



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 6, marzec 2008

w numerze:
Mission: Red Planet
Curse of the Dark Pharaoh
Blefuj!
Munchkin Cthulhu
Cytadela
Invictus
Wprowadzenie do linii
wydawniczej Wampir - Requiem

Ilustracja z okładki do gry Citadel (C) Fantasy Flight Games



REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zespół:

Tomasz 'Sting' Chmielik,

Marcin 'ajfel' Zawisławski,

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz,

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisławski

Współpracownicy:

Oneiros – oficjalny serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Wrota Wyobraźni – serwis ogólnofantastyczny (wrota.com.pl)

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Artur 'Natanieł' Jedliński

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.

Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl

Witajcie ponownie!

Dziękujemy za pobranie kolejnego numeru naszego pisma. Tym razem oddajemy w Wasze ręce numer zdominowany przez recenzje gier karcianych – tytułów w większości lekkich, nieco tańszych i mniej wymagających. Numer otwiera natomiast recenzja obecnej już jakiś czas na rynku, trochę niedocenianej naszym zdaniem planszówki. Dalej znajdziecie też recenzję dodatku (w zasadzie zestawu dodatkowych kart) do rewelacyjnej gry Arkham Horror, której recenzję publikowaliśmy w trzecim numerze RT. Część numeru poświęcona grom fabularnym, po raz kolejny koncentruje się wokół tematyki Świata Mroku: tutaj obok recenzji znalazł się artykuł wprowadzający w linię wydawniczą Wampira: Requiem. Tekst ten pochodzi z Oneiros - oficjalnego polskiego serwisu Świata Mroku, z którym nasze pismo nawiązało współpracę. Wszystkim Czytelnikom Rebel Timesa życzymy spokojnych Świąt i przyjemnej lektury. Do zobaczenia za miesiąc!

ajfel

Jak oceniamy

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

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

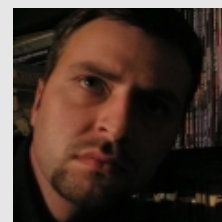


Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)

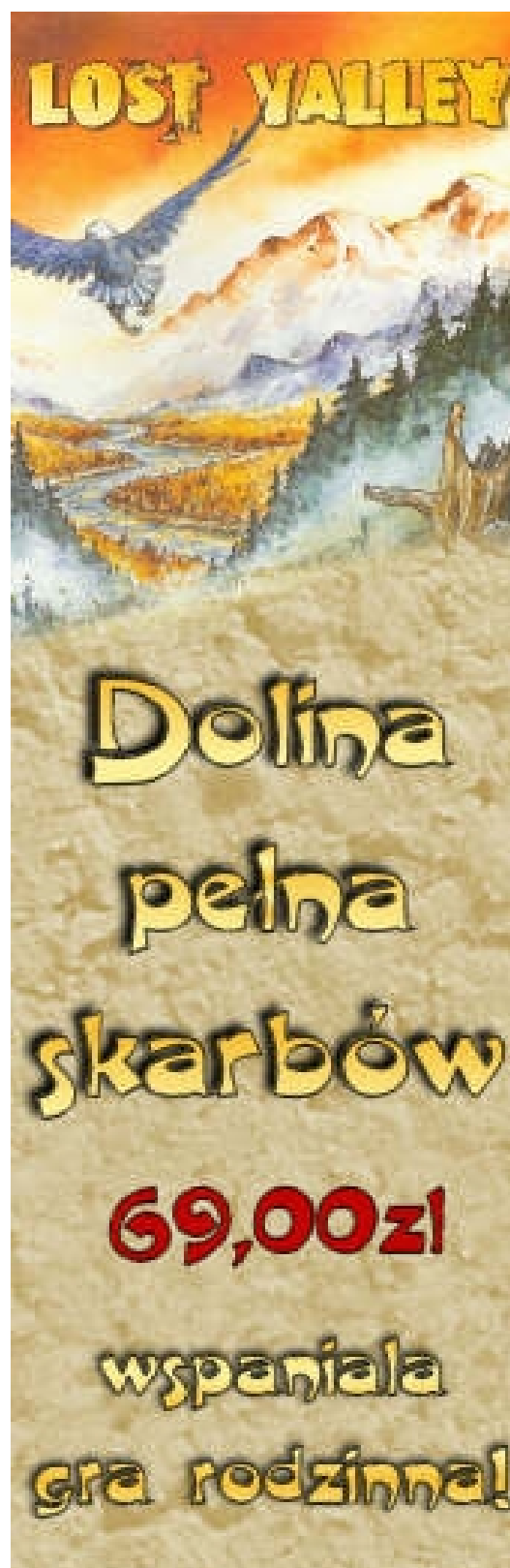


zrecenzował: ajfel

Nr 6, Marzec 2008

Spis treści

- 2 **Pitu pitu!**
 .. czyli kilka słów tytułem wstępu
- 4 **Podbój Czerwonej Planety**
 Mission: Red Planet
- 10 **Uwięzieni wśród faraonów**
 Curse of the Dark Pharaoh
- 16 **Wpuścić komuś szczura**
 Blefuj!
- 18 **Horror i humor**
 Munchkin Cthulhu
- 20 **Karciany plac budowy**
 Cytadela
- 25 **Wampirza arystokracja**
 The Invictus
- 28 **Wampir: Requiem**
 Wprowadzenie do linii wydawniczej
- 39 **Plany na kwiecień**
 czyli: co w następnym numerze?



Mission: Red Planet

Podbój Czerwonej Planety

Człowiek chyba od zawsze marzył o podboju kosmosu. Odkąd nasi praprzodkowie spojrzeli w gwiazdy, zaczęli się zastanawiać, co kryje w sobie bezkresna przestrzeń wszechświata. Nie jest to niczym niezwykłym. Znaczenie ciekawszy jest fakt, że plany podboju kosmosu snuto na długo wcześniej, zanim pierwsza bezzałogowa sonda została w ogóle wystrzelona w kosmos. O zagospodarowaniu Marsa też myślano już od dawna. Trudno w to uwierzyć, ale pierwsze opowiadania na ten temat powstały pod koniec XIX wieku. Właśnie ten wątek porusza gra planszowa **Mission: Red Planet** wydana przez wydawnictwo *Asmodée Editions*.

Jest rok 1888. Zautomatyzowane sondy wystrzelone w kierunku Marsa wysłały na Ziemię informacje o swoich niezwykłych odkryciach. Okazało się, że powierzchnia Czerwonej Planety bogata jest w niezwykle surowce. Celerium – ekstremalnie wydajne źródło energii – jest w stanie zwiększyć możliwości dowolnego silnika nawet tysiąckrotnie. Natomiast Sylvanite to materiał twardszy od jakiegokolwiek innego, jaki możemy znaleźć na Ziemi. Na dodatek cały Mars pokryty jest lodem, co umożliwia stworzenie sztucznej atmosfery, a w konsekwencji kolonizację planety. To właśnie Ty możesz zostać bohaterem Ziemi. Nie czekaj dłużej! Na podbój Marsa!



Mission: Red Planet to gra strategiczna polegająca na kontrolowaniu określonych stref na planszy i wydobywaniu surowców. Gracze wcielają się w rolę przywódców firm wydobywczych, mających zająć się eksploatacją złóż na Czerwonej Planecie. Ich zadaniem będzie wysłanie jak największej ilości astronautów, którzy będą starali się zająć najbardziej opłacalne złoża na Marsie. Każdy surowiec ma swoją wartość punktową, którą podlicza się kilkakrotnie w czasie gry. Punkty można uzyskać także w inny sposób, czy to przez wykonanie tajnych misji, czy też zbierając najwięcej lodu spośród wszystkich graczy. Ten, kto uzyska największą liczbę punktów – wygrywa. Wydaje się proste? Wbrew pozorom jest tu więcej myślenia, niż można by przypuszczać.

Pierwszy kontakt

Gra sprawia bardzo dobre pierwsze wrażenie. Pudełko jest sztywne i porządnie wykonane. Przede wszystkim jednak jest polakierowane przez co wygląda naprawdę wyśmienicie. Grafiki cieszą oko kolorystyką i specyficznym, futurystycznym klimatem. Gdy już uporamy się z otwarciem pudełka (co może przysporzyć odrobinę kłopotów ze względu na źle przycięte wypraski) czeka nas ciąg dalszy pozytywnych niespodzianek. Wewnątrz znajdziemy plastikową wkładkę, która pozwoli nam

poukładać elementy na swoich miejscach. Pewnym kuriozum jest jednak to, że o ile przed wyciśnięciem żetonów wszystko idealnie mieści się w pudełku (nie licząc krzywych wyprasek), to już po przygotowaniu gry do pierwszej rozgrywki nie każdy element ma swoje miejsce. Ktoś chyba nie do końca przemyślał tę kwestię. Nie jest to jednak żaden wielki minus - żetony, na które brak jest miejsca we wkładce (a dokładniej mówiąc na tekturowe statki kosmiczne) można spokojnie umieścić na samej górze pudełka, gdzie na pewno nic im się nie stanie. Całkowite wyjęcie plastikowej wkładki chyba mija się z celem.

Większość żetonów ładnie wychodzi z wyprasek. Na znacznikach punktowych pojawiają się czasem małe zadry, ale poza tym wszystko jest w porządku. Karty są czytelne i przyjemne dla oka. Kolory poszczególnych talii można z łatwością odróżnić, podobnie zresztą jak barwy okrągłych, drewnianych znaczników mających reprezentować astronautów. Kolorystyka plansz także nie pozostawia wiele do

życzenia. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda na wykonane porządnie i schludnie. Niedogodności wychodzą dopiero później, w trakcie gry.

Elementy gry

Na zawartość pudełka składają się:

- plansza przedstawiająca Marsa, podzielonego na 10 stref
- 20 żetonów celu podróży
- 14 kwadratowych żetonów surowców
- 70 znaczników punktacji
- 24 karty wydarzeń
- 34 statki
- 5 zestawów drewnianych astronautów (po 22 znaczniki każdy)
- 5 zestawów kart (po 9 kart dla każdego gracza)



- plansza z platformą startową dla statków kosmicznych
- Znacznik pierwszego gracza oraz znacznik tur

Jak już wcześniej wspomniałem wszystkie elementy wykonane są bardzo schludnie. Niektórym może się nie spodobać pewna schematyczność żetonów (drewniani astronauta to po prostu malutkie walce), ale w moim przekonaniu pozwala to na zachowanie pełnej przejrzystości w grze. Żetony wykonane są z bardzo solidnie posklejanej tektury, która nie ma szans rozwarstwić się przez najbliższe kilkadziesiąt rozgrywek. Karty są polakierowane, co na pewno wydłuży ich żywotność. Znaczniki astronautów są gładziutkie i pomalowane na łatwo rozróżnialne kolory. Jedynie dwa lub trzy drewnienka miały na sobie niewielkie zadry, ale trzeba się dobrze przyjrzeć, żeby w ogóle je dostrzec.



Jest jednak problem z planszą. Nie jest to najlepiej wykonany element gry. Tekturki są źle przycięte, przez co nie leżą płasko na stole. Próby ich rozprostowania mogą zakończyć się jednak fatalnie.

Tak też było w przypadku naszego egzemplarza recenzenckiego – słabo podklejony, cienki papier po prostu puścił i plansza pękła w jednym miejscu. Co prawda można wszystko podkleić potem taśmą, ale przecież nie tego spodziewamy się od gier, za które płacimy niemałe przecież pieniądze.

Drugi minus – znacznie mniejszy – należy się za znaczniki astronautów. To prawda, że ich wykonanie stoi na wysokim poziomie, ale dlaczego są takie małe? Podczas gry to przeszkadza. Pojedynczy znacznik trudno czasem pewnie chwycić w palce, przez co astronauta mają tendencję do latania... ale na podłogę, zamiast na Marsa.

Przebieg rozgrywki

W grze może brać udział od 3 do 5 osób. Nie ma to zbyt wielkiego wpływu na rozgrywkę, przy mniejszej ilości graczy także gra się bardzo przyjemnie, co jest niewątpliwym plusem. Ważne jest, że rozgrywka przebiega bardzo szybko. W zależności od ilości uczestników trwa ona od 30 do 60 minut. Nie ma specjalnie sensu rozpisywać się na temat instrukcji – to zaledwie 7 stron. Zasady są przejrzyste i nie ma najmniejszego problemu z ich opanowaniem. Wytlumaczyć je można w przeciągu kilkunastu minut, po jednej rozgrywce pamięta się już wszystko.

Grę rozpoczyna się od standardowego rozłożenia wszystkich elementów. Obie plansze (Marsa oraz platformę startową) kładziemy na środku stołu. Dużą zaletą jest, że gra nie zajmuje dużej powierzchni, dzięki czemu można w nią grać w wielu miejscach. Po ułożeniu plansz każdy z graczy wybiera dla siebie kolor i otrzymuje astronautów oraz karty o tej właśnie barwie. Następnie tasujemy żetony statków kosmicznych i układamy je zakryte obok stanowisk startowych. Na platformie kładziemy jedynie tyle rakiet, ilu graczy bierze udział w zabawie. Jedna z osób bierze po jednym znaczniku od każdego gracza i losowo umieszcza je pojedynczo na pustych statkach. Ten gracz, którego

astronauta został położony jako pierwszy otrzymuje żeton pierwszego gracza. Należy jeszcze tylko losowo przydzielić tajne misje wszystkim uczestnikom i możemy przystąpić do zabawy.



Gra składa się z pięciu krótkich faz:

- 1) Losowanie nowych statków
- 2) Wybór postaci
- 3) Wejście na pokład i start
- 4) Lądowanie
- 5) Koniec tury

W skrócie rozgrywka przebiega następująco. Pierwszy gracz losuje nowe statki kosmiczne, w miejsce tych, które już wystartowały. Z oczywistych przyczyn w pierwszej turze gry pomijamy tę fazę. Następnie każdy z graczy zagrywa postać, którą chce użyć w danej turze. Do wyboru mamy dziewięć kart:

- 1) Werbownik - pozwala umieścić na statku astronautę oraz wrócić na rękę wszystkie użyte do tej pory karty postaci (łącznie z Werbownikiem)
- 2) Odkrywca - pozwala położyć astronautę na jednym ze statków oraz przenieść swoich

astronautów na Marsie

- 3) Naukowiec - daje nam możliwość umieszczenia do dwóch astronautów na jednym lub dwóch statkach oraz pozwala dociągnąć jedną kartę wydarzenia
- 4) Tajny agent - pozwala na umieszczenie dwóch astronautów na dwóch różnych statkach oraz wymusza start jednego ze statków
- 5) Sabotażysta - umieszcza jednego astronautę na statku, po czym niszczy jeden ze statków wciąż znajdujących się na Ziemi
- 6) Femme Fatale - daje możliwość umieszczenia astronauty na statku oraz zamienienia jednego astronauty przeciwnika na swojego
- 7) Przedstawiciel biura podróży - umieszcza trzech astronautów na jednym statku; jeśli jednak nie będzie to możliwe gracz musi pominąć swoją turę
- 8) Żołnierz - pozwala umieścić dwóch astronautów na jednym statku oraz zniszczyć jednego astronautę przeciwnika na Marsie
- 9) Pilot - daje nam możliwość umieszczenia do dwóch astronautów na jednym lub dwóch statkach oraz zmiany celu jednej z rakiet kosmicznych



Użyte postacie odkłada się na bok, wracają one na naszą rękę dopiero po zagraniu karty Werbownika. Gdy już wszyscy gracze wybiorą odpowiednią dla siebie postać pierwszy gracz wywołuje w kolejności numerki od 1 do 9. Każda karta ma przypisaną do siebie cyfrę (taką jak w zestawieniu powyżej). Gdy wywołujący poda daną cyfrę wszyscy, którzy zegrali przypisaną do niej kartę odsłaniają ją, po czym stosują się do zawartych na niej instrukcji. Zagrywanie kart z wyższymi numerkami bywa więc czasem niebezpieczne. Może się na przykład zdarzyć, że sabotażysta będzie zmuszony wysadzić statek, na którym ma już swoich astronautów. Nie znaczy to jednak, że zagrywanie kart z wyższymi numerami jest nieopłacalne – co to, to nie. Każda karta zagrana w odpowiednim momencie może przechylić szanse zwycięstwa na naszą stronę.

W momencie, w którym położony na statku astronauta dopełnia ilość pasażerów do maksymalnej wartości (ta różni się w zależności od rakiety), pojazd wyrusza w podróż na Czerwoną Planetę...

...po czym ląduje w następnej fazie. Wszystkich astronautów wysadza się na powierzchni Marsa i układa w stosiki tak, aby było widoczne ilu w danym momencie okupuje konkretną strefę. Jeśli do tej pory nie dociągnęliśmy dla strefy żetonu surowca, robimy to teraz. W ten sposób dowiadujemy się, ile punktów warte jest wydobywanie minerałów w danym miejscu.



W końcowej fazie znacznik pierwszego gracza przekazujemy tej osobie, która w danej turze jako ostatnia rozgrywała swoją kartę. W ten sposób znacznik krąży pomiędzy uczestnikami zabawy, chociaż zdarza się, że zatrzymuje się na turę, bądź dwie. Punkty zdobywamy po piątej, ósmej i dziesiątej (a zarazem ostatniej) turze. Zupełnie nie należy przejmować się ewentualnymi niepowodzeniami w pierwszych fazach rozgrywki, w późniejszych turach bez problemu można odbić się od dna. Mniej więcej od połowy rozgrywki (czyli po pierwszym przydzieleniu punktów) robi się niesamowicie emocjonująco. Gracze coraz częściej i dłużej zastanawiają się nad tym, jaką kartę zagrać i czy na pewno jest to ta, która przyniesie im pożądane punkty. Jednym słowem robi się miodnie.

Na samym końcu gry podliczamy punkty. Gracze otrzymują je za wszystkie wydobyte surowce, za wykonane tajne misje (dodatkowe misje można zyskać dzięki zagrywaniu karty naukowca) oraz – bonusowo – za posiadanie największej ilości wydobytego lodu. Żadnego z tych elementów nie można zaniedbać, przy większej ilości graczy różnice w punktacji są bowiem minimalne.

Podsumowanie

Mam niekłamana przyjemność polecić Wam tę właśnie grę – **Mission: Red Planet**. Jeśli nie liczyć wpadki z planszą, gra zauroczyła nas kompletnie. Jej niewątpliwymi plusami są: duża dynamika gry, krótki czas przygotowania do rozgrywki i samego jej przebiegu, spore emocje związane ze współzawodnictwem, a jednocześnie brak bezpośredniej agresji, zastąpionej małymi złośliwościami. Proste zasady sprawiają, że w zabawie mogą wziąć udział nawet dzieci. Języka angielskiego jest niewiele, wystarczy więc żeby znała go jedna osoba. Sprawę na pewno ułatwia fakt, że w sieci dostępna jest polska instrukcja wyjaśniająca wszystkie zasady. Jedynym problemem mogą się w takiej sytuacji okazać karty z tajnymi misjami, ale i to nie powinno nikomu przeszkodzić w graniu.

Zasady gry są bardzo wyważone. Element losowy ograniczony jest do minimum, w zasadzie losuje się tylko kolejne statki i złoża. Przydaje się czasem odrobina szczęścia (głównie przy doborze działającej w danej turze postaci), ale i ono nie jest ostatecznym gwarantem zwycięstwa. Nawet pomimo prostych zasad trzeba czasem pogłównkować. W skrócie – jest tutaj wszystko, czego można chcieć od szybkiej, intensywnej i emocjonującej rozgrywki. Szczerze polecam.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Cała gra wykonana jest schludnie i porządnie. Dość znacznie muszę jednak obniżyć ocenę za źle wykonane plansze. Kolejne małe minusy za zbyt małe znaczniki astronautów oraz za nie do końca przemyślaną plastikową wkładkę do pudełka. Ocenę podwyższają jednak fantastyczne grafiki i bardzo dobry, ogólny wygląd gry.

Miodność: Bardzo wysoka. Proste zasady, emocjonująca i dynamiczna rozgrywka, niewielka losowość oraz konieczność pogłównkowania. W skrócie – wszystko to, co tygryski lubią najbardziej.

Cena: Bardzo wysoka. Gdybym miał oceniać cenę wyłącznie w stosunku do miodności, ocena byłaby wyższa. W grę wchodzi jednak jeszcze ilość i jakość elementów gry, a z tym jest różnie.

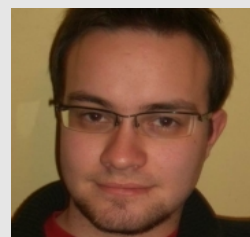


Mission: Red Planet

Wykonanie: 7/10

Miodność: 9/10

Cena: 6/10 (169,99 zł)



zrecenzował: Ejdżej

Arkham Horror: Curse of the Dark Pharaoh Uwięzieni wśród faraonów

*Wiedz, o Grabieżco, że to moje skarby,
Bo jam Mroczny Faraon z Pętającego Chaosu.*

*Weźmiesz co moje, a krew zawrze ci w żyłach,
Gdy objawię me Inne Oblicza i Prawdziwą Chwałę.*

Profesor Armitage, inicjator kontaktów z uniwersytetem kairskim, jest przekonany, że „pozyskanie czasowej wystawy było ważnym krokiem Uniwersytetu w Arkham w stronę areny światowej”. Dodaje jednocześnie, że kursy proponowane przez uczelnię w najbliższym semestrze będą odzwierciedlały szerokie spektrum badań naukowych możliwych do przeprowadzenia dzięki materiałom dostarczonym przez ekspozycję.

Jednak ojciec Michael z Kościoła Południowego nawołuje do bojkotu wystawy. Nie udało się zweryfikować tych doniesień, lecz bliskie duchownemu źródło podaje, że nie otrząsnął się po zeszłorocznych wydarzeniach, w wyniku których zamknięto wiele sklepów, a kilka osób zginęło w tajemniczych okolicznościach. Inny informator, chcący zachować anonimowość, twierdzi, że nadchodzi kolejna fala podobnych wypadków...

Klątwa Mrocznego Faraona to pierwszy z serii dodatków do popularnej gry planszowej **Arkham Horror** (recenzja w RT3), opartej na Mitach Cthulhu. Tytuł zyskał wielu zagorzałych fanów. Zmagania z nadciągającym Przedwiecznym na terenie fikcyjnego miasteczka zapewniają wyśmienitą zabawę przez wiele rozgrywek, jednak zaprawieni w bojach gracze mogą zacząć tęsknić za nowymi wyzwaniami. Do

nich właśnie skierowany jest ten dodatek – wprowadza on bowiem nowe, dodatkowe zagrożenie i nadaje specyficzny klimat wydarzeniom w Arkham.



Elementy gry

Pudełko jest stosunkowo niewielkie i za to należy się plus – wydawca nie zafundował graczom wielkiego pojemnika z absurdalnymi wolnymi przestrzeniami w środku, jak to robią niektórzy inni wydawcy.

Na zawartość pudełka składają się:

- Kolorowa instrukcja
- 76 kart badaczy
 - 22 karty eksponatów
 - 21 kart zaklęć
 - 7 kart sprzymierzeńców
 - 26 kart specjalnych
 - 18 kart zakazu wstępu
 - 4 karty korzyści
 - 4 karty szkód

• 90 kart Przedwiecznych

- 45 kart lokacji
- 27 kart bram
- 18 kart mitów

Jakość wykonania elementów stoi na tym samym poziomie co w podstawowym zestawie gry. Papier nie jest może zbyt gruby, ale dostatecznie trwały i elastyczny, by być odpornym na uszkodzenia. Wszelkie grafiki natomiast odzwierciedlają ten sam mroczny i mistyczny klimat, tak charakterystyczny dla Arkham Horror i jego literackiego pierwowzoru.



Co nowego w Arkham?

Już na pierwszy rzut oka widać, że karty Kłatwy dzielą się na dwie grupy: te znane, lecz dające inne efekty oraz będące zupełną nowością.

Karty zaklęć

Dodatek wprowadza 8 nowych, w większości potężnych i przydatnych, czarów:

- Objawienie Pisma - pozwalające na zyskanie modyfikatora +3 do testów wiedzy,
- Znaki Izdy - umożliwiające zdanie testu horroru,
- Uczta Duchowa - zezwalająca na zyskanie 2 punktów poczytalności za każdy poświęcony punkt wytrzymałości,
- Przecucie - dzięki któremu w dowolnym momencie można przesunąć suwak umiejętności,
- Negacja Przedwiecznego - w efekcie, której wyznawcy tracą zdolności dawane im przez konkretnego Przedwiecznego,
- Podróż Astralna - pozwalająca na wejście w dowolną bramę,
- Całun Cienia - dzięki któremu za każdy poświęcony punkt poczytalności zyskuje się modyfikator +2 do testów skradania się,
- Plaga Szarańczy - zmniejszająca wytrzymałość potworów (i badaczy) w danej okolicy o 1.

Karty sprzymierzeńców

Sprzymierzeńcy z podstawowej wersji pomagają w zupełnie inny sposób niż ich przedstawiciele w Kławie. Ci pierwsi modyfikują konkretne umiejętności danej postaci gracza; drudzy wpływają na testy, dodając ilość kości.

Do badaczy przyłączają się:

- Ojciec Iwanicki - +2 do testów horroru, +2 do testów unikania; nie możesz zostać przeklęty,
- Posłaniec - +2 do testów w starciu, +2 do testów horroru; odrzuć tę kartę by uniknąć zostania pożartym,
- Sarah Danforth - +1 focus (przesunięcie suwaka o dodatkowe pole); pociągnij kartę eksponatu kiedy Sarah zostaje twoim sprzymierzeńcem,

- Erica Carlyle - +2 do testów w starciu, +2 do testów rzucania zaklęć; dobierz kartę zaliczki kiedy Erica zostaje twoim sprzymierzeńcem,
- David Packard - +2 do testów w starciu, +2 do testów unikania; pociągnij kartę umiejętności kiedy David zostaje twoim sprzymierzeńcem,
- Erich Weiss - +2 do testów unikania, +2 do testów rzucania zaklęć; nie możesz zostać spowolniony,
- Dr Ali Kafour - +2 do testów horroru, +2 do testów rzucania zaklęć; weź pierwszą kartę księgi z talii przedmiotów unikatowych kiedy dr Kafour zostaje twoim sprzymierzeńcem.

Karty lokacji

W sumie 135 nowych wydarzeń w Arkham (po 3 na każdej karcie, 5 nowych kart dla każdego obszaru)! W ich wyniku można wejść w posiadanie eksponatów, zyskać sprzymierzeńców, dostać zakaz wstępu do dzielnicy, lecz przede wszystkim wprowadzają one tajemniczą atmosferę związaną z dziwną wystawą.

Warto nadmienić w tym miejscu, że potwory zyskały nową umiejętność – potrafią zaskoczyć badaczy. Oznacza to, że takiego stwora nie można uniknąć, ani próbować mu uciec w czasie pierwszej rundy walki.

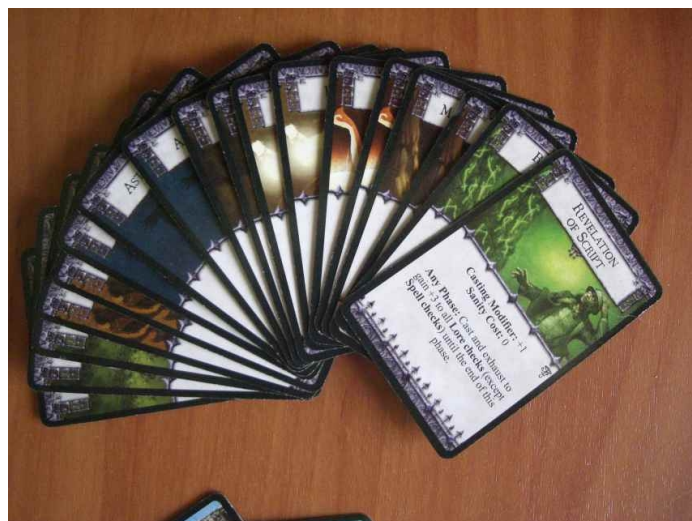
Karty bram

Wydarzenia w Arkham nie mają wpływu na Inne Światy, więc w talii kart bram nie ma choćby wzmianki o egipskiej ekspozycji. Jednak twórcy dodatku zaserwowali graczom coś znacznie lepszego. Szczególnie pechowy badacz może w czasie wędrówki przez Zaświaty stanąć oko w mackę z jednym z Przedwiecznych! Taki nieszczęśnik zdany jest tylko i wyłącznie na siebie – aby przeżyć musi w pojedynkę wygrać bitwę. Opuszczając Arkham należy więc pamiętać, że Płaskowyż Leng to domena Ithaqui, w R'lyeh drzemie Wielki Cthulhu, a po Yuggoth grasuje Shub-Niggurath. Co prawda na każde z tych trzech miejsc przypada tylko jedna, złowroga

dwukolorowa karta, ale... nigdy nie mów nigdy.

Karty mitów

Tu, podobnie jak w przypadku kart lokacji, większych niespodzianek nie ma – główny nacisk położono na stworzenie specyficznej atmosfery. Wśród 18 kart znalazły się jednak 3, których pojawienie się wywoła grymas na twarzach graczy. Choć nie powodują one otwierania się nowych bram, to zmuszają do położenia 2 żetonów zagłady na torze Przedwiecznego. W krytycznych momentach taka karta może nawet przedwcześnie zakończyć rozgrywkę. Z drugiej jednak strony, nikt nie obiecywał, że będzie łatwo.



Karty eksponatów

Talia ta jest nowością w grze i stanowi charakterystyczny element dodatku. Dzięki niej gracze mają dostęp do artefaktów posiadających niezwykłą moc.

Do zbiorów należą:

- Dzwon Ra – będący przydatną bronią magiczną,
- Pergamin ze Znakiem Starszych – działający podobnie do Znaków Starszych z talii przedmiotów unikatowych,
- Tabliczka Bast – pozwalająca na pominięcie wydarzenia,

- Księga Anubisa – której właściciel zyskuje punkt wytrzymałości, poczytalności i odrzucone żetony wskazówek badacza, który oszalał, stracił przytomność lub został pożarty,
- Maska Posłańca, Maska Mrocznego Faraona, Maska Mądrości, Maska Trzech Fortun, Maska Wad – dzięki którym można skorzystać z umiejętności specjalnej jednego z badaczy nie będących w użyciu,
- Oko Światła i Mroku – pozwalające na zyskanie modyfikatora +1 do wszystkich testów umiejętności w danej turze za każdy poświęcony punkt poczytalności lub wytrzymałości,
- Naczynie Duchowe – dodające punkt wytrzymałości trofeom potworów przy wymianie,
- Krwawy Pentagram – który umożliwia ochronę ulicy przed potworami,
- Szkło Przyzwania – dzięki któremu w fazie spotkań można skorzystać ze specjalnej cechy dowolnego miejsca w Arkham,
- Waga Thota – dająca modyfikator +3 do wszelkich testów umiejętności przeciwko potworom z wybranym symbolem, lecz -1 przeciwko wszystkim innym.



Karty zakazu wstępu

Jeśli badacz w wyniku określonego wydarzenia zrazi do siebie mieszkańców danego obszaru, może

zostać niego wyrzucony i otrzymać zakaz wstępu do lokacji na jego terenie. W takim przypadku gracz może udać się jedynie w miejsca, w których znajduje się otwarta brama. Taką kartę odrzuca się, gdy wzrośnie poziom terroru w mieście.



Karty korzyści i szkód

Karty te przypominają nieco rozbudowaną wersję znanych z Arkham Horror kart błogosławieństwa i klątwy. W skład dodatku wchodzi po 4 karty każdego rodzaju.

Karty korzyści:

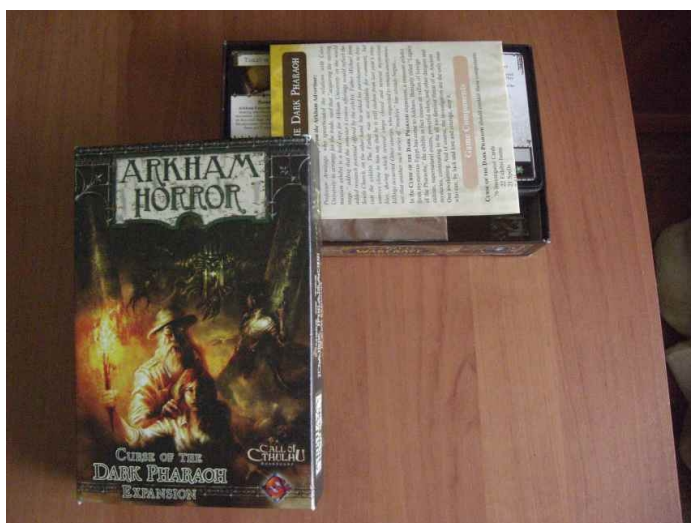
- Medium – pozwala dowolnemu badaczowi na użycie karty umiejętności innej postaci,
- Wizje – dzięki której inny badacz może odrzucić kartę zaklęcia i zyskać tyle żetonów wskazówek, ile wynosił koszt rzucenia zaklęcia+1,
- Prywatny Detektyw – daje innemu badaczowi możliwość zignorowania zakazu wstępu na jedną turę,
- Pomazaniec – pozwala innemu badaczowi na powtórzenie rzutu przy zdejmowaniu klątwy;

Karty szkód:

- Przewodnik – zmniejsza szybkość badacza o 1,
- Udręka – zmusza do wykonania testu woli z modyfikatorem -1 przed ustawieniem suwaka umiejętności; w razie porażki zmniejsza focus o jeden,

- Poszukiwany – właściciel karty musi zdać test skradania się z modyfikatorem -2 za każdym razem, gdy znajdzie się na ulicy w wyniku spotkań, w przeciwnym razie zostaje aresztowany,
- Skaza – przy teście na odrzucanie karty błogosławieństwa lub klątwy nakazuje rzucić kością dwukrotnie i wybrać gorszy wynik.

Karty te odrzuca się w przypadku spełnienia warunku określonego dla każdej z nich.



Dwa warianty rozgrywki

Wystawa czasowa

W tej wersji „Dziedzictwo Faraonów” to wystawa objazdowa, dla której Arkham jest tylko jednym z przystanków. Oznacza to, że jej dziwny wpływ będzie intensywniejszy i skupi na sobie większość uwagi graczy. Przygotowując ten wariant rozgrywki należy umieścić talie kart zaklęć, sprzymierzeńców i mitów z Klątwy obok ich odpowiedników z wersji podstawowej gry. Natomiast talie kart lokacji i bram z Arkham Horror powinny zostać zastąpione tymi z dodatku.

Ekspozycja stała

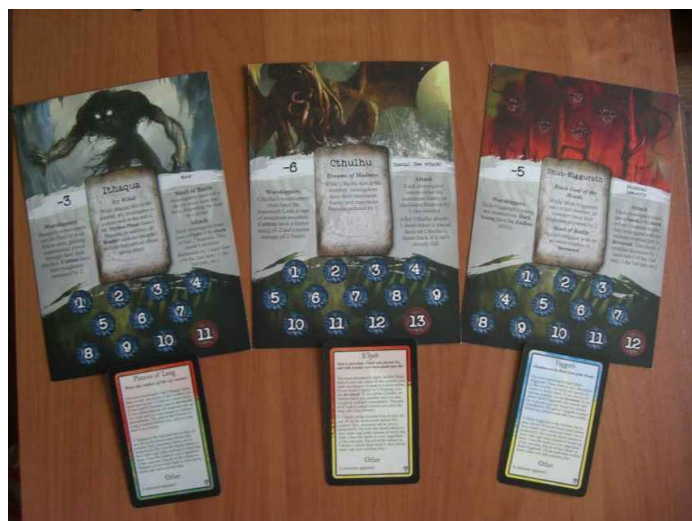
W tym przypadku „Dziedzictwo Faraonów” staje się częścią normalnego (?) życia w Arkham. Badaczy

bardziej zajmować będą poczynania Przedwiecznego, jednak tajemnicza aura otaczająca wystawę od czasu do czasu da o sobie znać. Ta wersja zakłada wtasowanie talii kart sprzymierzeńców, bram, lokacji, mitów i zaklęć z Klątwy do ich odpowiedników z zestawu podstawowego.

A na deser...

Jeśli mowa o tematyce egipskiej, to nie mogło zabraknąć faraona. Aby zadowolić szczególnie wymagających, Fantasy Flight Games na swojej stronie internetowej udostępniło gotową do pobrania kartę Mrocznego Faraona (http://www.fantasyflightgames.com/ah_heralddp.html).

Postać ta funkcjonuje jako Herold Nyarlathotepa i, co nietrudno zauważyć, solidnie komplikuje życie biednym badaczom. Chociaż Faraona można używać także z wersją podstawową gry lub dowolnym dodatkiem, to pełnię swoich mocy objawia w połączeniu z **Klątwą**. Ponadto, dodaje dodatkowego smaczku atmosferze.



Podsumowanie

Z całą pewnością **Klątwa Mrocznego Faraona** to dodatek wart uwagi. Należy polecić go szczególnie tym, którzy sądzą, że w Arkham osiągnęli już

wszystko. W sporym stopniu modyfikuje rozgrywkę i wpływa na jej urozmaicenie. Dodatkowo o miódności świadczy możliwość poprowadzenia jej na dwa różne sposoby. Trzeba jednak przyznać, że pełnię swojego potencjału wykorzystuje jedynie w połączeniu z Mrocznym Faraonem w roli Herolda, a taka opcja pojawiła się stosunkowo niedawno. Lepszym pomysłem wydaje się więc zainwestowanie w późniejsze, obszerniejsze (**Dunwich Horror**) i bardziej dopracowane (**The King In Yellow**) dodatki. Nie zmienia to jednak faktu, że dla wielbicieli **Arkham Horror**, **Kłątwa Mrocznego Faraona** to pozycja niemal obowiązkowa.

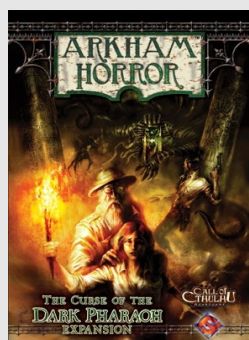


Komentarz do oceny

Wykonanie: Karty wykonane są z wysokiej jakości papieru, a grafiki idealnie pasują do klimatu gry. Niewielkich rozmiarów pudełko jest wygodne i poręczne. Na temat wykonania niewiele więcej da się powiedzieć. Ten dodatek to karty, karty i tylko karty.

Miódność: Dodatek w sporym stopniu urozmaica rozgrywkę. Dla znużonych wersją podstawową **Kłątwa** będzie zastrzykiem energii. Niestety, strzał adrenaliny nie wystarczy na długo. Przy użyciu razem z kartą Mrocznego Faraona można dopisać dodatkowy punkt miódności.

Cena: Jakość na poziomie, do którego przyzwyczailo graczy Fantasy Flight Games. Z drugiej strony jednak, całość dodatku stanowią karty – w liczbie 166, z czego połowa jest niewielkiego formatu. Czy 80zł to nie trochę za dużo?

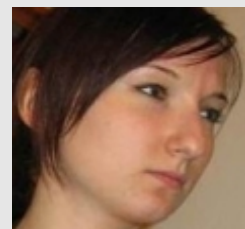


Arkham Horror: Curse of the Dark Pharaoh

Wykonanie: 7/10

Miódność: 6/10

Cena: 6/10 (80,00 zł)



zrecenzowała: jestem_wredna



**WROTA
WYOBRAŹNI**
wrota.com.pl

*Incunabula Somnus
miejsce, gdzie rodzą się sny*

przejdź przez
WROTA WYOBRAŹNI

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

www.wrota.com.pl

Wrota Wyobraźni poleca:

- » Wiadomości
- » Forum
- » UW(oD)
- » Fotorelacje
- » Redakcja

Gry fabularne

- » Dungeons&Dragons
- » Earthdawn
- » Legenda Pięciu Kręgów
- » Neuroshima
- » Świat Mroku
- » Zew Cthulhu
- » Pływ

Rozmaiatości

- » Fandom
- » Planszówki i karcianki
- » Aniołowie FGK
- » Pirates CSG
- » Film
- » Komiks
- » Literatura
- » Manga&Anime
- » Nauka
- » Sztuka
- » Varia

Współpraca

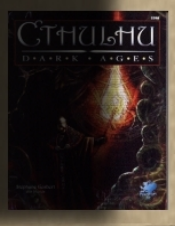
- » ConStar

Przezroczysta żaba laboratoryjna
Wtorek, 5 października 2007, 10:13, 10 M. B. Pływ

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

Wyszukiwarka

Polecamy:
Cthulhu Dark Ages
Cthulhu w czasach Średniowiecza



Blefuj! Wpuścić komuś szczura



Blefuj! to polska wersja gry autorstwa Jacquesa Zeimeta znanej zapewne większości z nas pod innymi tytułami – **Kakerlaken Poker**, **Blafuj** czy **Bug Bluff**. Gra była swojego czasu rekomendowana przez jury „Spiel des Jahres” (w 2004 roku) i, jak na typową party game przystało, jej zasady są proste, a rozgrywka szybka i dynamiczna (od 20 do 30 minut, z przeciętną około 25).

Elementy i ich wykonanie

Solidne i poręczne kwadratowe pudełko skrywa w swoim wnętrzu 64 karty oraz krótką instrukcję. Karty wykonane są z dość grubej, lakierowanej tektury. Gwarantuje to ich żywotność, chociaż po kilku rozegranych partiach krawędzie niektórych z

nich zaczynają się ścierać. Estetów zadowolili zapewne fakt, że pasują one do standardowych, dostępnych na rynku koszulek. Ilustracje zdobiące kartoniki są całkiem śmieszne, robali jest 8 rodzajów (nietoperz, mucha, karaluch, ropucha, szczur, skorpion, pająk, pluskwa), każdy rodzaj utrzymany jest zaś w innej kolorystyce (nie sposób się pomylić podczas gry). Fantastycznym pomysłem jest obdarzenie każdego typu stworka ośmioma różnymi ilustracjami – żaden, dajmy na to, nietoperz się nie powtarza. Ot, mała rzecz, a cieszy.

Instrukcja jest... i tyle można o niej powiedzieć. Wydrukowana na papierze o dobrej gramaturze, czytelna i przejrzysta.

Rozgrywka

Zasady **Blefuj!** są banalnie proste. Na początku rozgrywki tasujemy karty i rozdajemy je graczom. Gracz, który rozpoczyna partię wybiera kartę z ręki, kładzie ją zakrytą na stole przed wybranym przez siebie graczem i ogłasza głośno, jaka istota jest nań przedstawiona (np. „szczur”). Teraz gracz przyjmujący ma dwie opcje. Po pierwsze, może sprawdzić prawdopodobność przeciwnika i stwierdzić: „prawda” lub „fałsz”. W takim przypadku karta jest odkrywana i jeżeli gracz przyjmujący ocenił prawdopodobność przeciwnika prawidłowo to musi on wziąć kartę, jeśli zaś się pomylił to sam ją bierze. Karta owa leży odkryta przed graczem, który miał pecha ją wziąć do końca rozgrywki. Druga opcja, jaką dysponuje gracz to „przekazanie karty”. Może on zdecydować się na nie przyjmowanie karty, podejrzenie jej, wygłoszenie nowej deklaracji i przekazanie dalej. Każdy z graczy ma taką możliwość dopóki nie przekazano jej choć raz każdemu z nich. Ostatni z graczy, który karty nie widział nie może przekazać jej dalej i musi odpowiedzieć na pytanie „prawda” lub „fałsz”. Rozpoczyna on również następną rundę, itd., itd.

Gra kończy się w momencie, w którym jednemu z graczy zostanie wciśnięta „kareta” stworków jednego typu (przy wariacie dwuosobowym trzeba

wcisnąć przeciwnikowi pięć) lub nie ma on już żadnych kart na ręce - w obu przypadkach taki gracz przegrywa, a wszyscy inni odnoszą wspólne zwycięstwo.

Autor zaopatrzył instrukcję również w wariant dwuosobowy, który jest jednak, z oczywistych powodów, strasznie okrojony. Różni się on tym, że po przetasowaniu talii na początku rozgrywki usuwa się z niej 10 kart i nie można, co oczywiste, „przekazywać karty”.



Zasady, zasadami jednak jak **Blefuj!** sprawdza się w praniu? Można odpowiedzieć na to pytanie przewrotnie - dobrze, ale jest kilka „ale”. Po pierwsze nie jest to gra dobra na kilka rozgrywek z rzędu. Liczba możliwości taktycznych jest tutaj nieco ograniczona i dosyć szybko jesteśmy się w stanie zorientować jak poszczególni gracze gotowi są blefować. Po drugie, co wynika z pierwszego, dobra znajomość współgraczy również zabija nieco *replayability*. Jeśli znasz kogoś jak łysego konia, raczej

nie będzie w stanie zbyt cię zaskoczyć, prawda?

Wariant dwuosobowy jest zupełnym nieporozumieniem. Gra bardzo szybko staje się nudna. Rozgrywka wypada najlepiej przy sześciu graczach, a przy czterech gra się już naprawdę świetnie.

Podsumowując, **Blefuj!** jest dobre na spotkanie przy piwku (od czasu do czasu), jako przystawka do czegoś większego, gra konwentowa lub miły przerywnik. Jeśli będziecie tego świadomi, nie będziecie żałować wydanych nań pieniędzy.

Kilka słów na koniec

Blefuj! to dobra inwestycja, jeśli jesteś zainteresowany grą, która może być chwilową odskocznią od prozy życia. Z pewnością ubarwi niejedno posiedzenie w knajpie i dostarczy niezapomnianych wrażeń. Nie jest to jednak tytuł „na dłużej”, tylko pozycja, do której można powracać latami...na krótką chwilę.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Solidne. Na uwagę zasługuje fakt, że każdy stworek ma swoją indywidualną ilustrację.

Miodność: Gra sprawdza się doskonale jako krótki przerywnik pomiędzy czymś większym. Wraz z ilością rozegranych z rzędu partii, *replayability* drastycznie spada.

Cena: W normie. Jeśli gra byłaby o 10 złotych tańsza dostała by na pewno 9 lub 10.

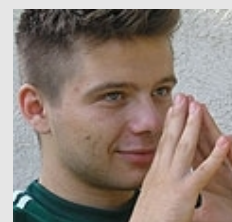


Blefuj!

Wykonanie: 8/10

Miodność: 7/10

Cena: 6/10 (34.95 zł)



zrecenzował: Sting

Munchkin Cthulhu

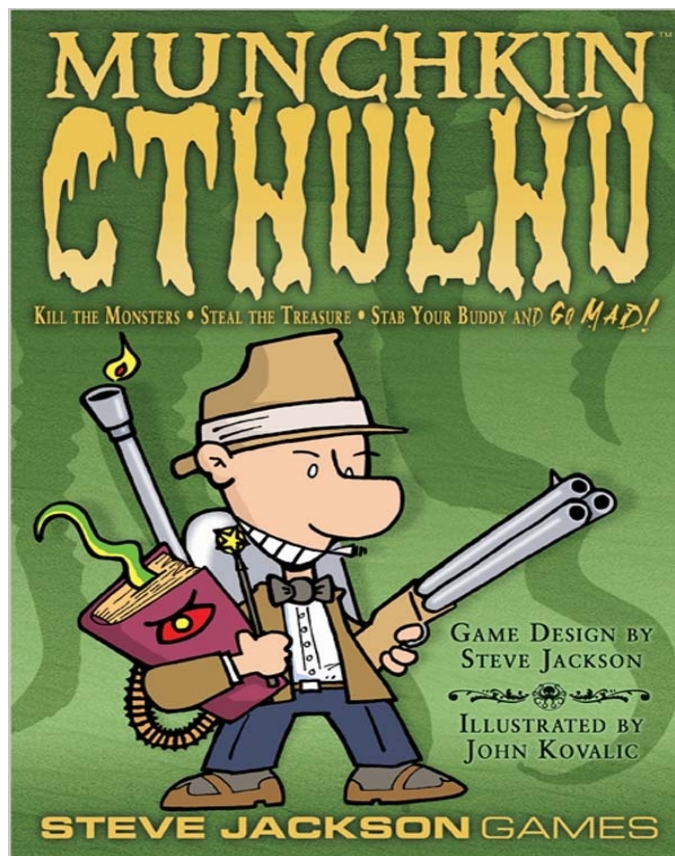
Horror i humor

Pana Steve'a Jacksona i firmy SJG żadnemu miłośnikowi gier przedstawiać chyba nie trzeba, podobnie jak jego stałego ilustratora, Johna Kovalica, autora m.in. komiksu **Dork Tower** i grafik do serii gier **Munchkin**. Jednej z odsłon tego właśnie cyklu karcianek dotyczy niniejszy tekst. Jego głównym bohaterem jest **Munchkin Cthulhu**, dziecko wspomnianego wyżej twórczego tandemu. Gra, podobnie jak wszystkie inne tytuły serii, jest swoistą parodią RPG, wyśmiewającą wiele stereotypów, ze zjawiskiem „munchkinizmu” na czele – pojawiająca się na pudełkach sentencja „Zabij potwory – ukradnij skarb – wbij kumpłowi nóż w plecy” mówi chyba wszystko... W **Munchkinie Cthulhu** dodano czwarty człon – „oszalej!”, ta część bowiem bierze na celownik żartów system **Zew Cthulhu** i specyficzny klimat twórczości literackiej Howarda Phillipsa Lovecrafta.

O co chodzi?

Założenia rozgrywki są banalnie proste – chodząc po podziemiach walczymy z potworami, kryjącymi się w kolejnych komnatach. Pokonując je, dostajemy skarby i kolejne poziomy doświadczenia. Osoba, która jako pierwsza osiągnie poziom 10, zwycięża. Tyle. Tylko tyle i aż tyle. Dwie talie (drzwi, za którymi mogą czyhać monstra oraz skarby), które znajdujemy w pudełku z grą, to w sumie 168 kart, zapewniających doskonałą rozrywkę. Są zabójczo śmiesznie ilustrowane i okraszone humorystycznymi opisami (dobra znajomość angielskiego mile widziana), a sama rozgrywka

wymaga dużej interakcji pomiędzy uczestnikami. Kto by pomyślał, że tak świetną grę można oprzeć na pomysle żywcem wyjętym z najbardziej tandetnego scenariusza do D&D... Dodatkowym smaczkiem jest temat tej konkretnej części – obce, dziwne i przerażające Mity Cthulhu.



Jak zatem przebiega rozgrywka w **Munchkina**? Zasady podstawowe są niezwykle proste, jak i sam pomysł na grę. Każda osoba losuje przy rozpoczęciu po dwie (a wg reguł „szybkiej gry”, po cztery) karty z obu talii. Jest to jej początkowy ekwipunek, z którym wyrusza „na łowy”. Gracze kolejno odkrywają karty drzwi i jeśli spotykają potwora, muszą z nim walczyć. Odbywa się to poprzez porównanie aktualnego poziomu bohatera, powiększonego o bonusy z noszonego ekwipunku, z poziomem potwora. Za zwycięstwo otrzymuje się skarby, za porażkę natomiast grożą nie mile konsekwencje opisane na kartach poszczególnych stworów. Proste, prawda? Ktoś może w tym momencie spytać gdzie wspomniana wcześniej interakcja, skoro każdy „klepie” różne ohydztwa na

własną rękę. Otóż istnieje opcja pomocy współgraczy w przypadku zbyt wysokiego *levelu* potwora. Pomoc ta nie jest zwykle bezinteresowna, co wprowadza pewien element negocjacyjny... Z czasem, gdy gra nabiera rumieńców, a postacie stają się coraz bardziej „napakowane”, zawiązują się sojusze zazwyczaj wymierzone w aktualnie prowadzącą osobę i rozpoczyna wzajemne podkładanie świń... Ubaw przedni, zwłaszcza że **Munchkin** wykorzystuje cały sztafaż znany z sesji RPG – nasi bohaterowie mają klasy, mogą wystawiać karty pomocników, no i przede wszystkim – dawać upust swoim morderczym instynktom, eksterminując wszelkiej maści potwory o nazwach kończących się na „-goth”, a także Wielkich Przedwiecznych, znanych pisarzy grozy i masę innego paskudztwa.

Więcej munchu!

Munchkin Chtulhu to tylko wierzchołek góry lodowej. Oprócz klasycznego dedekowego **Munchkina**, którego mamy już na rynku pięć części, Steve Jackson Games ma nam do zaoferowania: **Star Munchkina** (w konwencji space opery, dwie części), **Super Munchkina** (klimaty superherosów, dwie części), **Munchkin Bites** (dla fanów *Świata Mroku*, dwie części), **Munchkin Fu** (czyli wschodnie sztuki walki, dwie części), **Munchkin Impossible** (w konwencji szpiegowskiej), **The Good, the Bad and the Munchkin** (konwencja spaghetti westernu) oraz **Munchkin Blender** (by wszystkie w jeden w ciemności związać). Jak więc widać oferta *munchu* jest już naprawdę przeogromna.

Horror i humor

Munchkin Chtulhu to gra prześmiewcza. Bezlitośnie kpiąc z erpegowych stereotypów, jest idealna dla osób potrafiących spojrzeć na swoje hobby z przymrużeniem oka. Szczególnie dla chtulhowców, którzy ponoć są tą częścią fandomu, która potrafi najlepiej śmiać się z samej siebie. Ilustracje Kovalica, nazwy i opisy kart, a nawet mechanika – wszystko jest tu nastawione na wywołanie u graczy salw nieskrępowanego

śmiechu. Mamy więc do czynienia z potworami takimi jak ślimakowaty Sluggoth, naprawdę mroczny, choć tylko pierwszopoziomowy Shog Goth, Król w Rózu albo sam H. P. Munchcraft. W walce używać można m.in. kaloszy, kuchennego zlewu, czy dwuręcznej latarki, można uczęszczać na spotkania kultystów, a także podwyższać swój poziom obłąkańczo śpiewając. Jeśli ktoś szuka w grze sporej dawki absurdałnego humoru, z miejsca zakocha się w **Munchkinie Chtulhu**, jak i pewnie każdym innym tytule z tej serii. Ta konkretna pozycja szczególnie spodoba się przede wszystkim fanom **ZC** i prozy Lovecrafta, ale sądzę, że i mniej zorientowanym w temacie dostarczy wiele przyjemności.

Podsumowanie

Podsumowując najkrócej – **Munchkin Chtulhu** to świetna gra humorystyczna. W porównaniu do poprzednich części, wprowadza nieznaczne zmiany w mechanice, m.in. dodając klasę postaci „Kultysta”, której dotyczy kilka specjalnych zasad, jednak zachowuje prostotę i grywalność poprzednich edycji, które przecież pokochali gracze na całym świecie. Ciekawy pomysł, rozbijające ilustracje, banalne zasady i ciągły śmiech uczestników

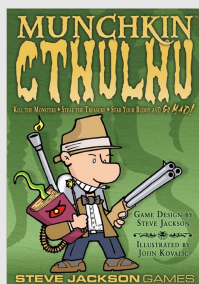
Komentarz do oceny

Wykonanie: Karty wykonane są z porządnego materiału, a ilustracje na nich, choć niezbyt bogate, mają świetny klimat i idealnie wpasowują się w ogólną konwencję gry. Bardziej „ambitne” i wyszukane grafiki tylko by raziły. Wykonanie i wygląd zewnętrzny niemal idealne.

Miodność: Świetnie zrealizowany, rewelacyjny pomysł, podobnie jak w przypadku wszystkich innych części serii **Munchkin**. Nic do dodania.

Cena: Chyba jedyny mankament gry. Za zawartość pudełka z **Munchkinem** (168 kart, jednak kostka k6 i krótka kolorowa instrukcja w języku angielskim) możnaby spokojnie dać o 10-15 zł. mniej, choć i tak pieniędzy wydanych na ten tytuł nie żałuję ani trochę.

rozgrywki podczas jej trwania – te czynniki stawiają **Munchkina Cthulhu** na samym szczycie mojej prywatnej hierarchii niekolekcyjnerskich gier karcianych. Dodatkowym atutem jest tradycyjna już dla tej serii możliwość łączenia jednej edycji **Munchkina** z innymi, co zwiększa liczbę dostępnych kart, a zatem maksymalną ilość graczy. Serdecznie polecam każdemu, nie tylko erpegowcom i fanom Cthulhu, zachęcam też do zapoznania się z innymi odsłonami serii, m.in. **Munchkinem Cthulhu 2: Call of Cowcthulhu**, dostępnym w ofercie sklepu Rebel, którego recenzja zapewne również pojawi się na łamach RT.

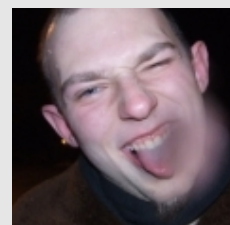


Munchkin Cthulhu

Wykonanie: 9/10

Miodność: 9/10

Cena: 7/10 (85,00 zł)



zrecenzował: Żucho



Cytadela

Karciany plac budowy

Cytadela to gra karciana o budowie średniowiecznego miasta. Każdy z uczestników gromadzi fundusze, wznosi różnego typu budowle, jednocześnie stara się przewidywać ruchy rywali i krzyżować ich plany. Ten, kto wykaże się rozważą i sprytem, pod koniec rozgrywki będzie posiadaczem najbardziej imponującego zestawu zabudowań, a zatem zgromadzi najwięcej punktów i zostanie zwycięzcą rozgrywki.

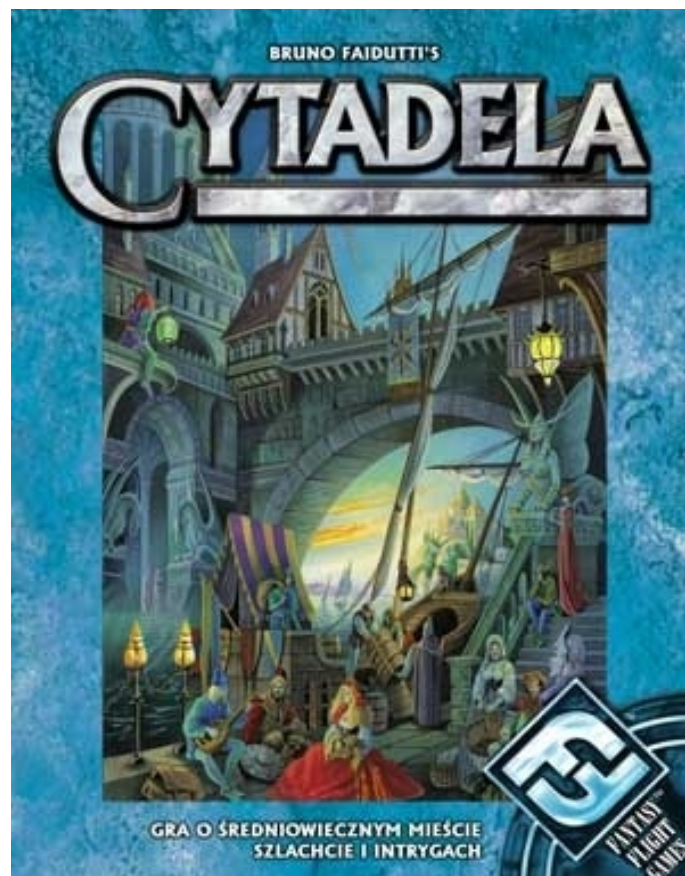
Elementy gry

Elementy gry umieszczono w bardzo trwałym, praktycznym i estetycznie wykonanym pudełku. Wewnątrz znajdziemy:

- 88 kart dzielnic
- 18 kart postaci
- 8 kart pomocy
- 30 żetonów złota
- 1 pionek korony
- instrukcję

Plastikowe żetony symbolizujące złoto są bardziej zabawne niż klimatyczne. Do złudzenia przypominają karmelowe dropsy. Dopiero chwilę później, przy oględzinach, przychodzi na myśl cenny kruszec. Nie zmienia to jednak faktu, że podczas gry sprawdzają się bez zarzutu, a fani Cytadeli nie zamienią ich na żadne inne. „Karmelkowe” żetony stały się już bowiem wizytówką tej gry.

Najważniejszym elementem gry są jednak karty, a te wykonano bardzo starannie. Są trwałe, czytelne i bardzo ładnie ilustrowane. Poziom wykonania ilustracji nie jest wprawdzie równy, ale próżno tu szukać jakichś wpadek. Po prostu kilka kart zawiera ilustracje niezłe, zaś większość bardzo dobre, świetnie oddające klimat epoki i podejmowanej przez grę tematyki.



Instrukcja okazuje się być bardzo krótka i jasno napisana. Mimo niewielkiej objętości, rzetelnie wyjaśniono zasady (zmieniające się lekko, zależnie od ilości osób biorących udział w rozgrywce). Znalazło się tu także miejsce na dokładny i konkretny opis działania kart, oraz kilka dodatkowych wariantów zasad. Warto tutaj zwrócić uwagę na fakt, iż polska edycja Cytadeli od razu zawiera w sobie rozszerzenie Dark City, które w oryginale sprzedawane było oddzielnie. Jest to o tyle istotne, że dodatek wprowadza do gry bardzo ciekawe urozmaicenia i po wielu partiach na podstawowym zestawie, mamy możliwość

znacznego wzbogacenia naszych rozgrywek, poprzez stosowanie różnych kombinacji (dodając nowe rodzaje dzielnic oraz wymieniając wybrane karty postaci z podstawowego zestawu na te z dodatku).



Przebieg rozgrywki

Zasady gry są bardzo proste. Każdy z graczy w swojej kolejce dociąga na rękę jedną kartę dzielnicy lub pobiera ze skarbca dwa żetony złota.

Następnie ma możliwość wybudowania jednej dzielnicy (wybierając odpowiednią kartę z ręki, pod warunkiem, że jest w stanie opłacić jej koszt). Gra kończy się w chwili, gdy któryś z graczy wybuduje ósmą dzielnicę – wtedy następuje podliczanie punktów, mające na celu wyłonienie zwycięzcy. Tak w skrócie brzmi połowa zasad **Cytadeli**. Pozostaje wspomnieć o postaciach – motorze napędowym i kluczowym elemencie całej rozgrywki. Na początku tury gracze kolejno (począwszy od Króla) dokonują w tajemnicy wyboru postaci, którą zechcą się posłużyć. Wybór dokonywany jest ze wspólnej talii, więc nasza decyzja uzależniona jest od tego, na jaką postać zdecydowali się rywale, którzy wybierali przed nami. Kolejność działań graczy uzależniona jest od wybranych w danej turze postaci. Tak więc dla przykładu: gdy przyjdzie kolej Biskupa – gracz, który wybrał tę postać ma możliwość skorzystania z jej specjalnej zdolności, po czym pobiera złoto lub dociąga kartę i ma możliwość wybudowania dzielnicy. Aby wygrać, trzeba przewidywać wybory przeciwnika (i jednocześnie komplikować mu działania), oraz jak najsprytniej wybierać w każdej turze postaci dla siebie (korzystnie, ale starając się działać nie do końca przewidywalnie dla rywali). Kluczowe dla rozgrywki jest bowiem umiejętne korzystanie ze specjalnych zdolności poszczególnych postaci. Dla przykładu zdolnością Zabójcy jest możliwość wyboru innej postaci (nie gracza), która w tej kolejce nie będzie miała



możliwości działania (gracz, który ją wybrał – straci kolejkę), wybór niektórych postaci daje dodatkowe dochody za określone typy dzielnic, inne z kolei dają dodatkowe przywileje związane z wymianą kart lub budową dzielnic.



Prawdziwy urok **Cykadeli** poczujemy dopiero po kilku rozegranych partiach. Początkowo działamy trochę po omacku, natomiast prawdziwa rywalizacja zaczyna się w chwili, gdy zaczynamy działać instynktownie, uważnie patrząc na to, jakie dzielnice wznoszą rywale, próbując przewidzieć ich wybory. Wtedy na pierwszy plan wychodzą zdolności blefu, a cała rozgrywka wkracza w nowy wymiar: gdy

prostym zasadom zaczynają towarzyszyć zawiłe kalkulacje, próby zaskoczenia rywali. Złośliwe zagrania są wpisane w mechanizm tej gry – nie każdemu więc przypadnie to do gustu. O zwycięstwie decyduje spryt, ale w skutecznej realizacji zamierzeń pewną rolę odgrywa także przypadek. **Cykada** nie jest strategią, w której kalkulacja i błąd decyduje o wszystkim, tutaj potrzeba także szczęścia. Mechanika działa za to bardzo sprawnie i gdy nabierzemy odrobinę doświadczenia poczujemy w pełni pomysłowość i miodność tego produktu. Warto też zwrócić uwagę na bardzo dobre wyskalowanie gry. W **Cykadę** można zagrać zarówno w 2-3 osoby, jak i ekipą ośmioosobową, przy czym w mojej ocenie – im więcej tym lepiej. Oczywiście, pewną drobną wadą jest dość długie niekiedy oczekiwanie na swoją kolej, gdy w grze bierze udział więcej osób – zależy to jednak głównie od wprawy i szybkości podejmowania decyzji przez poszczególnych graczy. Zasady zawierają drobne modyfikacje, zależnie od ilości osób biorących udział w rozgrywce. Osobiście cenię gry, które nie tylko w teorii są przeznaczone dla grup o różnej liczebności, a więc takie, w których zadano sobie trud rzetelnego przetestowania produktu w różnych wariantach. **Cykada** to gra, przy której czujemy, że należycie zadbane o ten element.

Podsumowanie

Cykada to znana niekolekcyjerska gra karciana. Obecna na rynku od lat, zbierająca zasłużone, pochlebne opinie na całym świecie. W mojej ocenie znakomicie sprawdza się, jako dodatek do dania głównego (w formie jakiejś dużej planszówki) podczas dłuższego spotkania karciano-planszowego w grupie o dość dowolnej liczebności (w granicach rozsądku rzecz jasna). Nie brak jednak graczy, którzy pokochali **Cykadę** na tyle, że z przyjemnością odstawili na bok inne gry i regularnie rozgrywają kolejne partie, wznosząc swoje średniowieczne miasta. Lista



atutów gry jest dość długa: dobrze wyskalowana, elastyczna w modyfikacjach, rozsądny czas rozgrywki (zwykle około godziny), ładne wykonanie, atrakcyjna mechanika, nastawienie na interakcję, proste zasady w połączeniu z bogactwem możliwości. Oryginalne wydanie na nasze warunki było dość kosztowne, za sprawą polskiej edycji możemy nabyć rozszerzoną **Cytadelę** w bardzo rozsądnej cenie. Nie każdy tą grę pokocha, niewielu za jej sprawą odstawi na bok inne tytuły. Ale wydaje mi się, że **Cytadeli** nie sposób nie polubić.

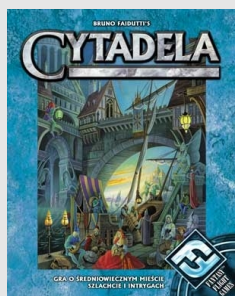


Komentarz do oceny

Wykonanie: Karty są trwałe i ładne. Znakomita większość ilustracji prezentuje bardzo wysoki poziom, pozostałe – zadowalający. Plastikowe żetony symbolizujące walutę dobrze spełniają swoją rolę, mimo iż raczej nie przypominają monet. Elementy gry zmieściłyby się w nieco mniejszym pudełku (choćby takim, jak pochodzący z tej samej linii wydawniczej **MagBlast**, recenzowany w 2 numerze RT), niemniej gra zapakowana jest w pudełko praktyczne, ładne i bardzo trwałe.

Miodność: Cytadela to już kultowa, niekolekcyjerska gra karciana. Wiele osób wciągnęła na dobre do regularnie prowadzonych rozgrywek. Prostota zasad i nastawienie na interakcję to najważniejsze atuty. Polskie wydanie od razu zawiera w sobie dodatek **Dark City**, co zdecydowanie podwyższa ocenę, bowiem dodatkowe karty w wielu wypadkach są znacznie ciekawsze od tych z podstawowego zestawu i bardzo uatrakcyjniają rozgrywkę. Dodatkowy plus za dobre wyskalowanie: w **Cytadeli** można zagrać w 2-3 osoby, ale mechanika także zadziała bez zarzutu nawet w ośmioosobowym gronie.

Cena: Ładnie wydana, bardzo miodna gra karciana. Za polską edycję **Cytadeli** płacimy uczciwą cenę.

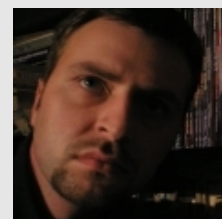


Cytadela

Wykonanie: 8/10

Miodność: 8/10

Cena: 8/10 (58,00 zł)

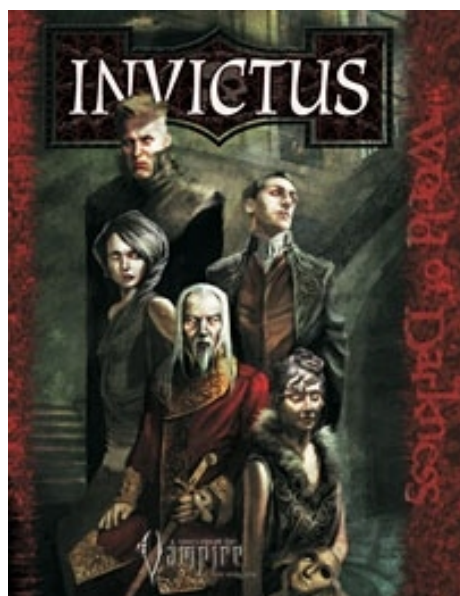


zrecenzował: ajfel

The Invictus

Wampirza arystokracja

Seria *covenant booków* do nowego **Wampira** jest jedną z najlepszych linii suplementów do nowego **Świata Mroku**. Liczba informacji w niej zawarta jest tak kolosalna, że ich wykorzystanie w kronikach może trwać latami. Każde Przymierze zostało opisane ciekawie i wyczerpująco, a **White Wolf** uniknął błędów oWoDowych suplementów, czyli dużych ilości przykładowych postaci oraz różnych innych zapychaczy, kosztem merytorycznych informacji. Dzisiaj na warsztat idzie **The Invictus** opisujący jedno z najstarszych i najważniejszych Przymierzy, przynajmniej z punktu widzenia systemu politycznego Spokrewnionych.



Układ podręcznika jest identyczny jak w innych *covenant bookach*. Suplement otwiera opowiadanie Raya Fawkesa (swoją drogą całkiem dobre i z pewnością mniej naiwne niż to znane z **Lancea**

Sanctum, opisywanego już na naszych łamach), później zaś następuje krótka historia Przymierza, spojrzenie na conocne nie-życie w Invictusie, podejście Przymierza do *Danse macabre*, specyficzne dla Frakcje (ang. *Factions*) i Linie krwi, Przysięgi krwi (ang. *Blood oaths*) i dyscypliny oraz krótki rozdział o antagonistach i sprzymierzeńcach. Podsumowując, układ podręcznika jest przejrzysty i jeśli ktoś czytał jakiegokolwiek inny *covenant book* to bez problemu będzie poruszał się również i po tym. Przyjrzyjmy się zatem poszczególnych jego częściom.

Historia Przymierza rozpoczyna się w Rzymie za panowania Camarilli i praktycznie cały rozdział opowiada nam o latach imperialnych i kolejnych stadiach kształtowania się Invictusu. Nie ma sensu przywoływać całości na łamach tej recenzji, jednak należy zauważyć, iż w interesujący sposób autorzy wpłatają pomysł wampirzych Domów (ang. *Houses*, ich istota zostanie wyjaśniona w dalszej części owej recenzji) już od samego początku podręcznika. Otóż pierwsza wzmianka o istnieniu Invictusu pochodzi z 84 roku i jest to tekst traktatu nadającego prawa do polowania na terenie Milanu Domowi Marinus. Jest to zarazem jedna z niewielu pewnych informacji dotyczących Przymierza. Reszta z nich jest bowiem utrzymana w klimacie mitów i plotek przeplatanych ziarnami prawdy. Jest to zabieg jak najbardziej przez twórców zamierzony i cecha charakterystyczna całego nowego Wampira, która jest prawdziwym strzałem w dziesiątkę. Jeśli bowiem zechcemy skoncentrować nasze Kroniki na próbach odtworzenia wampirzej historii otrzymamy naprawdę świetnie skonstruowane narzędzie wręcz ociekające fascynującymi pomysłami.

Rozdział traktujący o nie-życiu w Invictusie (ang. *Unlife in Invictus*) to z pewnością najlepsza część podręcznika, a ilość informacji w niej zawarta jest kolosalna. Zasady etykiety i protokołu stosowane przez owo Przymierze mogą niejednego przyprawić o zawrót głowy, a ich oddanie podczas sesji może stanowić wyzwanie nawet dla najbardziej doświadczonego narratora. Tytuły szacunku (ang. *Title of esteem*), uznania (ang. *tribute*) oraz funkcji (ang. *function*) stanowią narzędzie, za pomocą

którego Spokrewnieni są w stanie określić, z kim mają do czynienia oraz to, czy sami stoją niżej lub wyżej w drabinie społecznej. To natomiast prowadzi do dalszych zagadnień etykiety, takich chociażby jak fakt, kto powinien odzywać się podczas spotkań pierwszy, jak należy przyjmować dary i jak odwdzięczać się za ich otrzymanie, kiedy powinno przychodzić się na spotkania, w jakiej odległości się zatrzymywać, itd., itd. Owych zasad jest prawdziwy wysyp, a dobrze wprowadzone do Kroniki potrafią wynieść narrację na nowy, niespotykany dotychczas poziom. Niestety, taki natłok informacji powoduje również pewne uproszczenia. Podstawowym z nich jest brak rozpisania w podręczniku podziału tytułów ze względu na posiadany przez postaci Status (co we wszystkich innych *covenant bookach* jest zachowane). Rozumiem oczywiście, że rozpisanie w ten sposób ponad 20 (!) różnych tytułów funkcyjnych mogłoby zająć naprawdę ogrom miejsca, jednak z pewnością byłoby bardzo przydatne i zmniejszyło chaos, który pojawia się w głowie po przeczytaniu tej części rozdziału.

Kolejna jego część jest, moim zdaniem, ogromnie przydatna w prowadzeniu Kronik przeznaczonych dla któregośkolwiek z Przymierzy. Opisuje ona bowiem system patronatu i zasady kierujące polityką Spokrewnionych. Przede wszystkim wyczerpująco został przedstawiony cały system przysług – po jego lekturze w przeciągu kilku sekund jesteśmy w stanie określić, czego dany wampir może oczekiwać w zamian za udzielenie takiej lub innej pomocy. Ułatwia to bardzo uwiarygodnienie systemu politycznego wampirów w oczach graczy i pozwala na skonstruowanie naprawdę przekonujących sesji opartych na polityce Spokrewnionych. Dalsze rozwiązania są w pewien sposób przeznaczone dla samego Invictusu, ale mogą przydać się również i przy prowadzeniu innych Przymierzy. Mówię tutaj o całym systemie posłuszeństwa, wypełniania sprzecznych zobowiązań oraz vendett pomiędzy poszczególnymi wampirzymi rodami. Nie znajdziemy jakichś wyczerpujących zasad, ale zwięzłe omówienie tematu, które pozwoli nam orientować się w działaniu każdego liczącego się wampirzego dworu.

Wyjątkowym zagadnieniem są tzw. Domy, które są całkiem interesującym pomysłem. Otóż Dom jest związkiem dwóch lub trzech wampirów (wariant optymalny, chociaż istnieją również i inne, złożone z większej ilości Spokrewnionych), który polega na tym, że w momencie, kiedy jeden z nich jest aktywny, inni pozostają w letargu. W ten sposób dokonują oni cyklicznej wymiany władzy (oraz całego stanu posiadania z nią związanego) w zamian za bezpieczeństwo swego niespokojnego snu oraz pewność, że podczas ich nieobecności nie stracą stanu swojego posiadania. Podręcznik opisuje bardzo wyczerpująco wszelkie zalety i zagrożenia związane z założeniem Domu i wymienia kilka przykładowych (Takurizen, Machten, Lamia, Sephenet, Penangallan i jeden upadły – Draumerai).

Dalsza część rozdziału jest już *stricte* polityczna i odnosi się do etykiety dworu, systemu kar i nagród, sposobów awansu społecznego, zabaw, sposobów, w jaki Invictus honoruje swoich członków oraz wielu innych aspektów, których opisywanie wykracza zdecydowanie poza ramy owej skromnej recenzji. Ogrom informacji zawartych na zaledwie 50 stronach poraża i, zaryzykuje to stwierdzenie, drugi rozdział jest najlepszą rzeczą napisaną dotychczas do **Vampire Requiem**.

Kolejny rozdział, poświęcony *Danse macabre*, koncentruje się na kwestiach związanych z Przymierzem i jego interakcjach z resztą **Świata Mroku**. Przede wszystkim omawia on kwestie przyłączenia się do Invictus poprzez Przeistoczenie lub później w czasie Requiem. Na każdym kroku autorzy podsuwają nam pomysły na to, dlaczego w ogóle wampir wybrał swojego potencjalnego potomka oraz jak wyglądają jego pierwsze noce. Unikatową rzeczą dla Przymierza jest system Gildii i konfliktów, jakie powoduje on w łonie samej organizacji. Gildie są czymś w rodzaju wyspecjalizowanych podgrup w strukturze Invictusu, które są niczym innym jak relacjami mistrz-student i służą przede wszystkim do zdobywania wiedzy oraz umiejętności. Mistrz i jego uczniowie nazywani są mianem Gildii, sama nazwa zaś nie jest jedynie archaicznym terminem użytym na określenie edukacji, ale implikuje cały system

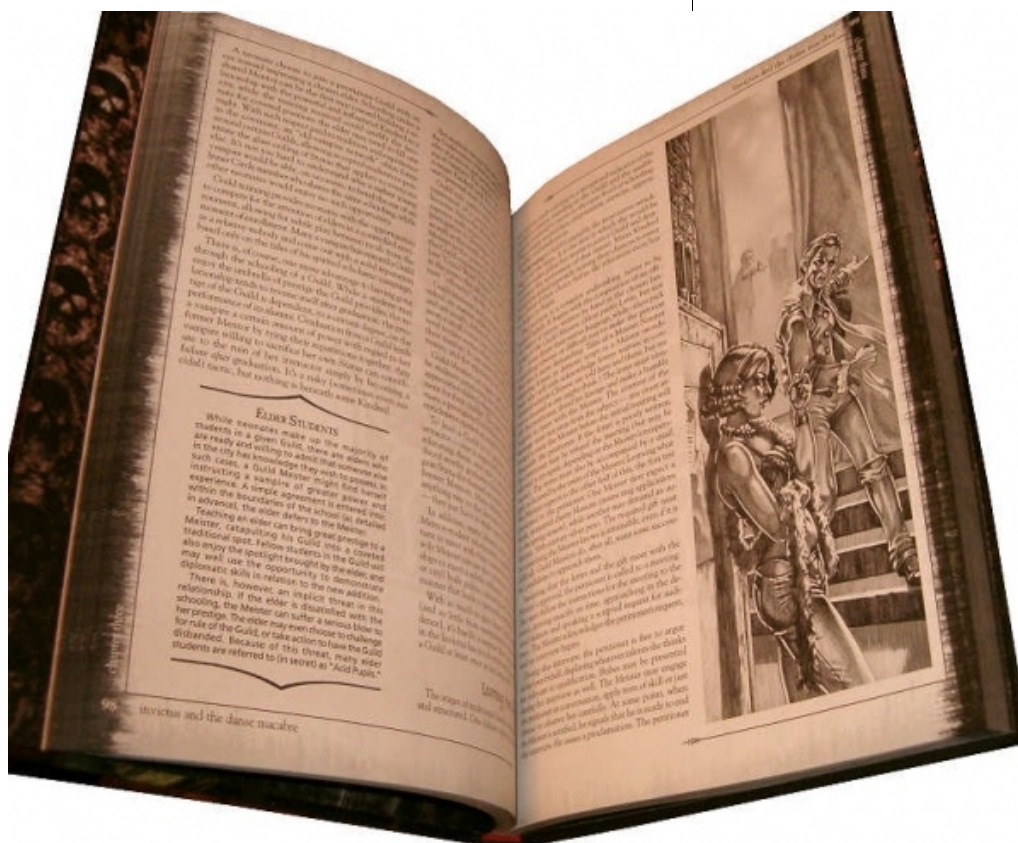
awansu cechowego znany doskonale ze średniowieczna. W podręczniku znajdziemy również kilka gotowych wątków do wykorzystania podczas konstruowania sesji koncentrujących się właśnie na Gildiach i ich rywalizacji oraz dwie przykładowe, tego typu organizacje.

Rozdział zamyka klasyczne zestawienie opinii, jakie członkowie Invictusu dzielą o innych Przymierzach i istotach nadnaturalnych, uzupełnione o całkiem obszerne omówienie sposobu, w jaki się doń odnoszą. Sposoby prowadzenia polityki, modele wypracowanych działań, sposoby wymiany zasobów, cele owych wymian i setki innych, przydatnych informacji po prostu wgniatają w fotel i stanowią doskonały kurs polityki oraz zasad nią kierujących dla niewtajemniczonych. Po prostu *magnum opus*.

Rozdział czwarty (ang. *Factions and bloodlines*) rozpoczyna „bardziej mechaniczną” część podręcznika, lecz wprowadza nie tylko nowe Linie krwi, ale również i Frakcje, które mogą być ciekawym pomysłem na ubarwienie Kroniki. Frakcje to nic innego jak stowarzyszenie Spokrewnionych

skoncentrowane na bardzo specyficznych celach i dążeniach. I tak *The Cherubim* to patroni sztuki; *Most Noble Fellowship of Artemis* to wampirzy klub łowiecki; *Octopus*, manipulatorzy polityki śmiertelnych; *The Most Honorable Order of the Thorned Wreath*, profesjonalni zwadźcy, a *Die Nachteulen*, śledczy i szpiedzy skoncentrowani na nadnaturalnych praktykach obecnych w całym Świecie Mroku. W owym rozdziale otrzymujemy również dwie rodziny *ghuli* oraz sześć Linii krwi, które, tradycyjnie już, rozwijają twórczo niektóre aspekty klanów, na których się opierają. Moją uwagę zwrócili *Kallisti*, którzy, będąc rozwinięciem klanu *Daeva*, koncentrują się na aspekcie zimnego, perfidnego i zdystansowanego politycznego manipulatora. Archetyp ten wspaniale współgra z samym Invictusem i doskonale pasuje do wszelkich Kronik koncentrujących się na polityce Spokrewnionych.

Rozdział traktujący o dyscyplinach i Przysięgach krwi (ang. *Blood oaths*) jest interesujący ze względu na te drugie. Przedstawiony tutaj system pozwala na wprowadzenie przysięg, które w razie złamania powodują określone, nieprzyjemne efekty. Ich wymagania w dyscyplinach oraz punktach doświadczenia ograniczają jednak możliwość ich użycia przez postaci graczy i wykształcają raczej model represyjny w stosunku do nich. Nie zmienia to jednak faktu, że każda taka zawarta przysięga nie będzie jedynie czczym słowem, co, samo w sobie, może prowadzić do wielu interesujących wątków i wyborów. O samych dyscyplinach i dewocjach (ang. *devotions*) nie ma sensu się rozpisywać. Są one specyficzne dla każdej Linii krwi i starają się w ten sposób wydobyć jej



najmocniejsze strony. Wydają się one również całkiem interesujące i zbalansowane (nie ma wśród nich zupełnie nieprzydatnych i „całkowicie przepakowanych”). Pamiętajmy również, że informacje zawarte zarówno w tym, jak i poprzednim rozdziale są całkowicie opcjonalne.

Rozdział zamykający, czyli Sprzymierzeńcy i antagoniści (ang. *Allies and antagonist*) to typowa „galeria bohaterów”, gotowych do użycia w każdej chwili. Archetypów jest kilkanaście i doskonale współgrają z treścią całego podręcznika. Nic dodać, nic ująć.

Table of Contents	
PRELUDE	1
INTRODUCTION	9
CHAPTER ONE: A HISTORY OF THE INVICTUS	22
CHAPTER TWO: UNLIFE IN THE INVICTUS	34
CHAPTER THREE: INVICTUS AND THE DANSE MACABRE	88
CHAPTER FOUR: FACTIONS AND BLOODLINES	128
CHAPTER FIVE: BLOOD OATHS AND DISCIPLINES	176
APPENDIX: ALLIES AND ANTAGONISTS	214

Podsumowując, **The Invictus** to doskonały zakup dla wszystkich tych, którzy koncentrują się w swoich Kronikach na sesjach politycznych. Dla wszystkich innych, będzie to zaś doskonały przewodnik po zasadach rządzących światem Spokrewnionych. Zdecydowanie polecam.

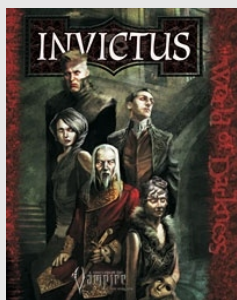


Komentarz do oceny

Wykonanie: Twarda okładka, papier kredowy (oprócz opowiadania, które wydrukowane jest na zwykłym papierze o dobrej gramaturze), ilustracje trzymające wysoki poziom. Czego chcieć więcej?

Miodność: **The Invictus** zawiera ogrom przydatnych informacji o polityce Spokrewnionych. Można je wykorzystać niemal w każdej Kronice, nie tylko takiej, która dotyczy samego Przymierza. Drobnym minusem jest brak opisu poszczególnych kropek Statusu i przyporządkowanych doń funkcji (zabieg znany z wszystkich innych *covenant booków*). Dociekliwy czytelnik znajdzie również rozsiane po całym podręczniku błędy stylistyczne i gramatyczne, jednak nie utrudniają one w żaden sposób odbioru treści.

Cena: Pomimo faktu, że wiele innych produktów **White Wolfa** dostępnych w sklepie Rebel sukcesywnie tanieje, *covenant booki* nadal utrzymują się na dość wysokim pułapie cenowym. Gdyby podręcznik był 15-20 złotych tańszy otrzymaliby w tym elemencie znacznie wyższą notę.



The Invictus

Wykonanie: 9/10

Miodność: 9/10

Cena: 7/10 (124.95 zł)



zrecenzował: Sting

Wprowadzenie do linii wydawniczej

Wampir: Requiem

Artykuł pierwotnie publikowany był
w serwisie internetowym Oneiros.pl

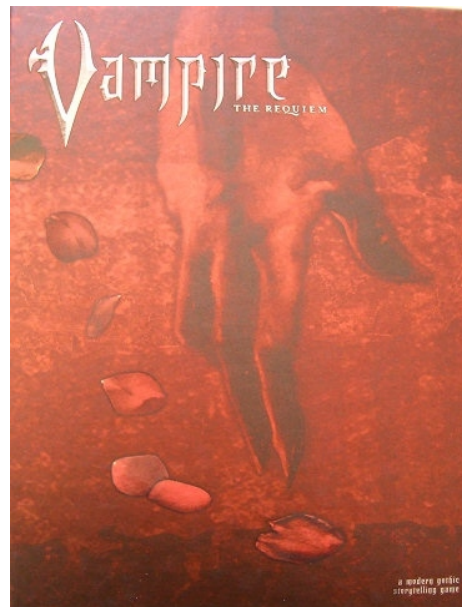
autor: Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki
redakcja: Katarzyna Banach

To nie samotność śmierci, to także nie oddech życia. To pieśń żałobna, interludium pomiędzy życiem a śmiercią. Nasze Requiem to wszystko, co nam pozostało po żwawym toku pierwszego i chłodnej nicości drugiego. Requiem narasta i cichnie; ma swych fanatyków o dzikim wejrzeniu, zbrukanych krwią szaleńców, tych, którzy oddają się zmysłom, rewolucjonistów i swych niedoszłych pogromców. Nie jest jednak słodko-gorzka muzyką naszych drogich zmarłych - jest Symfonią Przeklętych.

- Charlotte Gaudibert, *Aequitas Fatalis*

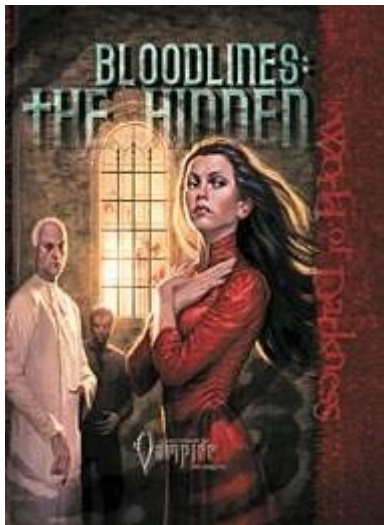
Wampir: Requiem jest pierwszą grą o istotach nadnaturalnych, jaka wydana została z myślą o zasadach opisanych w **Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym**. Podobnie jak dalsze subserie, dzięki własnej śmierci i mocy wampirzej krwi pozwala postaciom, które dojrzały zasłonę dzielącą je od świata nadprzyrodzonego, na przekroczenie jej.. Jest więc pierwszym z serii tytułów czyniących potworami odkrywców potworności. Forma samej serii uzależnia jej wykorzystanie od posiadania i znajomości **Podręcznika Podstawowego**, jako że żadna z subserii nie powieła podstawowych informacji o mechanice, zawartych w podręczniku

dla śmiertelnych. Pozwala to jednak na umieszczenie w poszczególnych „nadnaturalnych” podręcznikach podstawowych znacznie większej ilości informacji istotnych z fabularnego punktu widzenia, oraz wyłącznie mechaniki koniecznej do opisanie specyfiki danego rodzaju istoty.



Spośród subserii kontynuujących tradycje starego Świata Mroku (**Wampir**, **Wilkołak**, **Mag**, **Changeling**), **Requiem** można śmiało uznać za najwierniejsze formule poprzednika, znamienitej i niesamowicie popularnej **Maskarady**. Wampiry są więc nadal nieumarłymi ludźmi, których na progu śmierci „ocalił” łyk wampirzej krwi. Nadal spodziewać można się polityki, intryg, intensywnych walk oraz całego zestawu nadprzyrodzonych mocy. Nadeszły jednak nieuniknione zmiany, związane z profilem nowej serii. Podjęto przy tej okazji charakterystyczną decyzję developerską, mogącą początkowo razić, aczkolwiek później, w miarę zaznajamiania się z tekstem, naprawdę zbawienną. Zadecydowano bowiem, iż pewne nazwy konceptów, klanów i archetypów analogicznych do przedstawianych w edycjach poprzednich zostaną zachowane w postaci oryginalnej, zaś ewentualne wariacje na ich temat nazywane będą bardzo podobnie, z niewielkimi jednak zmianami (vide linia krwi Malkovian). Czytelnik znający dobrze terminologię edycji wcześniejszych może mieć wrażenie „pójścia na

łatwiznę”, mam jednak wrażenie, że później będzie w stanie docenić szczerą twórczość serii, którzy nie usiłowali sprzedawać tego samego w innym opakowaniu i uczciwie pokazując, które koncepty zachowali w postaci niemalże nie zmienionej. Ułatwia to również wyłapywanie analogii i różnego rodzaju mrugnięć okiem (jak Tremere, powracający w przewrotnie skonstruowanej roli Liczy Tremere, potężnych antagonistów w nowym **Magu**).



Najważniejszą ze zmian jest, wzmiankowane we „Wprowadzeniu do Świata Mroku”, obniżenie „power levelu” poszczególnych subserii, oraz narzucenie względnej lokalności kronik. Skutkuje to tym, iż nie uświadczymy już przepotężnych wampirzych półbogów, władających światowymi korporacjami i kierujących losami państw. Nie ma już także ogólnoswiatowo koordynowanych struktur wsparcia, jakimi były dawne klany, Camarilla czy Sabbat. Światu nie grozi już również nadejście Przedpotopowców, ponieważ najwcześniejsze względnie klarowne wspomnienia Spokrewnionych sięgają teraz cywilizacji Rzymu, a dwustu- lub trzystuletnie wampiry uważane są za niemal starożytne. Domeny Książąt teraz rzeczywiście sięgają granic miasta lub hrabstwa, dzielone są też nadaniami dla Regentów.

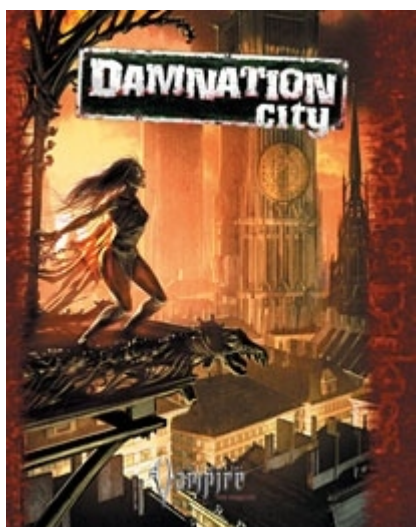
Zbawienność takich decyzji jest niekwestionowana. Usuwa bowiem wszelkie zgrzyty związane z (tu nieobecnym w jakiegokolwiek formie) metaplotem

starej edycji, jednocześnie odświeżając poczucie *grandeur*, nieodłącznie związane z wampirami. Potęgą wampira wreszcie nie musi być poparta absurdalnym wiekiem tysięcy lat, dzięki temu kreowane postaci mogą być znacznie bardziej przekonujące w swych relacjach ze światem gry. Ich motywacje również zyskują na wiarygodności - nareszcie nie dominuje żadna narzucona motywacja w rodzaju Jihadu lub Gehenny. Motywy, jakimi postaci się kierują, mogą być zarówno ideologiczno-religijne, jak i przede wszystkim osobiste. O ile łatwiej uwierzyć w motywację bohatera niezależnego, jeśli kieruje nim, jako Biskupem miasta, chęć zemsty za jawne bluźnierstwo wypowiedziane otwarcie i pogardliwie podczas ostatniego spotkania w Elizjum, czy w pragnienie pomsty za niedawną śmierć cenionego ludzkiego współpracownika z rąk wampirzej uwodzicielki, niż w planowaną przez wieki, wyrachowaną zemstę za zdradę w potyczce o bliżej nieokreślony zamek w północnych Węgrzech.



Same wampiry nie zmieniły się wiele od **Maskarady**. Nadal zmuszone są do picia krwi i przemieniania jej w Vitae napędzającą ich ciała i moce. Nadal są nieśmiertelne, chociaż znacznie osłabione w porównaniu z wampirami edycji wcześniejszych. Młodego wampira czwórka skinów jest w stanie zatłuc w ciemnym zaułku - ludzie przestają być groźnymi przeciwnikami dopiero w pewnej fazie rozwoju postaci, o ile oczywiście gracz nie bawi się w pełną optymalizację pod kątem walki.

Ugryzienie wampira nadal nie powoduje przemiany, drewniany kołek w sercu nadal tylko go paraliżuje - światło słoneczne nadal jest zabójcze, czosnek i bieżąca woda nieskuteczne, tak samo jak symbole wiary, jeśli te nie zostaną poparte zdolnościami osoby nimi władającej. Największe zmiany dotyczą sfery emocjonalnej wampirów - pozbawiono je zdolności intensywnego odczuwania emocji, poza tymi, które narzuca Bestia. Wszystkie uczucia odczuwane przez wampira są wyblakłymi echem wspomnień z czasów, gdy dana osoba żyła. Gniew na autorytarną decyzję Szeryfa jest tylko odzwierciedleniem wściekłości, jaką postać żywiła wobec swego ojca, lęk przed magiczną karą wywołuje wspomnienia mrocznych baśni zasłyszanych w dzieciństwie. Nawet seks pozbawiony jest aspektu emocjonalnego - może być przyjemnym doznaniem fizycznym, jak dotyk kosztownego materiału czy smakowity zapach, nie będzie jednak niczym więcej. Sztuka tworzona przez Spokrewnionych jest pusta, być może doskonała technicznie, ale pozbawiona tego „czegoś” - wejrzenia w ludzką duszę.



Dodano lub zmieniono również niektóre mechanizmy związane z samymi postaciami. Wampiry utraciły odbicia w lustrach, nie można w nich ujrzeć nic ponad rozmazany obraz - to samo dotyczy zdjęć i filmów. Jedynie głos rejestrowany jest normalnie. Obłożono je także Skazą Drapieżcy, narzędziem fabularnym pozostającym w gestii Narratora. Pozwala ono na zmuszenie wampirów

spotykających się po raz pierwszy, lub w zaskakujących okolicznościach, do natychmiastowego ustalenia hierarchii ważności - po części na podstawie potęgi ich krwi (o czym poniżej), po części także na podstawie reakcji (testu Determinacji + Opanowania). Spotkanie takie może zakończyć się walką, a nawet ucieczką jednej z postaci. Najczęściej jednak stosowane będzie zapewne do budowania nastroju, jako że jest dobrym sposobem wykrywania obecności innych wampirów. Wzmiankowana wcześniej Potęga Krwi jest nadnaturalną cechą poboczną, określającą siłę krwi danego wampira. Zastępuje ona mechanizm wampirzych pokoleń, co w połączeniu z faktem, iż cecha ta rośnie z czasem i spada podczas pobytu w torporze, owocować może nader ciekawymi konsekwencjami. Wampiry względnie stare i potężne, mimo swojej wiedzy i nagromadzonej mocy, budzić się mogą z długiego snu równie słabe magicznie jak neonaci o najniższych wartościach Potęgi Krwi, choć znacznie bardziej doświadczone i przebiegłe. Samo odzyskiwanie utraconych mocy może być materiałem na fenomenalną kronikę. Torpor ma jeszcze jeden negatywny aspekt - wampiry w czasie torporu śnią, przeżywając poszczególne fragmenty swego nieżycia raz po raz, w nieznacznie odmiennych konfiguracjach. Owocuje to niesamowitym pomieszaniem pamięci, podejrzeń, obaw i faktycznej wiedzy wampira po przebudzeniu. Torpor powoduje, iż w mgłach niepamięci giną dawne lata, a najdalej sięgająca historia wampirów - czasy rzymskie - to materia pełna rozmaitych spekulacji. Przebudziwszy się, wampir może również mieć mylne pojęcie co do tego, kto jest jego wrogiem, kto sojusznikiem i jak naprawdę prezentowała się sytuacja na lokalnym dworze przed jego zaśnięciem. Oczywiście, mógł pozostawić po sobie notatki, któż jednak zaręczy, że nikt nie zmienił ich treści, usiłując danym wampirem manipulować?

- Zatańczysz? - spytała. Tamtej nocy umarłem. Była zima, ale lodowaty wiatr nawet nas nie musnął. Wewnętrzny chłód najpierw zdusił ciepło ognia trzeszczącego w kominku, a potem rósł, rósł, by rzucić wyzwanie samej zimie. Tańczyliśmy, trzymałem dłoń na jej plecach, ale

to ona prowadziła. Słyszałem fortepian i smyczki, ale nie widziałem muzyków. Ich melodia snuła się powoli w gęstym powietrzu. Dziwnie było tańczyć do niej - do muzyki żałobnej, do requiem. Wiatr poruszył zasłony. Przysunęła się bliżej mnie, jakby chciała złożyć pocałunek na mojej szyi. Pocałunek najśłodszego potępienia. Zabiła mnie wtedy. Śmierć rozkwitła na mojej szyi purpurowym kwiatem. A ona, kiedy spiła już ostatnią kroplę, dała mi nowe życie.

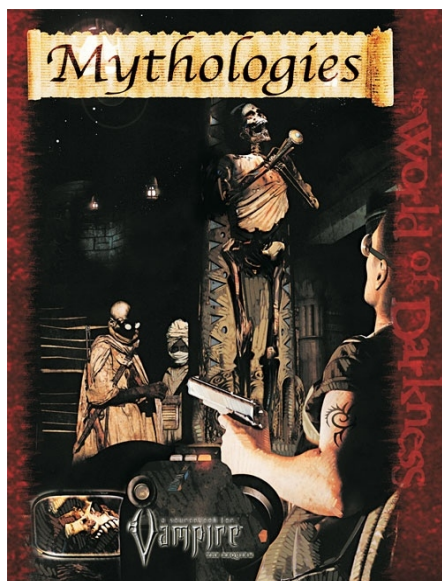
Nowy **Wampir** zrywa ze starym modelem wampirzej społeczności, wprowadzając charakterystyczny również dla pozostałych subserii motyw „5+5” - pięciu grup społecznych o cechach „przyrodzonych”, oraz pięciu grup społecznych powstałych na bazie ideologicznej. Do pierwszej kategorii zaliczane są obecnie klany, nie będące już organizacjami społeczno-ideologicznymi, jak miało to miejsce w **Maskaradzie**. W nowej odsłonie **Wampira** klany są wyłącznie najsilniejszymi i najbardziej rozpowszechnionymi „gatunkami” wampirów, ze wszystkimi tego konsekwencjami. Nie może już być zatem mowy o „założycielach klanów”, jako że brak metaplotu, historia jest modularna, a pamięć o niej zasnuta mgłami torporu. Obecnie piątka klanów jest odzwierciedleniem najbardziej wyrazistych wampirzych archetypów znanych kinu i literaturze.



Poszczególne klany to *Daeva* - archetyp wampira jako zmysłowego kochanka, niezdolnego do odmówienia sobie poddania się swym pasjom; *Gangrel* - archetyp wampira zezwierzęconego, a zarazem godnego, drapieżnego wojownika; *Mekhet* - wampir skryty, zajmujący się wszystkim, co kryją cienie; *Nosferatu* - wampir potworny, niekoniecznie zdeformowany fizycznie, zawsze jednak w pewien sposób odrażający; czy wreszcie *Ventrue* - archetyp wampira-władcy, zarówno ludzi jak i zwierząt, podatnego na wypaczający wpływ władzy szalonego króla. Każdy z przedstawicieli tej piątki może należeć również do tak zwanej „linii krwi”, będącej twórczym rozwinięciem cech klanu, dziedziczącej cięższy nieco aspekt klanowej słabości. W ten sposób na przykład, dawni Treador (wampiry wielbiące piękno sztuki) powracają jako linia krwi klanu Daeva, a Malkovianie (wariacja na temat Malkavian) są obecnie linią krwi Ventrue. To zestawienie linii krwi i klanów nie jest stałym, klany to tak naprawdę dominujące „odmiany” wampira. Nic nie stoi na przeszkodzie, by zaprojektować kronikę z inną strukturą klanów, bądź w ogóle klanów pozbawioną.

Drugim aspektem społeczności są tak zwane przymierza. Przejęły dawną, społeczno-ideologiczną rolę klanów i to one są obecnie ośrodkiem grupującym wampiry. O ile czyjś klan można uznać za „daleką rodzinę” (gdzie najbliższą jest Ojciec lub Matka, oraz ich i własne potomstwo), tak przymierze jest czymś w rodzaju skrzyżowania narodowości, organizacji politycznej i kościoła. Spokrewnieni wcielani są do swego klanu bezwolnie, dziedzicząc klan Ojca i nigdy nie mogąc z niego wystąpić, mają jednak pełną swobodę w obieraniu przynależności do przymierzy. Organizacje te przychodzą wampirom w sukurs niczym partie, gwarantując wsparcie materialne, ideologiczne i odwzajemnioną lojalność. Co więcej, przymierza stają się dla swych członków swego rodzaju instytucjami religijnymi. Nie dziwi to być może u tych z przymierzy, u których filozofia i mistycyzm wpisane są czytelnie w ramy funkcjonowania, zaskakującym może być jednak podnoszenie pewnych ideałów do rangi dogmatu nawet w najbardziej świeckich organizacjach tego typu.

Poszczególne przymierza znane nowoczesnemu światu Spokrewnionych to: *Ruch Kartiański*, najmłodsze przymierze, skupiające również największą proporcjonalnie ilość młodych wampirów - przeciwstawiające się zastałym w feudalizmie mechanizmom funkcjonowania wampirzej społeczności; *Krąg Pramatki*, pierwsze z przymierzy-kościół - amalgamat wszystkich wierzeń pogańskich, oparty o krwawą obrzędowość i mordercze próby, hartujące ducha i naturę Spokrewnionych; *Niezwycięzeni*, ponoć najstarsze z przymierzy - pozornie skostniała wampirza arystokracja, wywodząca się od rzymskich patrycjuszów; *Sanktuarium Włóźni*, drugie przymierze-kościół - oparte o reinterpretowaną doktrynę i symbolikę chrześcijańską przymierze Uświęconych, religijnych fanatyków, wywodzące się ponoć od rzymskiego legionisty, który włóźnią przebił bok Chrystusa; *Zakon Smoka* - przymierze wampirów-badaczy i naukowców, o podejściu do badań czyniącym je czymś w rodzaju sztuk wyzwolonych, wyprowadzające swą linię od samego Draculi; *Niepowiązani* - nie tyle przymierze, co kategoria wampirów odrzucających przymierza, bądź przez przymierza odrzuconych, częstokroć jednak przemawiających na danym terenie jednym głosem, mających swych reprezentantów na dworach przymierzy.



Oczywiście, ponownie, nic nie stoi na przeszkodzie, by Narrator sam zdecydował o tym, jaki układ sił obowiązuje w jego mieście. Pewne potencjalne sojusze i antagonizmy wpisane są w naturę poszczególnych przymierzy, jednak dodatkowe okoliczności fabularne mogą te relacje radykalnie zmienić. To, że Niezwycięzeni „trzymają” z Uświęconymi przez wzgląd na wspólne rzymskie korzenie, albo że Uświęceni z powodów ideologicznych nie znoszą się z Kręgiem, zaś Niezwycięzeni z Kartianami, niczego jeszcze nie przesądza. Aktualna sytuacja polityczna może zmusić przymierza do niewygodnych Sojuszy, a gdyby takich bodźców zabrakło, pozostaje jeszcze atutowa karta względnie neutralnych Smoków. Narrator zyskuje dzięki strukturze przymierzy niesamowite pole do popisu w budowaniu relacji politycznych w obrębie danego miasta. Do tego dochodzą jeszcze „czynniki chaosu” - dwa niby-przymierza, które opisano w podręczniku podstawowym na tyle enigmatycznie, że można ich koncepty wykorzystać niemal dowolnie. Pierwszym z nich jest „VII”, frakcja wampirów ewidentnie mająca coś za złe pozostałym Spokrewnionym - mordują inne wampiry, pozostawiając jedynie kupki popiołu i wymalowane „VII” w pobliżu. Nawet poświęcona im książka nie precyzuje, czym dokładnie są, będąc raczej źródłem wielu inspiracji niż ujawnieniem prawdy o tym tajemniczym przymierzu. Drugie przymierze to Pomiot Beliala - coś, co pamiętamy z *Maskarady* jako „szczeniacką” twarz Sabbatu. Sfora wampirzych satanistów, krzyżówka wściekłych Brujah i naprawdę paskudnych Baali. Doskonały antagonist, o sile skalowalnej w zależności od potrzeby. Mogą być jedynie pretekstem do kilku strzelanin, gdy trzeba rozruszać sesję, mogą również być wrogiem, który przyzwie coś, w walce z czym zasięgnąć trzeba będzie pomocy wilkołacznych szamanów.

Hej, zaraz! Przecież wilkołaki nienawidzą wampirów! Niekoniecznie. Ponieważ usunięto metaplot, a wszelkie rozwiązania ideologiczno-swiatopoglądowe są opcjonalne, nic nie stoi na przeszkodzie, by wampiry zawierały wszelkie wyobrażalne społecznie alianse z innymi istotami nadnaturalnymi. Nie ma już sytuacji, w której wampiry „śmierdzą Żmijem”, więc należy je, będąc

prawym futrzakiem, wybijając do nogi. Zupełnie do pomysłu jest układ, w którym Uratha, oczywiście na pewnych ustalonych warunkach, dzielą się odpowiedzialnością za terytorium z koterią wampirów - albo na zasadzie „my w dzień, wy nocą”, albo też „my w Cieniu, wy w świecie materii”, gdy wampiry za dnia strzegą terenów wilkołaczów dzięki swym ghulom i poplecznikom. Tak samo sprawy mają się ze wszystkimi pozostałymi istotami nadnaturalnymi, nie ma większych przeszkód niepozwalających na nawiązanie przez nie współpracy z wampirami. Pewne pomysły na podwaliny historyczno-ideologiczne i źródła potencjalnych konfliktów daje podręcznik *Mythologies*, sporo można również wyciągnąć z tak zwanych *Covenantbooks*, wszystkie one są jednak wciąż sugestiami i żadna z nich nie „obowiązuje oficjalnie” jako wspierana wydawniczo wykładnia systemowej prawdy.

Widząc, że Chrystus nie żyje, żołnierze nie połamali jego nóg. Jeden z nich, jednakowoż, wraził w jego bok swą włócznię, a z rany popłynęły krew i woda. Kropla krwi Chrystusa padła na wargi żołnierza, który starł ją swą dłonią. Dnia jednak następnego przespał wschód słońca, by dopiero wraz z jego zachodem zrzucić pęta snu. A spróbowałwszy Krwi Baranka, zapragnął więcej.

Wiem to. Jestem tym żołnierzem.

– Testament Longinusa

Pierwszym wrażeniem, jakie odnieść może grający w nowego **Wampira**, jest pozorne ubóstwo dostępnych opcji. Liczba klanów nie przekracza przecież nawet pół tuzina, gdzie **Requiem** do **Maskarady**? Tak naprawdę jednak, ze względu na możliwość nieograniczonego mieszania między sobą wyboru klanu i przymierza, dysponujemy aż dwukrotnie większą liczbą opcji w porównaniu ze starym systemem. Dodatkowo obecne kombinacje klanów i przymierzy są bardziej otwartymi i pojemnymi archetypami niż te, które eksploatowano

w **Maskaradzie**. Ventrue z Invictus może, choć nie musi, być tożsamym ze starym Ventrue, mamy jednak jeszcze do dyspozycji przynajmniej cztery inne, potencjalnie bardzo wieloznaczne, połączenia tego klanu z przymierzami. Jeśli nawet mimo to odczuwalibyśmy brak jakiegoś rodzaju postaci, mamy jeszcze możliwość uzupełnienia tych kombinacji o wywodzące się z poszczególnych klanów linie krwi. W ten sposób, możemy przywrócić do życia, jak zrobili to miejscami sami autorzy systemu, „pominięte” klany i rodzaje postaci. Klan Toreador jest teraz więc po prostu rodzajem Daeva, skupionym przede wszystkim na sztuce jako źródle swej namiętności, Bruja zaś, Gangrele z kolei, są kilkudziesięcioosobowym gangiem terroryzującym Zachodnie Wybrzeże USA i okazjonalnie pogranicze z Meksykiem. Obszerne zestawienia interesujących linii krwi oferują dodatki z serii *Bloodlines* (*The Chosen*, *The Hidden*, *The Legendary*).

Liczba możliwych do wykorzystania opcji jest teoretycznie bardzo duża, a zwiększa się wraz z pomysłowością Narratora i graczy. Pozwala to na włączanie w tematykę kroniki poszczególnych *themes* zaprezentowanych w **Wampirze: Requiem**. Cztery podstawowe motywy przewodnie kronik, wymienione w podręczniku podstawowym, to:

- **Danse Macabre** - „klasyczna” wampirza opowieść o wojnie wszystkich przeciw wszystkim, cichej i potajemnej walce o zasoby, dobra, władzę i przewagę, wyrzucaniu zdobyczy starszyźnie, zmaganiach z żądnymi łupów neonatami. Znany z poprzedniej edycji, choć nieco stonowany, nastrój w którym mieszają się uważne poszanowanie wroga, zapiekła ideologiczna bądź prywatna nienawiść, żądza pokonania i zniszczenia przeciwnika oraz walka o własne przetrwanie. Pozwala graczom odpowiedzieć na pytania o konieczność i nieuchronność uczestniczenia w Tańcu Śmierci, możliwość „czynienia dobrych uczynków” dzięki swej potędze, a także samo istnienie tak pojmowanego „dobra”.

- **Spętani niewidzialnymi okowami** - opowieść mówiąca o tym, jak mocno wampiry spętane są normami praw i obyczajów śmiertelnych, oraz wzorowanymi na nich prawach Spokrewnionych oraz samym Tańcem Śmierci. Krępują je także pęta ich własnej natury, podszepty Bestii, pokusy Skazy. Czy Spokrewnieni są w stanie je zerwać? Kim będą, pozbawieni ograniczeń?
- **Mroczne odkupienie** - Nieżycie jest dla nowoprzemienionych przerażające. Starają się odzyskać tyle ze swego człowieczeństwa, ile zdołają, usiłując zaznać odkupienia chociaż w oczach własnych, jeśli nawet nie w obliczu Boga. Mogą dążyć do niego na wiele sposobów - na przykład wykorzystując swe moce w „dobrych celach”, pozbywając się groźnego miejskiego gangu, wpływając na politykę miasta w sprawie jego ubogich i bezdomnych mieszkańców. Czy Przeklęci są w stanie czynić dobro, czy też skazą wszystko i wszystkich swym dotykiem? Czy jakiegokolwiek słuszne postępowanie jest w stanie zadośćuczynić nieuniknionemu złu czynionemu przez wampiry?
- **Gdzie dom mój, tam i serce moje** - Żywot nieumarłego pełen jest samotności, a koteria jest marnym substytutem prawdziwej przyjaźni i rodziny. Niektórzy neonaci starają się zachować kontakt ze swym dawnym życiem. Czy wampir może wrócić do domu, odzyskać więzy rodzinne, czy też stanie się to początkiem tragedii i osamotnienia? Kroniki oparte na tym temacie rozważają rozdział pomiędzy światem Spokrewnionych a ludzkością. Wampirzy Głód jest nieustannym zagrożeniem dla śmiertelnych, a inni Spokrewnieni przekreślą nieżycie postaci lekką ręką, jeśli uznają je za zagrożenie dla Maskarady.

Kronika może oczywiście opierać się na kilku także odmiennych od wyżej wymienionych motywach przewodnich, oraz wielu jednocześnie eksplorowanych antagonizmach. Należą do nich:

- **Konflikt Spokrewnionego z samym sobą** -

konfliktujące ze sobą lojalności, sprzeczne pragnienia. Konieczność zdefiniowania swoich priorytetów, zdecydowania o ważności celów, gdy osiągnięcie jednego z nich wiąże się z niemożnością osiągnięcia drugiego. Wpływ konfliktów wywoływanych przez aspekty osobowości Spokrewnionego, takie jak jego Skaza.

- **Konflikt Spokrewnionego z własną Bestią** - doraźnie, nieunikniona i zwykle niespodziewana walka ze swymi najgorszymi instynktami. Długofalowo zaś, próba zachowania lub odzyskania Człowieczeństwa, być może nawet droga ku Golkondzie.
- **Konflikt między Spokrewnionymi** - starcie ambicji, walka o tereny łowieckie, różnice wynikające z odmiennej moralności, osobiste antypatie.
- **Konflikt słabych z silniejszymi** - różnice w statusie i potędze, lęk i zawiść odczuwane wobec starszyny, lęk przed własnym potomstwem i jego nienawiścią.
- **Konflikt między klanami** - przeciwstawienie kultur i światopoglądów przedstawicieli poszczególnych klanów, dążących do władzy i kontroli Ventrue, walka o uznanie odrzucanych społecznie Nosferatu, Mekhet usiłujący nadać szersze znaczenie społeczeństwu Spokrewnionych. Postawy klanów pozostawać mogą w konflikcie również z aspiracjami frakcji politycznych czy organów władzy, takich jak Primogen lub Książę.
- **Konflikt między przymierzami** - każde z przymierz obnosi się z pewną doktryną ideologiczną, dotyczącą organizacji i toku nieżycia wszystkich wampirów, od ścisłej hierarchizacji i formalności Niezwycięzonych, po nowoczesny populizm Kartian. Pewne postawy mogą prowadzić do otwartej wrogości, możliwe jest jednak również wypracowywanie kompromisów. Przymierza, jako takie, nie są przecież monolitami i niczym dziwnym nie są zdarzające się w nich rozłamy na tle ideologicznym.

- **Konflikt jednostki ze społeczeństwem** - jednostka kontra jasno sformułowane, ale także i te niewypowiedziane zasady obowiązujące w społeczeństwie Spokrewnionych. Własne zasady obowiązują także „buntowników” w rodzaju odrzucających zwierzchność Książąt członków Ruchu Kartiańskiego, czy niepowiązanych wampirów, negujących jakąkolwiek hierarchię ponad tę, obowiązującą w ramach danej koterii. Czy postaciom uda się zmienić choć trochę naturę obecnego reżimu, znieść obowiązujące tabu?
- **Konflikt Spokrewnionych ze światem śmiertelnych** - walka o utrzymanie Maskarady, zasobów pochodzących ze świata ludzi, konflikt widziany od strony ludzi świadomych istnienia wampirów, zmierzających zgodnie z własnymi motywacjami do zniszczenia lub podtrzymania Maskarady. Także sytuacje, gdy kochane niegdyś przez wampira osoby trafiają na linię ognia. Jak wyjaśnić rodzicom, najlepszemu przyjacielowi, małżonkowi, że jest się gorzej niż martwym? Co zrobić, jeśli odkryją, jakim potworem jest postać?
- **Konflikt Spokrewnionych z innymi istotami nadnaturalnymi** - wampiry nie egzystują samotnie w Świecie Mroku, wiedzą często o istnieniu zjaw, Lupinów i śmiertelnych magów. Nieczęsto spotykają się z nimi oko w oko, większości też taka sytuacja jak najbardziej odpowiada, jednak czasami zdarza się im konkurować o te same zasoby. Czy są to tereny łowieckie, konkretni ludzie, wpływy, czy dobra materialne, czasami dochodzi do konfliktu. Częstokroć największym wyzwaniem jest samo rozpoznanie innej istoty nadnaturalnej, określenie zakresu jej mocy, kierujących nią motywacji, po czym wypracowanie takiego podziału korzyści, który byłby do przyjęcia przez obie strony.

Tyle główny podręcznik **Wampira: Requiem**, czy jednak w pozostałych znajdziemy jakieś alternatywy? Najważniejszym i najobszerniej traktującym odmienne sposoby wykorzystania systemu podręcznikiem jest *Requiem Chronicler's Guide*, o nim jednak za chwilę. Najbardziej klasyczny z motywów to stworzenie postaci śmiertelnika przy pomocy **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**, zetknięcie jej ze światem nadnaturalnym, pozostającym na pograniczu społeczności Spokrewnionych, po czym uczynienie z niej wampirzego ghula. Istoty te, a także chorą i spaczoną relację z ich „właścicielami”, opisuje doskonale dodatek zatytułowany po prostu *Ghouls*. Mając takie postaci, można poprowadzić kronikę bazującą na wyżej wspomnianej zależności, lub uczynić je oswobodzonymi buntownikami lub dzikimi ghułami, które z jakichś powodów (Ostateczna Śmierć, wygnanie) utraciły swoich właścicieli i teraz muszą zdobywać krew od innych wampirów. Można także pójść o krok dalej i uczynić te postaci Spokrewnionymi.

Wspomniany wcześniej *Chronicler's Guide* proponuje również bardziej dogłębną zabawę z założeniami systemu oraz miastem jako podstawową scenerią kronik. W poszczególnych tekstach sugeruje na przykład pozbycie się w ogóle klanów, opisując potencjalne problemy z takim podejściem i podpowiadając metody ich rozwiązania. Inna wersja wampirzego nieżycia opierać ma się na dosłownie rozumianych więzach rodzinnych, dających wsparcie lub rodzących konflikt za konfliktem i otwartą wrogość. Rozwija ten pomysł w tekstach opisujących kroniki wielopokoleniowe lub opowiadające o dwóch rywalizujących ze sobą Domach, gdzie kronikę opierać można na klasycznych wzorcach w rodzaju Romea i Julii. Dalsze teksty rozważają także inne zmiany, jak na przykład zastąpienie animalistycznej i pałającej bezrozumną żądzą mordy Bestii czymś znacznie inteligentniejszym i bardziej wyrachowanym, obcą świadomością, która dzięki swym podszeptom usiłuje sterować poczynaniami wampira, zniszczyć w nim Człowieczeństwo i przejąć nad nim całkowitą kontrolę. Postaci

Spokrewnionych, wedle kolejnego z wariantów, mogą zaczynać grę nie jako neonaci z najniższego kręgu społeczności, lecz jako władcy, wręcz „królowie Spokrewnionych”. Ten tryb rozgrywki wspiera zresztą tekst o grze w „Prymat” (*Primacy*), zamieszczony w fenomenalnym skądinąd dodatku *Damnation City*, opowiadającym o tworzeniu kronik miejskich i miast jako takich. Tekst ten czyni z *Wampira* grę miejscami wręcz strategiczną, co jednak nie odbiera jej uroku. Opisane w nim mechanizmy są użyteczne w odzwierciedlaniu pewnych zjawisk podczas sesji rozgrywanych w zwyczajowym trybie Narracji.



W *Wampirze* grać można również jak w grę ściśle polityczną, można uczynić zeń operę, będącą sagą o miłości i nieuchronnej zagładzie. Można prowadzić kronikę, toczącą się w realiach wojennych, co uwypukli tylko dramat walki o przetrwanie. Można wreszcie, wedle kolejnego z klasycznych motywów, uczynić łowców ofiarami, skonfrontować wampiry z istotami od nich fizycznie potężniejszymi, gdzie jedynym ratunkiem będzie manipulacja, przebiegłość, sprawność koordynacji działań. Kronika taka aż prosi się o wykorzystanie wilkołaków lub innego równie zwierzęcego (związane z wrogim przymierzem Gangrele?) przeciwnika. W kronikach dotyczących problematyki transcendencji postaci próbowały będą odnaleźć sposób na to, by przestać być wampirem i nie ulec jednocześnie Ostatecznej Śmierci. Postaci mogą z być rozmyślnie tworzone do roli potworów. Wtedy ich Skazy stają się źródłem siły, a cele

tożsame z tymi, które zazwyczaj przypisujemy złoćczyńcom. Wszystkie te pomysły również opisywane są przez *Damnation City*, a to wciąż nie wszystkie wariacje na temat bazowej tematyki systemu. Pomniejsze zmiany w niej wprowadzić można dzięki podręcznikom takim jak *Nomads*, omawiającym życie poza miastami, w ruchu, wciąż w drodze. Poszczególne *Covenantbooks* (*Belial's Brood*, *Carthians*, *Circle of the Crone*, *Invictus*, *Lancea Sanctum*, *Ordo Dracul*, oraz *VII*) dokładnie opisują wszelkie sfery nieżycia w ramach danych przymierzy, oraz w kontakcie z nimi. Największe i jednocześnie najbardziej smakowite zmiany wprowadzają jednak podręczniki z serii *Requiem for Rome*, zmieniające nowoczesnego *Wampira: Requiem* w grę o antycznym Rzymie i jego prowincjach.

Nie myślałem, że śmierć zniszczyła tak wielu.
- T. S. Eliot, *Ziemia Jałowa*

Podsumowując, *Wampir: Requiem* jest systemem zachowującym elastyczność bazowego *Świata Mroku* i zwiększającym ilość dostępnych opcji o szeroką gamę dostępnych motywów oraz nowych aspektów świata gry. Linia wydawnicza tej serii bogata jest w dobrze napisane podręczniki. Nawet tych kilka, które wymagały będą szczególnej uwagi od czytelnika (przykładem może być, zaskakująco miejscami sprzeczny z podręcznikiem podstawowym, *The Blood*, pierwotnie mający być kompilacją i fabularnym rozwinięciem głównych zasad *Wampira*), zawiera sporo wartościowego materiału. Podobnie jak w przypadku „czarnej” linii wydawniczej, do rozpoczęcia gry wystarcza w zupełności podręcznik główny, natomiast mnogość podręczników przyczynia się wyłącznie do rozwinięcia jej wielu interesujących aspektów. Z czasem koniecznym może okazać się nabycie poszczególnych *Covenantbooks*, zwłaszcza jeśli gracze zapragną eksplorować tło kulturowe Sprzymierzonych i wrogich przymierzy. Oczywiście, jak poprzednio, żadna część tego materiału nie jest obowiązkowa. Książki te zawierają jednak tak wiele interesujących pomysłów na

rozwiązania różnych kwestii ze świata gry, że lektura ich zdaje się być w pewnym momencie obowiązkowa.



Osobom pragnącym jednoznacznego wskazania zwycięzcy w pojedynku **Requiem** z **Maskaradą** nie sposób takowego zaoferować. System sprawia jednak wrażenie, tak pod względem mechaniki, jak i pomysłu „oczyszczonego i uprzątniętego”. Spośród nowych serii głównych jest najbardziej podobny do oryginału, zdaje się wręcz być edycją Re-Revised **Maskarady**, oczywiście przy założeniu obniżonego *power-levelu* kronik. Powoduje to, iż zainteresować się nim z powodzeniem mogą zarówno starzy wyjadacze, jak i osoby, dla których prowadzenie i granie w **Wampira** będzie zupełną nowością.

Cytaty z *Wampira: Requiem* oparte są na wcześniejszej wersji przekładu autorstwa Jakuba Bartoszewicza.



ONEIRO S



www.oneiros.pl

WIEŚCI Z PROCESU WYDAWNICZEGO • INFORMACJE O FANOWSKICH PUBLIKACJACH •
FORUM DYSKUSYJNE PRZEKŁADU • BNI, LOKACJE, FABUŁY, WPROWADZENIA, RECENZJE •
OFICJALNY SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 7, kwiecień 2008

w numerze między innymi:
Descent: Journey in the Dark
Cleopatra
Contract Directory

