



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 61, październik 2012



**STORY CUBES: VOYAGES**

**ERYNIE**

**PIĘTASZEK**

**DESCENT: JOURNEYS IN THE DARK (2ND ED.)**

**KAMUFLAŻ: BIEGUN PÓŁNOCNY**

**SONG OF ICE AND FIRE ROLEPLAYING:**

**A GAME OF THRONES EDITION**

**WOLSUNG: W PUSTYNI I W PUSZCZY**

**THE PATH OF KANE**

# TEOMACHIA

Ilustracja z gry Teomachia - (C) Fabryka Gier Historycznych



**Wydawca:** REBEL.pl

**Redaktor naczelny:**

Tomasz 'Sting' Chmielik

**Zastępca redaktora naczelnego:**

Marcin 'ajfel' Zawisłak

**Redakcja i korekta tekstów:**

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

**Redakcja:**

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

Marcin 'Paladyn' Roszkowski

**Grafika, skład:**

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kie-  
rucie je na nasz adres: [sklep@rebel.pl](mailto:sklep@rebel.pl)



*Za oknem pierwszy śnieg, zapewne zima znów zaskoczyła drogowców. Przed klawiaturą naczelny, jak zawsze zastanawiający się, co ma napisać we wstępniaku. Tej najgorszej części pisma. Niby krótkiej, niby błyskotliwej i zabawnej, najczęściej zaś nudnej. O czym pisać? O tym, że w numerze znajdują się takie, a nie inne teksty? Przecież jest spis treści... To może wykorzystać jakiś komunał w stylu: „kiedyś miałem więcej czasu na planszówki” i pociągnąć temat na kilka zdań. Pytanie tylko, kogo to obchodzi? Przecież to obserwacje rodem z książek Paolo Coelho! „W Tesco jest do kupienia wiele rzeczy”. Brawo kapitanie oczywistość! Tak trzymaj. Można też inaczej, przykładem wiele poważnych opiniotwórczym pism, to jest filozoficznie, częściej jednak głupio-mądrze. Z elokwencją i swadą studenta pierwszego roku. Na tysiąc dwieście znaków i ani jednego więcej. I tak źle, i tak niedobrze. Prawdziwy impas twórczy, jeżeli założymy, że wstępniaki łapią się w ogóle do jakiegokolwiek kategorii twórczej pisaniny. Coś jednak napisać trzeba, więc może zrobię to tak.*

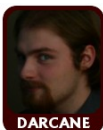
*Lato się skończyło, bo nie kołysz nas już do snu świerszcze. Niebawem listopad, grudzień i święta. Skoro listopad, to Falkon w Lublinie (Coelho byłby ze mnie naprawdę dumny). A tam Puchar Mistrza Mistrzów, do którego po raz pierwszy Rebel Times wystawi sędziego. Jeżeli chcecie nas spotkać na żywo, pochwalić, zganić, czy po prostu powiedzieć „cześć”, zapraszamy.*

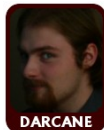
*I klasycznie już – do zobaczenia za miesiąc!*



Nr 61, październik 2012

# Spis treści

- 2      **Wstępniak**   
          ... czyli jak zwykle  
          kilka słów na początek
- 4      **Aktualności**   
          ... czyli co nowego  
          w świecie gier
- 9      **Licytacja między**  
          **wyznawcami**  
          Teomachia 
- 13    **Zielone, inspirujące**  
          **pudełko**  
          Story Cubes: Voyages 
- 15    **Bardzo kiepski**  
          **kryminał**  
          Erynie 
- 18    **Solowe granie w stylu**  
          **Dominiona**  
          Piętaszek 
- 22    **Klasyk po**  
          **gruntownym remoncie**  
          Descent: Journeys in the Dark  
          Second Edition 

- 29    **Arktyczne zagadki**   
          Kamuflaż: Biegun północny
- 32    **Smutny los**  
          **Badacza Tajemnic**  
          Długa droga do Kadath #13 
- 35    **Dokopać Lannisterom**   
          Song of Ice and Fire  
          Roleplaying:  
          A Game of Thrones Edition
- 41    **W 111 stron**   
          **dookoła świata**  
          Wolsung: W pustyni i w puszczy
- 44    **Ścieżka**  
          **sprawiedliwych**  
          The Path of Kane 
- 46    **Plany na listopad**  
          czyli: co w następnym numerze?

## Aktualności

### Spiel 2012



AJFEL

Październik to wyjątkowy miesiąc dla twórców, wydawców i fanów gier planszowych. Co roku, właśnie w październiku odbywają się targi Spiel w niemieckim Essen. To gigantyczna impreza, której towarzyszy wiele gorących planszowych premier. Również w tym roku w Essen nie zabrakło pol-

skich wydawców z interesującymi nowościami. My zaś, wybierając produkty do recenzji na łamach **Rebel Timesa**, również w tym roku nie zapomnimy o esseńskich premierach.



Odkryj serię

# NEUROSHIMA



**gra fabularna  
gra planszowa  
gra smsowa  
opowiadania**

już wkrótce:

**51. stan - gra karciana  
NS Tactics - bitewniak  
NS Hex na I-Phone**

**100% postapokalipsy**



PORTAL STWORZONY,  
BYŚ INFORMOWAŁ  
I BYŁ POINFORMOWANY

**WIEŚCI  
MATERIAŁY  
LINKI  
WYDARZENIA**

**NEUROSHIMA.ORG**



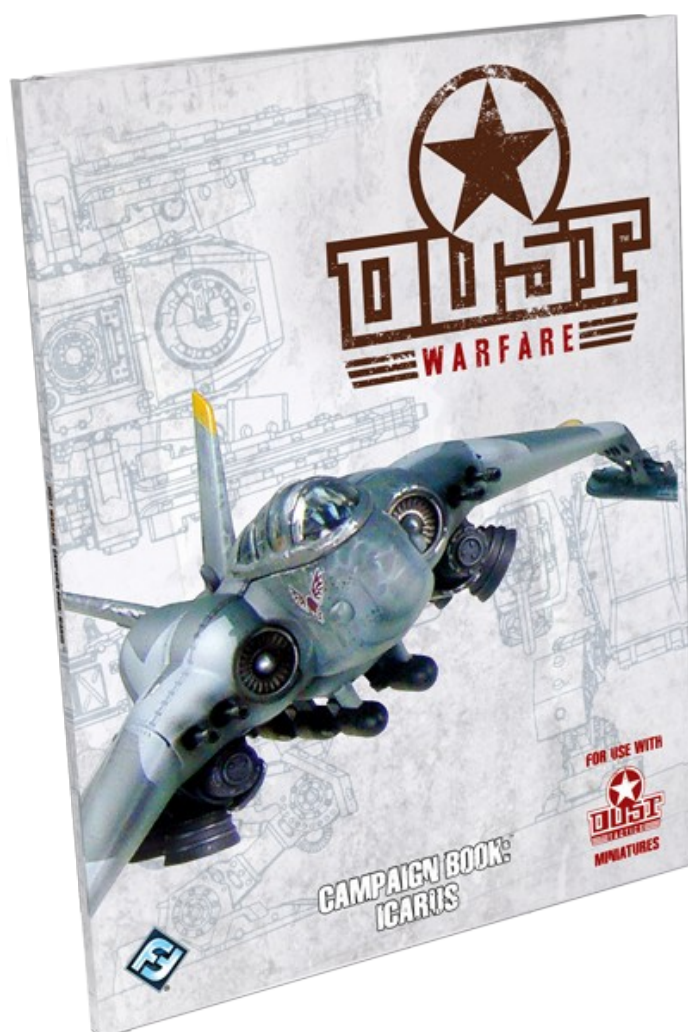
## Talisman: Miasto

Na tę wiadomość fani kultowej, przygodowej planszówki **Talisman** czekali od dawna. Wydawnictwo Fantasy Flight Games oficjalnie potwierdziło, że kolejnym dodatkiem do najnowszej edycji gry będzie **Miasto**. Starsi gracze, pamiętający wcześniejsze wydania gry, wyjątkowo cenią sobie to rozszerzenie, gdyż w dość zgodnej opinii fanów należy ono do najbardziej udanych. Podobnie jak w przypadku dodatków **Podziemia** i **Góry**, otrzymamy tu kolejną dodatkową planszę w kształcie litery L, umieszczaną w narożniku planszy podstawowej. Do tego dojdą nowi Poszukiwacze, mnóstwo dodatkowych kart i szereg nowych reguł, które wzbogacą przebieg rozgrywki. Dodatek trafi na sklepowe półki wiosną 2013 roku, natomiast premiera polskiej edycji najprawdopodobniej będzie mieć miejsce kilka miesięcy później.



## Kolejne rozszerzenia Dust Tactics i Dust Warfare

Pojawiły się kolejne modele do planszowej **Dust Tactics** i bitewnej **Dust Warfare**, na czele z efektownymi samolotami odrzutowymi osi i nowymi maszynami kroczącymi SSU. Tradycyjnie, równoległe do nowych typów jednostek wydawca szykuje kolejny dodatek kampanijny do **Dust Tactics** oraz dodatkowy podręcznik do **Dust Warfare**. Tym oto sposobem, mimo iż nie doczekaliśmy się jeszcze premiery zapowiadanych wcześniej **Operation Hades** oraz **Campaign Book Hades**, już mamy zapowiedziane kolejne dodatki. **Operation Icarus**, czyli kolejne rozszerzenie **Dust Tactics**, zawierać będzie tradycyjnie po



jednej nowej figurce bohaterów Osi i Aliantów (co z SSU?). Znajdziemy w nim także zestaw siedmiu scenariuszy w niespotykanej dotąd scenerii, w której będzie można wypróbować w praktyce m.in. nowe reguły pól minowych i osłon (wykorzystanie drzew) dla jednostek lądowych. **Campaign Book: Icarus** do **Dust Warfare** to liczący 48 stron podręcznik zawierający statystyki i dodatkowe reguły dla nowych jednostek, w szczególności sił powietrznych walczących nad lotniskami Zverogradu. Znajdą się tam także nowe opcje użyteczne przy budowie scenariuszy, również związane z lotnictwem.

### Afterbomb Madness na początku listopada

Ruszyła przedsprzedaż nowej polskiej gry fabularnej. **Afterbomb** ukaże się nakładem wydawnictwa Cyfrografia (wydawcy gry **Robotica**). Tym razem



dostaniemy do rąk erpega w groteskowej, postapokaliptycznej konwencji, w którym wcielamy się w Amerykanów próbujących przetrwać w świecie zdevastowanym przez III wojnę światową. Liczący 164 strony podręcznik dostępny będzie w miękkiej oprawie. W sprzedaży jest także edycja kolekcjonerska w twardej oprawie z dołączoną płytą CD, zawierającą ścieżkę dźwiękową i dodatkowe materiały do wydrukowania.



### Trzeci i czwarty zestaw Dungeon Command

**Dungeon Command** to wydana przez Wizards of the Coast taktyczna gra planszowa, umożliwiająca rozgrywanie walk pomiędzy drużynami bohaterów i potworów. Rozgrywka toczy się z użyciem figurek poruszanych po modularnej, pokrytej siatką taktyczną planszy, do tego w różnych sceneriach: na dzikich bezdrożach lub w sieci podziemnych korytarzy. Mechanika oparta jest wyłącznie na kartach: każdy z graczy dysponuje swoimi taliami, za pomocą których wprowadza do rozgrywki kolejne modele, wydaje rozkazy i przeprowadza ataki. Każdy zestaw startowy zawiera 12 figurek, moduły planszy oraz karty i znaczniki, czyli wszystko, co potrzeba, by po-



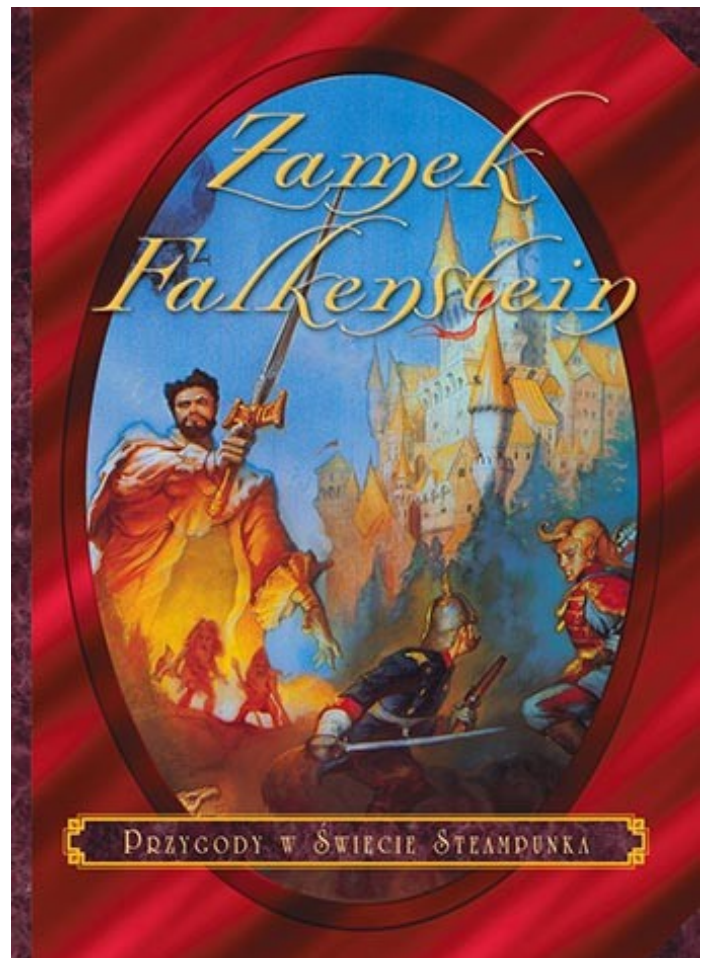
prorowadzić swą drużynę do boju przeciw siłom gracza posiadającego inny zestaw startowy (w okrojonej formie dwóch graczy może także zagrać przy pomocy jednego zestawu podstawowego). Premiera gry miała miejsce kilka miesięcy temu wraz z wydaniem dwóch pierwszych zestawów: **Heart of Cormyr** (czyli drużyna prawych bohaterów Cormyru: krasnoludy, elfy, ludzie i szlachetny smok) oraz **Sting of Lolth** (drowy, driderzy i inne pająki z Podmroku). Niedawno zaś do sprzedaży trafił trzeci zestaw: **Tyranny of Goblins**, dzięki któremu poprowadzimy do boju bandę złożoną m.in. z goblinów, hobgoblinów i trolla. Jeszcze w tym roku możemy spodziewać się czwartego zestawu – **Curse of Undeath**, który jak sama nazwa wskazuje, wprowadza do gry zastępy ożywieńców. W przyszłym roku WotC planuje wydanie kolejnych zestawów.



## Copernicus wyda Zamek Falkenstein

Ku ucieście i zaskoczeniu fanów gier fabularnych, wydawnictwo Copernicus zapowiedziało na początek listopada długo oczekiwaną premierę podręcznika do steampunkowej gry **Zamek Falkenstein**. Barwne uniwersum gry to zawadiacki świat fantazji, romansów i zaawansowanej technologii, w którym

przemierzając oświetlane gazowymi lampami ulice miasta i spoglądając w niebo, równie dobrze można ujrzeć szybującego smoka, co majestatyczną parową maszynę latającą. Liczący 224 strony podręcznik w miękkiej oprawie kosztował będzie 79 złotych.



Ponad 100 tys.  
czytelników!

**Literadar**  
Magazyn o książkach

**Recenzje  
Raporty  
Wywiady  
Felietony**

Magazyn o książkach  
za darmo!

[www.literadar.pl](http://www.literadar.pl)



16-23 X

startujemy o 17:00

Dołącz do konkursu  
i stwórz grę fabularną  
w tydzień!

Pobieraj, oceniaj i graj  
w gry innych!

[nibykonkurs.wikidot.com](http://nibykonkurs.wikidot.com)



## Teomachia

# Licytacja między wyznawcami



Niekolekcyjne gry karciane to prężnie rozwijający się segment rynku gier towarzyskich. Stanowią one interesującą alternatywę dla osób, które lubią karcianki, jednak nie są zainteresowane ciągłym inwestowaniem w nowe karty (kwoty mogą się

gać nawet kilkuset złotych rocznie). Nieco odmienne podejście do kolekcyjnych gier karcianych proponuje co prawda Fantasy Flight Games – format *Living Card Game* (LCG) – jednak nadal, aby delektować się produktem w pełni, należy liczyć się z comiesięcznymi wydatkami. Koszty te starają się obejść producenci karcianek niekolekcyjnych, proponując gry uboższe w perspektywy rozwoju, jednak opierające się w zamian na ciekawym pomy-

śle i sporadycznie wydawanych dodatkach, które pomagają w utrzymaniu regrywalności na sensownym poziomie. Jedne gry wypadają pod tym względem lepiej, inne gorzej. Jak zaś prezentuje się **Teomachia**, najnowsza produkcja lubelskiej Fabryki Gier Historycznych?

Tematem **Teomachii** jest pojedynek pomiędzy bogami pochodzącymi z różnych starożytnych mitologii. Walka toczy się o wyznawców, a bóstwo, które utraci ich wszystkich, odchodzi w niepamięć. W wariantcie podstawowym gracze wcielają się w bezimienne bóstwa, w wariantcie zaawansowanym kontrolują poczynania jednego z ośmiu dostępnych w grze mitologicznych bytów: Danu, Cernunnosa, Aresa, Posejdona, Marduka, Isztar, Odyna lub Lokiego. W obu przypadkach cel zabawy pozostaje taki sam – pozbawić przeciwnika wszystkich czcicieli.

Autorzy gry (Jakub Wasilewski, Adam Kwapiński i Tomasz Bylina) postawili na klasyczne rozwiązania, które sprawdziły się w wielu innych grach karcianych. **Teomachia** to pojedynek pomiędzy dwoma graczami. Zagrywają oni z ręki karty czynów, które podzielone zostały na cztery sfery: ogień, wodę, ziemię i powietrze. W dużym uproszczeniu można ów podział odnieść do tego znanego z **Magic the Gathering** (z pominięciem koloru czarnego). Ogień (magicowy kolor czerwony) związany jest z destrukcją i manipulacją wyznawcami; woda (niebieski) odpowiada za kontrolę ręki przeciwnika i kontrowanie zagrywanych przez niego efektów; ziemia (zielony) pozwala manipulować zasobami służącymi do płacenia za zagrywane karty, to również wiele silnych kart, które można wykorzystać w walce; powietrze (biały) umożliwia zaś dobieranie kart i wzmacnianie czcicieli. Oczywiście każda ze sfer dysponuje możliwościami zagrywania niemalże wszystkich z wymienionych wyżej efektów, jednak te poza przypisaną jej specjalizacją są o wiele słabsze od analogicznych pochodzących z innych sfer. **Teomachia** ogranicza również możliwości zagrywania kart poprzez zasadę używania wyłącznie jednej sfery w trakcie bitwy. Zasadę tę można jednak obejść, zagrywając niektóre karty ze sfery wody.

Ciekawie przedstawia się mechanika korzystania z zasobów, którymi płaci się za zagrywanie kart. Cztery sfery to cztery różne zasoby, podzielone dodatkowo na efekty ładu (kolor biały) i chaosu (czarny). Podstawowa pula zasobów – karty mocy – budowana jest co rozdanie z pięciu losowo dobieranych kart, które oprócz przyporządkowanego im koloru posiadają również od jednego do trzech symboli ładu lub chaosu. Owa pula zasobów jest wspólna dla obydwu graczy, a zagrywanie kart polega na sprawdzeniu liczby dostępnych zasobów z liczbą i rodzajem wyszczególnionym na karcie czynu. Zatem jeżeli chcemy zagrać kartę, która wymaga dwóch symboli chaosu i jednej karty mocy ziemi, to w puli zasobów musi znajdować się przynajmniej jedna karta mocy ziemi, na której widnieją dwa symbole chaosu. Takie podejście do płacenia kosztu zagrywanych kart najbardziej kojarzy mi się z karcianym **Kultem**, ponieważ w **Teomachii** zasoby również się nie zużywają i należy wyłącznie sprawdzić, czy ich konfiguracja jest wystarczająca dla opłacenia pełnego kosztu karty. Gracze mogą posiadać także w swoich taliach dodatkowe karty mocy, które zwiększają liczbę dostępnych im zasobów.

Każda rozgrywka w **Teomachię** rozpoczyna się od etapu tworzenia talii, co jest standardem dla wielu niekolekcyjnych gier karcianych. Tutaj etap ten wykorzystuje mechanikę *draftu* i jest naprawdę dobrze przemyślany. Każdy z graczy dobiera z talii ogólnej trzy karty, wybiera jedną z nich, a dwie przekazuje przeciwnikowi, który jedną zabiera, drugą zaś odrzuca. Krok ten powtarzany jest pięciokrotnie, więc każdy z graczy na koniec dysponuje dziesięcioma kartami, z których odrzuca dwie, tak aby jego podstawowa talia składała się ośmiu. W trakcie gry startowe talie są modyfikowane o kolejne karty, jednak to, co zostało wybrane na samym początku, w dużym stopniu określa sposób prowadzenia gry.

Tworzenie talii to jeden z najistotniejszych elementów rozgrywki **Teomachii**, ponieważ zły dobór kart minimalizuje szanse na odniesienie zwycięstwa. *Draftowanie* to strzał w dziesiątkę, ponieważ czyni samo przygotowanie do gry czymś interesującym,

angażującym uwagę graczy (należy bowiem dokładnie patrzeć, która z przekazanych przeciwnikowi kart została odrzucona i na tej podstawie przewidywać, jaką buduje on talię) i składającym się z wielu trudnych wyborów (np. czy oddać potężną kartę ze sfery wody, czy też zachować ją, nie mogąc jej jednak w pełni wykorzystać).



Właściwa rozgrywka składa się z serii następujących po sobie rozdania, które dzielą się na kilka faz. W fazie rozpoczęcia określa się, jakie pięć kart mocy trafi w danym rozdaniu na stół. Co ciekawe, trzy z nich wchodzi do gry od razu jawne, dwie zaś pozostają zakryte i dopiero w trakcie kolejnych trzech faz – czyli licytacji – są ujawniane. Stawką licytacji są posiadani przez graczy wyznawcy, którzy tworzą podstawowy zasób występujący w grze (podzielony dodatkowo na trzy podtypy: proroków o sile wynoszącej dziesięć, kapłanów z siłą pięć i wiernych z dwójką). Każda kolejna faza licytacji trwa do momentu, w którym jeden z graczy wyrówna stawkę i nie zdecyduje się jej podbić lub obydwaj gracze postanowią czekać. Po każdej kolejnej fazie odkrywana jest następna karta mocy i tak aż do momentu zakończenia licytacji. Kiedy to nastąpi, gracze przechodzą do fazy bitwy.

Licytacja została w **Teomachii** dobrze przemyślana. Nie polega ona wyłącznie na wyrównywaniu i pod-



bijaniu stawek, gracze mogą zagrywać posiadane przez siebie karty czynów, modyfikując w znaczący sposób jej przebieg. Jest to świetny mechanizm, który zapewnia dużą dozę interakcji pomiędzy graczami – sprawdzanie ręki, cofanie wyznawców, nakładanie specjalnych warunków dla danego rozdania itp. Grzechem wielu gier karcianych tego typu jest nudna i statyczna licytacja. W **Teomachii** podczas tej fazy dużo się dzieje, a z każdą kolejną odkrytą kartą mocy napięcie rośnie, ponieważ stawka rozdania staje się coraz wyższa. Wtedy też u grających pojawia się pytanie czy opuścić swoich wyznawców, tracąc ich wszystkich, ale minimalizując straty, czy też pójść na całość.

Kolejna faza – bitwy – to kulminacyjny moment każdego rozdania, w którym ważą się losy postawionych przez graczy stawek. **Teomachia** korzysta z modelu „przegrany traci wszystko”, więc dwa lub trzy nieudane rozdania mogą oznaczać koniec gry. W porównaniu do bardzo dynamicznej licytacji, przebieg walki sprawia jednak wrażenie zbyt statycznego i monotonnego. Wystawieni czciciele określają siłę każdej ze stron, ale z powodu licytacji opartej na wyrównywaniu stawek jest ona zazwyczaj identyczna. O wygranej decydują więc wyłącznie zagrywane z ręki karty ataków. Większość z nich ogranicza się niestety do dodawania określonej wartości siły i to, co mogą zagrać gracze, jest z tego powodu bardzo przewidywalne. Problemem jest tutaj zbyt mała różnorodność poszczególnych efektów. I tak, jeżeli ktoś używa kart ziemi, to dorzuci do stawki +6 albo +12 siły, ewentualnie jakiś bonus dla kapłanów.

Po zakończeniu walki zwycięzca otrzymuje w nagrodę żeton proroka i pierwszy wybiera kartę czynu z toru modlitw, która wzmocni jego talię. Następnie kartę wybiera przegrany i zaczyna się nowe rozdanie. Opisany schemat powtarza się niezmiennie aż do wyłonienia zwycięzcy.

Wszystko to dotyczy wariantu podstawowego. **Teomachia** oferuje jeszcze zaawansowany model rozgrywki, w którym pojawiają się bogowie dysponujący unikalnymi zdolnościami specjalnymi oraz karty mi-

tów, czyli potężne efekty wchodzące do gry po uzbieraniu przez graczy odpowiedniej liczby żetonów cudów. Koszt każdej karta mitu wyrażony jest właśnie w tej walucie – mity to potężne efekty wpływające znacząco na przebieg rozgrywki.



Wariant zaawansowany jest niestety najsłabszym elementem gry. Przede wszystkim razi w nim całkowity brak balansu. Niektóre mitologie i efekty cudów są słabe (głównie sumeryjska, której bogowie mają trudne wymagania dla pozyskiwania żetonów cudu), inne zaś całkowicie przesadzone (mitologia nordycka, która łatwo zdobywa żetony cudu i dysponuje efektami w stylu: „odrzuć bóstwo przeciwnika” lub „zbierz trzy żetony na daną kartę, wygrałeś grę”). Wariant ten jest niezwykle kiepski – rozgrywka się wydłuża i traci na dynamice, a źle zrównoważone elementy mechaniczne zaczynają dominować nad umiejętnościami graczy. Wydaje mi się, że tzw. „rozgrywka pełna” została dodana do gry nieco na wyrost i nie została odpowiednio przetestowana.

**Teomachia** może spodobać się osobom lubiącym niekolekcyjne gry karciane z mechaniką budowania talii oraz licytacji. Autorzy opracowali te dwa aspekty niezwykle sumiennie. Co prawda walka jest nieco zbyt statyczna, jednak w porównaniu do innych tytułów dostępnych na rynku i tak wypada nieźle. Dużym plusem **Teomachii** jest miła dla oka

## Rebel Times

szata graficzna. Wiele ilustracji stoi na najwyższym poziomie – przede wszystkim te rysowane przez Małgorzatę Śliwkę, którą powinni kojarzyć wszyscy fani **Veto!**. Niestety, jak w niemalże każdej innej karciance, kilka ilustracji jest wyjątkowo słabych, jednak ogólny poziom oprawy graficznej i tak wykracza grubo ponad przeciętną. Szkoda tylko zmarnowanego pomysłu na wariant zaawansowany, jednak na szczęście w **Teomachię** można bawić się świetnie, zupełnie go ignorując.



### Plusy:



Dobrze rozwiązane budowanie talii



Interesująca i trzymająca w napięciu licytacja



Szata graficzna

### Minusy:



Statyczna walka



Bardzo słaby wariant zaawansowany



Małe zróżnicowanie efektów kart

Liczba graczy: 2    Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut    Cena: 69,95zł





## Story Cubes: Voyages

Zielone,  
inspirujące  
pudełko

Dziewięć sześciennych kostek zamkniętych w małym, pomarańczowym pudełku szturmem zdobyło serca (i miejsca na półkach) graczy. Okazało się, że zabawa w opowiadanie historii podobna się zarówno zapalonym planszówkowiczom, jak i całym rodzinom, kojarzącym do tej pory tylko „Chińczyka” i warcaby. Co więcej, kostkami **Story Cubes** zainteresowali się miłośnicy gier fabularnych, a nawet nauczyciele i pedagodzy pracujący z dziećmi i młodzieżą. **Story Cubes Voyages** to trzeci zestaw kostek i dowód na niemałą popularność gry.

## Kostki trzymają wysoki poziom

Pomysł **Creativity Hub** na grę nie zmienił się pomiędzy kolejnymi zestawami. Każdy z nich, a zatem również **Voyages**, to dziewięć kostek w tekturowym pudełku. Na każdej z łącznie pięćdziesięciu czterech ścianek znajduje się piktogram przedstawiający najczęściej jakiś przedmiot, zwierzę albo postać. Żadnych napisów na kostkach. Nawet instrukcja wewnątrz pudełka wskazuje tylko, że gra polega na rzucaniu kostkami i opowiadaniu historii na podstawie uzyskanych wyników. Twórcy proponują co prawda w kilku słowach, jakimi zasadami kierować

się podczas opowiadania historii, ale to tylko luźne wskazówki.

Chyba właśnie na tej prostocie polega fenomen gry. **Story Cubes** mogą zabić czas podczas samotnej podróży, zająć nawet kilkanaście osób na imprezie (i to bez tłumaczenia zasad!), pomóc Mistrzom Gry stworzyć przygodę do gry fabularnej, a pedagogom nawiązać kontakt z dzieckiem i zachęcić je do rozmowy. Wykorzystując naturalną skłonność do tworzenia i opowiadania historii, angażują kilkuletnie dzieci i dorosłych.

Nie bez znaczenia jest też wykonanie kostek. **Story Cubes** są solidne i całkiem spore (sześciiany o boku 19 mm), przez co dobrze leżą w dłoni. Piktogramy są żłobione, a farba nie ściera się mimo intensywnego używania. Pierwsze kostki miały czarne obrazki, drugi zestaw kości – **Story Cubes Actions** – niebieskie. **Voyages** są ciemnozielone. Korespondują tym z pudełkiem o wyjątkowo ładnym kolorze soczystej zieleni, ale w półmroku są przez to nie do odróżnienia od pierwszego zestawu. Jeżeli używamy kostek z różnych edycji, ich późniejsze posegregowanie może być zatem problemem.



Obrazki na **Story Cubes** już od pierwszej edycji urzekały czytelnością i wyjątkową estetyką. Tym razem nie jest inaczej. Nie ma problemu ze zrozumieniem, co znajduje się na wylosowanej ścianie. Jedyne trudności interpretacyjne może sprawić piktogram przedstawiający fioletkę. Jest też kilka obrazków nieco bardziej abstrakcyjnych, ale takie było chyba zamierzenie autorów – przynajmniej ja nie mogę uznać tego za wadę. Przeciwnie, abstrakcyjne grafiki zwiększają frajdę płynącą z zabawy, gdy nad kostkami pochylają się nieco starsi gracze.

Podobnie jak poprzednie zestawy, **Voyages** zapakowane są w podwójne opakowanie. Wszystkie reklamowe napisy, kod kreskowy i „medale” zdobytych nagród znajdują się na zewnętrznym, tekturowym opakowaniu, które zabezpiecza właściwe pudełko. Pozbawione niepotrzebnych ozdób, urzeka ono kolorystyką i wzornictwem. To miły akcent i sprytne rozwiązanie projektantów gry.

## Podróże rodem z fantastyki

O ile na kostkach z pierwszej edycji znaleźć można bardzo różnorodne piktogramy (tęcza, waga, fontanna, ryba czy znak zapytania), o tyle kolejne zestawy mają już określoną tematykę. Nadal są to niezależne gry i nie potrzeba pomarańczowego pudełka **Story Cubes**, by bawić się z **Actions** czy **Voyages**. Warto jednak wspomnieć, że kostki można bez problemu łączyć, do czego oczywiście zachęcają autorzy.

Najnowszy zestaw koncentruje się, jak wskazuje nazwa, na podróżach; stąd chyba ten zielony kolor pudełka. Oznacza to odejście od prób przeniesienia na kostki czasowników (jak w **Actions**) i powrót do rzeczowników: zwierząt, przedmiotów, postaci i emocji. Z jednej strony, nowy zestaw nie jest już tak innowacyjny, jak pierwsze rozszerzenie. Z drugiej strony, za cenę innowacyjności zwiększono grywalność. Wielu

osobom **Actions** nie podobały się ze względu na duże trudności w ułożeniu historii z obrazków przedstawiających same czynności. Rzeczywiście, kostki z niebieskiego pudełka zdawały się powodować znacznie mniej ciekawych skojarzeń, niż ich poprzedniczki.



**Voyages** do tematyki podróży podeszły dość luźno. Znajdziemy rzecz jasna nawiązania oczywiste: góry, łódź podwodną, lunetę i plecak. Mimo to większość obrazków jedynie pośrednio nawiązuje do podróży. Mamy na kostkach szkielet dinozaura, wschód słońca, słonia, miskę ryżu, a nawet japońskie *torii* (bramy prowadzące do szintoistycznych świątyń). Są tu nawet takie piktogramy, które jeżeli już kojarzą się z podróżami, to tylko takimi rodem z książek fantasy czy filmów akcji. Dobrymi przykładami są obrazki przedstawiające skrzynię ze skarbami, bakterię, kociołek, koła zębate i... blaster. Taki dobór obrazków sprawia, że **Story Cubes Voyage** najlepiej ze wszystkich zestawów nadają się do losowego tworzenia lokacji, przygód i kampanii do RPG.

Druga nietypowa grupa docelowa kostek, czyli pedagodzy i nauczyciele, też powinna być zadowolona. Nawet młodsze dzieci nie będą miały problemu z interpretacją obrazków, a przy abstrakcyjnych grafikach zapewne zaskoczą dorosłych nieszablono-



wym myśleniem. Nie podobać mogą się tylko dwie ścianki, przedstawiające emocje: strach i złość.

Dla wszystkich innych **Voyages** mogą być bardzo ciekawą alternatywą i solidną konkurencją wobec klasycznego zestawu kostek, zdecydowanie dystansując **Actions**. Jasne, są mniej innowacyjne niż niebieski zestaw, ale tym samym łatwiejsze i przyjemniejsze w użyciu. **Voyages** to zarówno dobre odświeżenie i uzupełnienie kolekcji, jak i dobry, samodzielny zestaw. W sam raz do wypróbowania podczas podróży.



### Plusy:

-  Trwałość i estetyka wykonania
-  Odejście od prób z czasownikami
-  Luźne, fantastyczne nawiązania do tematyki podróży
-  Kilka bardziej abstrakcyjnych piktogramów

### Minusy:

-  Ciemnozielony kolor obrazków
-  Negatywne emocje wyobrażone na dwóch ściankach

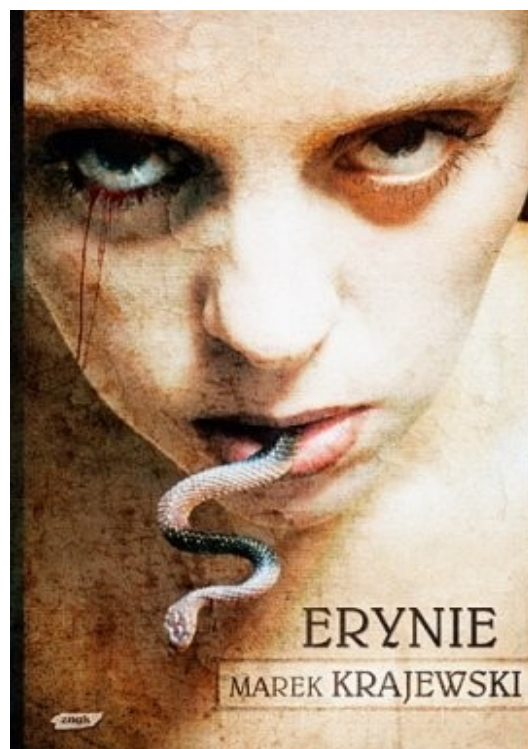
Liczba graczy: 1+ Wiek: 6+

Czas gry: 2 minuty

Cena: 39,95zł

## Erynie

# Bardzo kiepski kryminał



**Erynie** to nietypowa gra planszowa. Nietypowa, gdyż nie kupicie jej w żadnym sklepie z planszówkami. Nie znajdziecie jej nawet na stronie producenta – Kuźni Gier. Zapewniam was, ta gra istnieje, ma nawet swój profil na BGG. **Erynie** to gra planszowa

do dodawana do powieści Marka Krajewskiego pod tym samym tytułem.

Interesujące, czyż nie? Tu chciałbym podziękować moim rodzicom, którzy zakupili taki właśnie pakiet, książka + gra, i znając moje zainteresowania, wręczyli mi pudełko ze słowami: „Zobacz, może ty to ogarniesz”. Cóż więc było robić, zacząłem „ogarniać”, ale najpierw przeczytałem książkę. Powieść **Erynie** opowiada o śledztwie, jakie prowadzi w przedwojennym Lwowie (jest rok 1939, więc wojna za pasem) komisarz Edward Popielski. Miastem wstrząsa koszmarna zbrodnia dokonana na małym chłopcu. Popielski musi jak najszybciej znaleźć sprawcę. **Erynie** czyta się jednym tchem. W dobie wszechobecnych seriali proceduralnych w stylu CSI, metody śledcze lwowskiego komisarza do zadań specjalnych są niecodzienne i niezwykle ciekawe. Polecam.



Wydawnictwo Znak wraz z Kuźnią Gier wydało grę planszową opartą na powieści Krajewskiego. Zaznaczam, że adaptacja jest bardzo luźna. Znajdziemy w grze Lwów z 1939 roku, postacie z książki, elementy mogące przywołać na myśl część wydarzeń opisanych na kartach powieści, jednak nie pojawiają się tam żadne konkretne odniesienia do fabuły powieści. Po prostu zaczerpnięto z niej arenę działań, postacie oraz kilka rekwizytów.

**Erynie** jest przeznaczona dla 3 do 5 osób. Każdy z graczy wciela się w śledczego, którego zadaniem jest

rozwiązanie zagadki zbrodni. Choć to za dużo powiedziane. Na początku rozgrywki każdy z graczy losuje dwie specjalne karty związane z podejrzanymi. Jedna pokazuje, którego podejrzanego gracz uznaje za winnego popełnienia zbrodni, a druga przedstawia tego, którego gracz będzie chciał oczyścić z zarzutów. Podejrzanych w grze jest sześciu i każdy z nich ma swoją kartę winy i kartę niewinności, spośród których losują gracze.

Podczas rozgrywki gracze przemieszczają swoje pionki po mapie Lwowa, zbierają dowody z różnych lokacji i przypisują je podejrzanym. Idea jest świetna (znana chociażby z **Androida**) jednak jej wykonanie nieco się sypie.

Po pierwsze, ruch. Śledczy mogą przemieszczać się po planszy, aby odkrywać i zbierać dowody, lub pójść na komisariat, by dowód przypisać do podejrzanego. Jednak ruch jest określeniem czysto umownym. Jedynym ograniczeniem jest to, że nie można przesunąć się na pole zajęte przez innego gracza. Poza tym cały Lwów jest dostępny. Po prostu przeskakujemy z jednego pola na drugie. Pójście na komisariat też nie jest niczym trudnym. Po prostu przenosimy swój pionek z pola, na którym jesteśmy, na kartę podejrzanego, któremu będziemy przedstawiać posiadany dowód.

Po drugie sprawa dowodów. Śledczy może mieć przy sobie tylko jeden dowód. Aby wziąć następny, musi odrzucić posiadany poprzez przypisanie go do podejrzanego. Gra wygląda więc dość jednostajnie: skok na pole z dowodem, skon na kartę podejrzanego, skok na pole z dowodem, skok na kartę podejrzanego. I tak do końca gry.

Dodatkowo mamy tu kwestię „tajności” dowodów. Są one rozkładane na planszy niejawnie, czyli wszystkie zakryte. Kiedy ktoś wchodzi na pole z dowodem (lub dowodami – bo może ich na danym polu leżeć więcej niż jeden), podgląda je dyskretnie, bierze jeden z nich, jeśli ma taką możliwość (czyli kładzie zakryty na swojej karcie). Jeśli po zabranii



dowodu na polu zostały jeszcze jakieś karty, to gracz odkrywa je i w taki sposób zostawia na planszy. Co ciekawe, kiedy trafi się na pole z odkrytymi już dowodami i zabiera jeden z nich, to na swojej karcie się go zakrywa. Wreszcie, kiedy dowód trafia na kartę podejrzanego, to zostaje tam położony odsłonięty. W każdym momencie gry zatem wiadomo, jakie dowody są skojarzone z każdym z podejrzanych i można wyliczyć, ile warta jest jego wina w danym momencie. A od „wartości winy” na końcu gry zależy swego rodzaju ranking podejrzanych. Natomiast miejsce każdego podejrzanego w rankingu ma swoją wartość punktową dla tych, którzy mieli daną osobę uniewinnić lub posłać za kratki.



Można uznać, że taka jawność jest w porządku, gdyż pozwala na reagowanie w trakcie rozgrywki i kontrolowanie poziomu winy podejrzanych, na jakąś taktykę, szukanie dowodów pasujących do naszych przeczuć. Byłoby to w porządku, gdyby nie dalsze zasady.

Po pierwsze, do każdego podejrzanego pasuje tylko pewien zestaw dowodów. W połączeniu z zasadą, że raz podniesionego dowodu nie można wymienić na inny, tylko trzeba go przypisać do podejrzanego, zmusza nas to do dokładania potencjalnie pasujących nam dowodów innym podejrzanim. To oczywiście może nam utrudnić zwycięstwo, a innym gra-

czom ułatwić. Ponadto dowody są pogrupowane ze względu na ich wagę – przy podejrzanym nie mogą się znaleźć dwa identyczne dowody o tej samej wadze. Nie może być więc dwóch obciążających zeznań świadków, ale już jedno zeznanie obciążające, a drugie uniewinniające jak najbardziej, bo choć są to dowody z tej samej grupy, to ich waga jest różna. Te reguły, stosowane razem, tworzą dziwny koszmarek, przez który wielokrotnie w trakcie gry przy stole padały słowa w stylu: „No i po co mi to?”, „Co ja z tym mam zrobić?”.



Irytujące w tym wszystkim jest to, że **Erynie** miało szansę zostać ciekawą, ale też dość prostą przygodówką o ustalaniu winnego. Niestety zasady zamieniły ją w matematyczny festiwal. Trochę szkoda, bo ma świetne klimatyczne podstawy – powieść jest kapitalna – a sama rozgrywka to w większości skoki między lokacjami i kartami podejrzanych, przetykanie liczeniem punktów.

Jednak trudno się dziwić takiemu podejściu. Jak wspomniałem na samym początku, gra nie jest dostępna w żadnym sklepie z planszówkami. Została stworzona jako dodatek do książki i jako taki twór spisuje się całkiem nieźle. Nadaje się do pokazania ciekawej mechaniki osobom, które mają zamiar wejść w planszowy świat. Dla wyjadaczy może być

dobra na kilka razy, nie tylko ze względu na straszną „matematyczność” rozgrywki, ale na nijakość w odbiorze.

Ze swojej strony mogę polecić tę grę tylko i wyłącznie ze względu na książkę, do której jest dodatkiem. W moim przypadku gra po kilkunastu rozgrywkach definitywnie wróciła do moich rodziców. Im pewnie bardziej się spodoba.



### Plusy:

- 👍 Świetna książka w zestawie
- 👍 Dobra gra dla początkujących

### Minusy:

- 👎 Niedostępna osobno (bez książki)
- 👎 Zmarnowany potencjał fabularny
- 👎 Nijaka w odbiorze
- 👎 Zamiast grać, ciągle liczy się punkty
- 👎 Olbrzymia mechaniczność rozgrywki

Liczba graczy: 3-5    Wiek: 12+

Cena: 69,90 zł

## Piętaszek

# Solowe granie w stylu Dominiona



JASKIER

Gry planszowe to rozrywka kolektywna. Do zdecydowanej większości klasycznych gier zasiadamy we dwie, trzy lub cztery osoby. Zdecydowana zaleta planszówek daje możliwość spędzenia czasu w gronie bliskich nam osób. Co jednak z sytuacjami, kiedy mamy ochotę w coś

zagrać, a brakuje komponentu podstawowego – osób chętnych do wspólnej rozgrywki? Wówczas z



pomocą przychodzą nam gry solo. Odkryciem tego typu gier był dla mnie **Onirim**, wyróżniający się tytuł, w który rozegrałem ponad sto partii i wciąż nie mam dość. Jakiś czas temu w moje ręce trafiła kolejna „gra solo”: **Piętaszek**.

Tytuł ten znam już od roku, od premiery na targach Spiel w Essen. Grę nabyłem jeszcze w wersji niemieckiej, wydanej przez 2F-Spiele. Polską edycją możemy się cieszyć od niedawna, za sprawą wrocławskiego wydawnictwa Lacerta. Autorem **Piętaszka** jest Friedeman Friese (**Wysokie Napięcie, Fauna, Famiglia**), projektant zasłużony dla świata gier planszowych, twórca wielu wyróżniających się mechanicznie tytułów.

Jak łatwo się domyślić, **Piętaszek** to gra osadzona w klimacie rodem z powieści Daniela Defoe *Przypadki Robinsona Crusoe*. Wcielamy się tu bowiem w rozbitka, który trafił na opuszczoną wyspę, a naszym celem jest przetrwać, wygrać z piratami i uciec w siną dal. W międzyczasie musimy stawić czoła licznym zagrożeniom czyhającym na wyspie: dzikim zwierzętom, własnym słabościom, a także dokładnie spenetrować skrawek lądu, na który rzucił nas los.

**Piętaszek** wydany został w niewielkim pudełku w formacie charakterystycznym dla 2F-Spiele (takie samo jak od gry **Filou: Katze im Sack**). Wewnątrz znajdziemy 72 karty (o dziwnym formacie, do którego nie sposób znaleźć pasujące koszulki – szkoda, gdyż karty w grze są mocno eksploatowane), 22 drewniane znaczniki zdrowia, a także 3 planszетки, na których układamy odpowiednie stosy kart. Wszystko wykonane jest bardzo dobrze. Karty mają fajny połysk, ilustracje się ładne, całość jest czytelna i schludna, pudełko zaś wytrzymałe. Pod względem wykonania **Piętaszkowi** należy się szkolna piątka.

Na początku rozgrywki należy rozstawić na środku stołu trzy pomocnicze planszетки na karty. Na pierwszej z nich kładziemy przygotowany uprzednio stos kart starzenia, na drugim początkowy stos kart Robinsona, trzeci zaś to stos kart zagrożeń. Obok ukła-

damy trzy karty etapu: zieloną, pod nią żółtą, a na samym dole czerwoną. Informują nas one o tym, z jak trudnymi zagrożeniami mamy do czynienia w danym etapie gry. Przygotować należy także stos kart piratów, z którego losowo wybieramy dwie karty, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć pod koniec najbliższej rozgrywki. Następnie przyznajemy sobie 20 punktów zdrowia i możemy rozpocząć zabawę.



Tura gracza polega na odkryciu dwóch kart z wierzchu talii zagrożeń oraz podjęciu decyzji dotyczącej tego, z którą kartą w danej turze chcemy się zmierzyć. Jest to moment kluczowy, gdyż jeśli uda nam się pokonać kartę, to dołączy ona do naszej talii w przyszłości. Karty zagrożeń dają rozmaite profity, jedne są bardziej przydatne, inne mniej (ponadto niektóre zagrożenia jest łatwiej pokonać, aniżeli inne). To właśnie wokół *deckbuildingu* (mechanizmu budowania talii) zbudowana jest rozgrywka w **Piętaszka**. Pokonując kolejne zagrożenia, staramy się możliwie najlepiej przygotować talię na finałowego bossa, czyli dwa statki ze złowrogimi piratami. Bonusy na kartach są rozmaite: jedne dodają punkty życia, inne pozwalają dobierać dodatkowe karty lub sortować karty z dobieranego stosu (zupełnie jak karty klucza w grze **Onirim**), jeszcze inne pozwalają zniszczyć negatywne karty starzenia, które otrzymujemy za każdym razem, gdy nasza talia kart do dobierania się kończy (konieczne jest tasowanie).

Rozgrywka podzielona jest na trzy zasadnicze etapy. W pierwszym (zielonym) zagrożenia nie są jeszcze aż tak groźne (jednak i nasza talia kart jest bardzo słabiutka), ostatni (czerwony) etap przed spotkaniem z piratami, choć trwa najkrócej, potrafi przysporzyć niemałych kłopotów. Warto dodać, że zdobywanie kart zagrożeń często jest okupione sporymi stratami. By pokonać te bardziej wymagające, a czasem nawet i te łatwiejsze w sytuacji, gdy dochodzą nam słabsze karty (co może być wypadkową nieumiejętnego konstruowania przez nas talii, ale i losowości, której tutaj nie da się uniknąć) musimy często wydawać punkty zdrowia, co może prowadzić do przedwczesnej przegranej. Wieńczące grę zmaganie z piratami rozwiązano podobnie jak przeciwstawianie się karcie zagrożenia, tyle że w bardziej epicki sposób. Karty piratów także mają swoje unikalne

zdolności, przez co walka z poszczególnymi z nich może się odrobinę różnić. Jest to fajny element, urozmaicający końcową fazę rozgrywki.

**Piętaszek** to naprawdę solidna i wymagająca gra solo. Posiada ona kilka poziomów trudności, jednak nawet na tym najłatwiejszym nie jest łatwo o wygraną. Całość została ładnie wydana, gra jest szybka i bardzo regrywalna (rozegrałem kilkadziesiąt partii i nie mam dość), a do tego niedroga. Na rynku jest mało gier dla samotników, dlatego zdecydowanie polecam **Piętaszka**. Należy jednak pamiętać, że ze względu na swoją specyfikę, tytuł ten charakteryzuje się sporą dozą losowości, co nie wszystkim przypadnie do gustu. Jeśli jednak lubisz **Dominiona** i inne gry typu *deckbuilding* (jak chociażby **Eaten by Zombies**), a nie zawsze masz partnerów do gry, to wybierz **Piętaszka**. To gra bardzo klimatyczna, o ciekawych rozwiązaniach mechanicznych, a to się ostatnio rzadko zdarza.

## Plusy:



Ładnie wydana



Korzystny stosunek jakości do ceny



Sprawna i niedługa rozgrywka



Wysoka regrywalność

## Minusy:



Losowość potrafi dokuczyć



Karty w niestandardowym rozmiarze



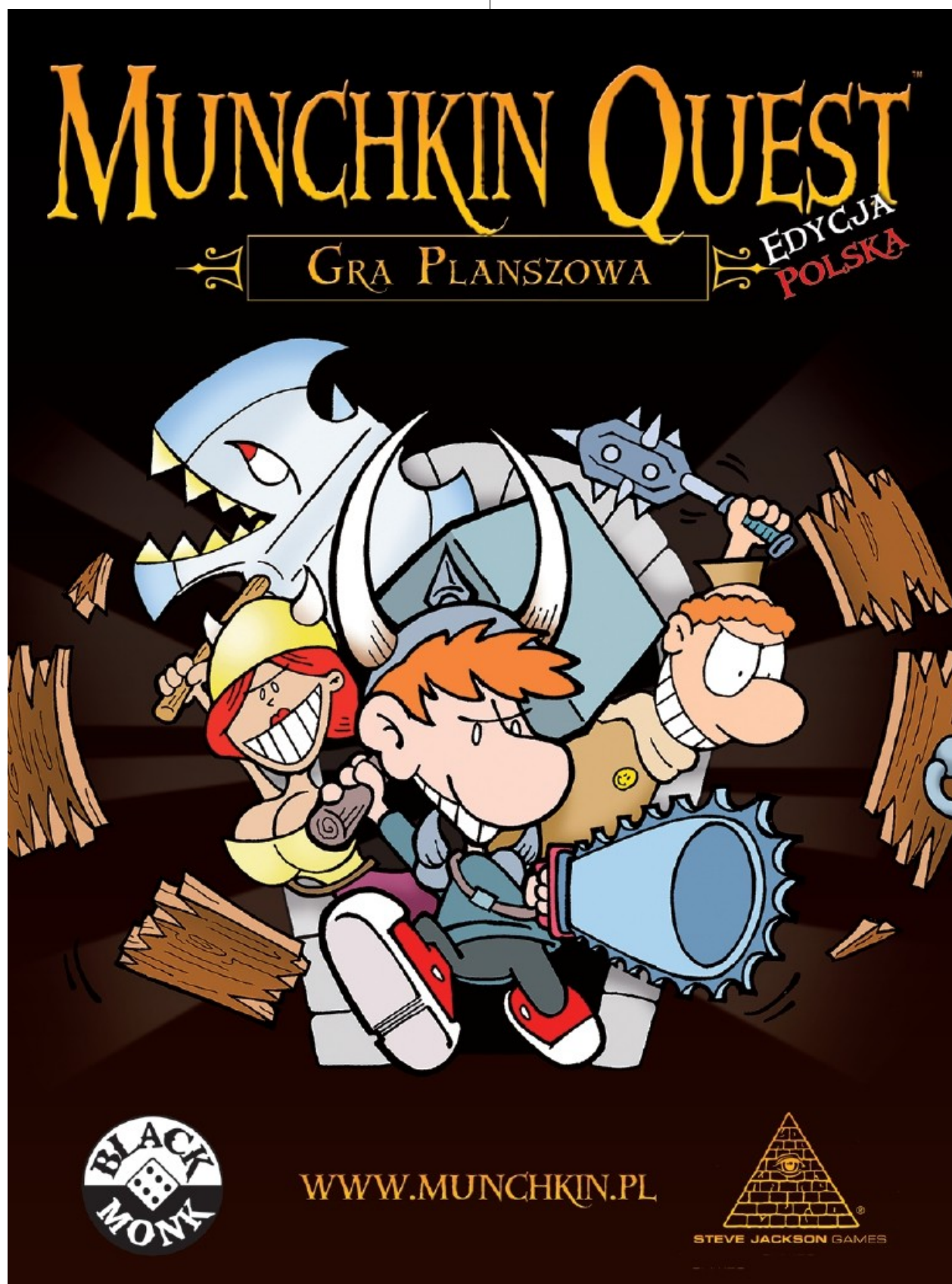
Podczas walki z piratami mechanika traci trochę na elegancji

Liczba graczy: 1 Wiek: 10+ Czas gry: ok. 25 minut

Cena: 55,55 zł

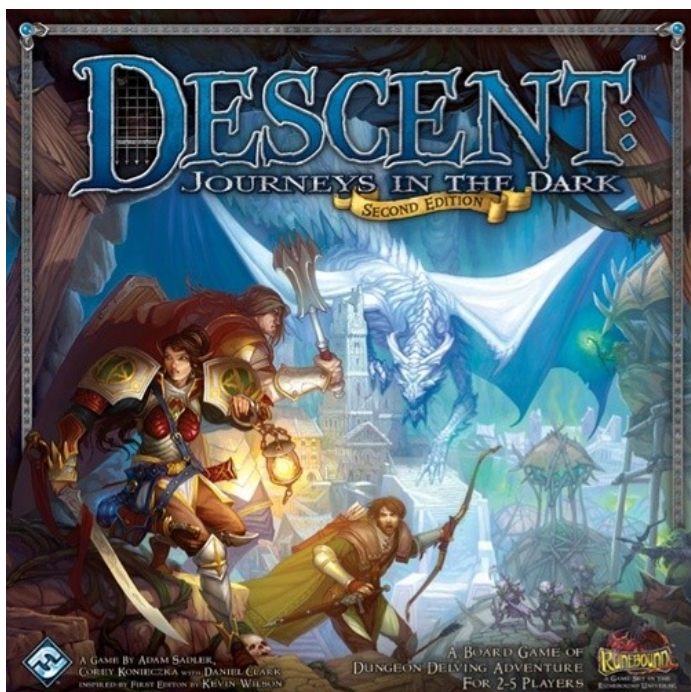






### Descent: Journeys in the Dark Second Edition

# Klasyk po gruntownym remoncie



Gra planszowa **Descent: Journeys in the Dark** to projekt Kevina Wilsona, wydany przez Fantasy Flight Games w 2005 roku. Można śmiało powiedzieć, że gra już przed premierą skazana była na sukces, nie było bowiem w niej absolutnie nic, co mogłoby się nie przyjąć lub nie przypaść do gustu szerokim rzeszom graczy na całym świecie.

Wydany z rozmachem tytuł pozwalał rozegrać na planszy wydarzenia z podróży grupy poszukiwaczy przygód po pełnych niebezpieczeństw podziemiach. Dostaliśmy więc oklepaną, za to wiecznie modną i zawsze mile widzianą tematykę. Towarzyszyła jej niepospolita jakość wykonania: ogromne pudło zawierające pokaźną kolekcję figurek bohaterów i potworów, modułów planszy, żetonów i kart. Od razu było wiadome, że taki produkt wzbudzi ogromne zainteresowanie fanów fantasy i planszowych gier przygodowych. **Descent** wnosił bardzo niewiele nowego do gatunku, ale w żaden sposób nie przeszkodziło to grze w odniesieniu sukcesu. Produkt wykonany był bardzo solidnie, mechanika działała bez większych zgrzytów, wydawca zaś zadbał o odpowiednie wsparcie, najpierw w formie sieciowych publikacji, a później wydając kolejne rozszerzenia. To był prawdziwy hit. A potem zaczęły się problemy.

Wraz z kolejnymi dodatkami, mechanika gry wzbogacana była o nowe elementy: potwory i bohaterowie zyskali nowy repertuar dostępnych mocy, liczba komponentów urosła do gigantycznych rozmiarów. Niestety w szerszej perspektywie okazało się, że gra przez te dodatkowe atrakcje staje się coraz mniej grywalnym monstrem. Późniejsze rozszerzenia prezentowały coraz mniej trafione pomysły na rozbudowę już i tak złożonych reguł, a rozrastające się zasady zawierały coraz więcej luk – regularnie publikowane przez wydawcę FAQ rozrastało się w zastraszającym tempie. Dwa dodatki pozwalające na granie w trybie kampanii znacząco odmieniły obraz rozgrywki i wprowadziły masę dodatkowych atrakcji, skutecznie jednak potrafiły zrazić brakiem balansu i zbyt dużą liczbą spotkań w stałym gronie graczy, wymaganych do rozegrania kampanii do samego końca. Wśród dodatków pojawiły się także kompletne wpadki jak słabiutki podręcznik **Quest Compendium vol. 1**, który nigdy nie doczekał się pierwotnie planowanych kolejnych części.

Ostatnie dodatki miały premierę w 2009 roku. Dwa lata później, gdy **Descent** był już lekko przebrzmia-



łym przebojem, wydawca oficjalnie zapowiedział wydanie nowej edycji gry – premiera miała miejsce kilka miesięcy temu. To produkt z najwyższej półki cenowej w ofercie Fantasy Flight Games, mamy więc prawo oczekiwać planszówki świetnie wydanej – i taki właśnie produkt otrzymujemy.

## Na tle pierwszej edycji

Porównywanie obu wydań **Descenta** jest nieuniknione. Oczywiście nie wszyscy czytelnicy znają pierwszą edycję gry, a zatem nie każdego interesuje, jak nowa wersja wypada na tle produktu sprzed siedmiu lat. Z tego względu wszelkie porównania obu edycji gry umieściłem wyłącznie w dołączonych do tekstu ramkach. Jeśli grałeś w pierwszą edycję, zerknij na nie koniecznie.



Odświeżony **Descent** oferuje miłą dla oka szatę graficzną, wszystkie elementy są trwałe i solidnie wykonane – gra robi naprawdę dobre pierwsze wrażenie. W zestawie dostajemy trzydzieści jeden plastikowych figurek potworów i osiem bohaterów, dziewięć kostek, ponad dwieście kart i podobną liczbę tekturowych żetonów i znaczników, w tym 48 dwustronnych modułów, z których budować będziemy planszę. Do tego oczywiście w pudle jest instrukcja oraz książeczka ze scenariuszami.

Jakość wszystkich komponentów jest taka jak w innych grach FFG, a więc nie ma co narzekać. Figurki są niezłe, aczkolwiek nie robią wrażenia na tle współczesnych, konkurencyjnych produktów. Nato-

miast kompletnym nieporozumieniem przy tak wydanym produkcie są poplecznicy Pana Podziemi, reprezentowani podczas rozgrywki przez zwykłe tekturowe żetony. Biorąc pod uwagę, że to jedne z najważniejszych postaci w scenariuszach, przyjemniej by się grało, gdyby znalazły się dla nich efektowne figurki, tak jak ma to miejsce w przypadku bohaterów i zwykłych potworów. Nie sądzę, by sześć dodatkowych, plastikowych modeli (bo tytu występuje popleczników w grze) w tej cenie produktu stanowiło dla wydawcy barierę nie do przeskoczenia. Tutaj konkurencja z **Descentem** wygrywa, podobne planszówki z logo **Dungeons & Dragons** mają w zestawie figurki nawet dla tych czarnych charakterów, którzy pojawiają się tylko w pojedynczym scenariuszu. Tutaj zaś zdecydowano się na oszczędność, która niestety trochę psuje pozytywne wrażenie, jakie wywiera jakość wykonania produktu. W niedalekiej przyszłości metalowe figurki popleczników będzie można nabyć osobno, a więc każdy, kto zechce w ten sposób uatrakcyjnić zabawę, będzie musiał ponieść dodatkowe koszty.

## Na tle pierwszej edycji: mniej za tą samą cenę

Cena gry jest porównywalna z kwotą, jaką musieliśmy zapłacić za pierwszą edycję **Descenta**. Tyle że obecnie mamy do czynienia z produktem, na który składa się niemal dokładnie dwukrotnie mniej elementów. Jakość wykonania w obu przypadkach jest podobna i nie budzi zastrzeżeń. Nowa edycja ma zdecydowanie ładniejsze figurki bohaterów: o wiele ciekawsze wzory i nieporównywalnie więcej detali, również szata graficzna modułów planszy nowej edycji wypada lepiej. Za to pierwszoedycyjne figurki potworów w niczym nie ustępują nowym. Nie ulega wątpliwości, że w porównaniu z pierwszą edycją obecna wersja **Descenta** jest droga. Na osłodę już w zestawie podstawowym dostajemy bardzo udany tryb kampanii (w przypadku pierwszej edycji, chcąc na kolejnych spotkaniach rozgrywać cykl powiązanych ze sobą scenariuszy, zmuszeni byliśmy do zakupu co najmniej jednego rozszerzenia za około 160 zł).

Gra opowiada o walce grupy poszukiwaczy przygód z potężnym Panem Podziemi. Gracz wcielający się w Pana Podziemi kontroluje podczas rozgrywki służące mu zastępy potworów i potężnych popleczników, podczas gdy pozostali uczestnicy obejmują role tworzących drużynę bohaterów i wspólnymi siłami dążą do realizacji określonego przez dany scenariusz celu. Zabawa rozpoczyna się od wyboru scenariusza i ról. Scenariusz określa cele do zrealizowania, kształt map, na których toczone będą zmagania oraz opisuje grupy potworów, spośród których Pan Podziemi może wybrać siły, które wystawi przeciwko graczom.



Wybór bohatera składa się z dwóch kroków: wyboru postaci (karty i odpowiadającej jej figurki) oraz wyboru klasy. Każda z postaci przypisana jest do jednego z archetypów (wojownik, uzdrowiciel, mag, zwiadowca), tak więc dokonując wyboru musimy zdecydować się na jedną z klas związanych z danym archetypem. W grze występuje osiem postaci, po dwie na archetyp, a do każdego z archetypów przypisano dwie klasy. W przyszłych dodatkach do gry możemy się spodziewać kolejnych postaci i klas, co zwiększy liczbę dostępnych kombinacji. Od wyboru klasy zależy specjalna zdolność postaci oraz początkowy ekwipunek. W przypadku rozgrywania kampanii (o której dalej) klasa definiuje ścieżkę rozwoju,

a więc repertuar dostępnych dodatkowych zdolności, które będziemy mogli wykupić dla naszej postaci za zgromadzone punkty doświadczenia.



Każda z postaci, niezależnie od wybranej dla niej klasy, posiada unikalną charakterystykę (cztery cechy określające szybkość, żywotność, odporność na zmęczenie oraz obronę), atrybuty (krzepa, wiedza, siła woli i zmysły), jak również jedną zdolność specjalną i jeden atut. Zdolność specjalna działa przez cały czas rozgrywki, natomiast atut to potężna akcja, której można użyć raz na spotkanie (czyli jeden lub dwa razy podczas rozgrywania scenariusza).

Reguły gry są proste i intuicyjne. Przebieg scenariusza to naprzemiennie wykonywane tury bohaterów i Pana Podziemi. Bohaterowie w dowolnej kolejności wykonują ruchy, przeprowadzają ataki, przeszukują lokacje w poszukiwaniu skarbów, odpoczywają po bardziej wyczerpujących akcjach i udzielają pierwszej pomocy poturbowanym w walce kompanom. O skuteczności niektórych czynności (przede wszystkim ataków, ale nie tylko) decydują rzuty pułą specjalnych kości. Pan Podziemi działa zarówno w swojej turze (gdy aktywuje kolejno kontrolowane przez siebie potwory), jak i w turze graczy. Jego działania w znacznej mierze opierają się o zagrywanie w odpowiednim momencie kart, dających potworom dodat-



kowe akcje i inne przywileje albo np. uruchamiające niebezpieczne pułapki tuż pod nogami aktualnie poruszającego się bohatera. Całość działa naprawdę fajnie i trzeba trochę pokombinować, by przechrzyć przeciwnika. Bohaterowie stale muszą się wspierać, gdyż tylko dobrze zorganizowana współpraca może doprowadzić ich do realizacji celu. Tymczasem Pan Podziemi uważnie obserwuje poczynania drużyny, starając się rzucać kłody pod nogi w odpowiednim momencie.



To, co niektórym może przeszkadzać, to spora umowność i niewielki realizm rozgrywki. To bardziej gra przygodowa niż taktyczna, z tego względu mocno odczuwalnej losowości nie traktuję jako wadę. Niemniej w regułach dotyczących na przykład pola widzenia, czy też poruszania się modeli zajmujących więcej niż jedno pole planszy postawiono przede wszystkim na prostotę i klarowność reguł kosztem realizmu. W odczuciu moim i moich współgraczy sprawdza się to bardzo dobrze, ale z całą pewnością takie podejście nie trafi we wszystkie gusta.

Zdecydowanie mocną stroną gry są scenariusze. Dostajemy ich tutaj aż dwadzieścia, a znakomita większość podzielona jest na dwa spotkania (wynik spotkania pierwszego rzutuje na sytuację podczas drugiego, natomiast o zwycięstwie decyduje wynik drugiego spotkania). Fajne jest przede wszystkim to, że zaproponowane tutaj przygody nie są bezmyślnym

parciem do przodu celem wybicia w podziemiach wszystkiego, co się rusza. Raz bronimy niewielkiej wioski i jej mieszkańców, innym razem staramy się powstrzymać potwory wykradające zapasy żywności, kiedy indziej próbujemy uwolnić uprowadzonego jeńca i tak dalej. Czasem jest to otwarta konfrontacja, innym razem dramatyczny wyścig z czasem, na zróżnicowanie nie można narzekać.

## Na tle pierwszej edycji: prościej, szybciej, lepiej

Mechanika nowego **Descenta** nie jest usprawnieniem poprzedniczki. Twórcy gry (Adam Sadler, Corey Konieczka i Daniel Lovat Clark) zaprojektowali ją w zasadzie od nowa, inspirować się jedynie niektórymi rozwiązaniami Kevina Wilsona z pierwszej edycji. Uproszczono praktycznie wszystko, co dało się uprościć. Mechanikę, wliczając najdrobniejsze szczegóły, obecnie łatwiej jest opanować, dzięki czemu można grać bez sięgania do instrukcji. Co najważniejsze, uproszczenie reguł sprawiło, że rozgrywka jest dynamiczna i płynna, ale dzięki dokonanym zmianom nie stała się trywialna i nudna. Przeciwnie, pokusiłbym się o stwierdzenie, że obecnie mamy w **Descencie** więcej planowania i taktyki niż kiedykolwiek wcześniej.

Gra w pełni rozwija skrzydła i nabiera rumieńców, gdy zdecydujemy się rozegrać kampanię – zamiast grać w pojedyncze, niepowiązane ze sobą scenariusze, jedną grupą bohaterów gramy w wielki cykl połączonych ze sobą przygód, składających się na jedną, barwną opowieść. Takiej kampanii nie zdołamy rozegrać w jedno popołudnie, potrzebnych będzie kilka spotkań, pomiędzy którymi na specjalnych kartach wynotujemy, na jakim etapie przerwaliśmy zabawę. Nawet jeśli na pierwszy rzut oka ten tryb gry wydaje się skomplikowany i przeznaczony wyłącznie dla doświadczonych graczy, szybko okazuje się, że to tylko pozory. Jeżeli umawiacie się na planszowe spotkania regularnie i w podobnym gronie, zdecydowanie warto zdecydować się na tryb kampanii jak najszybciej.

Na tle pierwszej edycji:  
nowy pomysł na kampanię

Jak wszystko w drugiej edycji, tak i reguły rozgrywania kampanii są o wiele prostsze, niż te znane z **Road to Legend i Sea of Blood**. Nie ma już przemieszczania znaczników po mapie, wędrówek popleczników Pana Podziemi, zadań pobocznych i dodatkowych scenariuszy wynikłych ze spotkań na szlaku. Są za to kolejno rozgrywane spotkania, których rezultat wpływa na przyszłe wydarzenia, a także na wybór kolejnych celów podróży. Przygody na szlaku ograniczono do losowego dobierania odpowiednich kart i stosowania się do zawartych na nich instrukcji. Najważniejszą różnicą jest to, że obecnie całą kampanię da się rozegrać w rozsądnym czasie (kilka spotkań), a rozwój zarówno bohaterów, jak i Pana Podziemi, oferuje całkiem przyzwoity repertuar opcji do wyboru. Kampania jest naprawdę solidnie przemyślana, a jej przebieg potrafi dostarczyć niemałych emocji. Powiem szczerze, że działa to o wiele lepiej niż się spodziewałem podczas czytania instrukcji.

W pierwszą edycję **Descenta** grałem sporo. Nowe wydanie testowałem głównie z grupą graczy, którzy w pierwszą edycję grali więcej niż ja i zęby zjedli na całonocnych spotkaniach przy kampanii **Road to Legend**. W jednogłosnej opinii nas wszystkich nowa odsłona **Descenta** to gra zdecydowanie lepsza, usprawniona, przemyślana i dojrzła.

Kampania składa się z jednego scenariusza wprowadzającego, po którym rozgrywane są dwa akty. Każdy akt to cztery scenariusze, a po drugim akcie rozgrywany jest scenariusz finałowy. Fabuła kampanii ułożona jest jako proste drzewko zależności: strona, która ostatnio zwyciężyła, decyduje, który scenariusz będzie następny (z kilku do wyboru). To, jakie scenariusze rozgrywane są później, uzależnione jest od wyników wcześniejszych zmagania. W ten sposób tworzy się opowieść, która za każdym razem, gdy gramy kolejną kampanię, przybiera nieco inny kształt.

Największy urok takiego sposobu rozgrywki tkwi w tym, że oprócz fabularnego powiązania kolejnych przygód, drużyna bohaterów z czasem nabiera doświadczenia i rośnie w siłę. Zarówno bohaterowie, jak i Pan Podziemi po każdym zakończonym scena-

riuszu otrzymują nagrodę w postaci punktów doświadczenia, a niekiedy także dodatkowych profitów dla zwycięzcy (doświadczenie otrzymują obie strony, a nie tylko wygrana, wszak na błędach też się uczymy). Takim dodatkowym bonusem często są relikty, czyli potężne przedmioty, które przydają się w dalszej części kampanii. Jeżeli relikw wypadnie w ręce Pana Podziemi, może wyekwipować w niego jednego ze swoich popleczników. Punkty doświadczenia pozwalają natomiast na zdobywanie nowych, użytecznych zdolności dostępnych w ramach klasy wybranej dla bohatera. Pan Podziemi punkty doświadczenia wydaje zaś na zakup dodatkowych potężnych kart do swojej talii, dzięki czemu ataki potworów stają się groźniejsze, a zastawiane pułapki bardziej niebezpieczne. Bohaterowie między przygodami, prócz wydawania doświadczenia, chodzą także na zakupy. Sprzedają niepotrzebne im znaleziska i kupują lepszy sprzęt, jeśli akurat coś interesującego pojawi się danego dnia w sklepie. W ten sposób w miarę upływu kampanii drużyna bohaterów staje się coraz potężniejsza, ale i wyzwania, którym musi sprostać, są coraz większe.





## Łączenie starego z nowym: tak źle i tak niedobrze

Wraz z premierą drugiej edycji gry od razu pojawił się problem: co z graczami, którzy wydali majątek na pokaźny zestaw wcześniejszych produktów i posiadają wielką kolekcję figurek, kart i żetonów, a wszystko to nie nadaje się do użycia z podstawowym zestawem nowego wydania? Jedno było pewne: trzeba znaleźć rozwiązanie, dzięki któremu wieloletni fani gry nie poczują się oszukani. Co zaproponował wydawca?

Wraz z nową edycją pojawił się zestaw **Descent 2<sup>nd</sup> Edition Conversion Kit**, stworzony z myślą o posiadaczach poprzedniej wersji gry. Trzeba za niego zapłacić sto złotych. Pudełko zawiera komplet kart, dzięki którym wszystkie figurki bohaterów i potworów z pierwszej edycji (i wszystkich dodatków) będziemy mogli użyć, grając w nowego **Descenta**. Wszystkie stare karty, żetony, znaczniki i moduły planszy pozostaną bezużyteczne, ale możliwość korzystania z figurek pierwszej edycji to już coś. Jednak nie uważam pomysłu z **Conversion Kitem** za dobry. Z grona przychodzących mi do głowy możliwych wyjść z sytuacji, w mojej ocenie wydawca zdecydował się na rozwiązanie najgorsze z możliwych. Dlaczego? A kogo niby taki wariant ma usatysfakcjonować? Wygląda to tak: jeżeli w ciągu ostatnich lat wydałeś na **Descenta** mnóstwo pieniędzy, zbierając wszystkie dodatki, to wydawca proponuje ci w ramach drugiej edycji wydanie nadprogramowo dodatkowej stówy, by cała dotychczasowa kolekcja nie okazała się kompletnie bezużyteczna.

Żeby było śmieszniej to ci, którzy w pierwszą edycję nie grali, być może chcieliby wydać dodatkowe pieniądze, by móc zagrać z użyciem bohaterów i (lub) potworów z poprzedniej wersji, a są całkowicie pozbawieni takiej możliwości. Zaproponowane rozwiązanie jest niesatysfakcjonujące dla jednych i drugich. A można było przecież bohaterów i potwory z pierwszej edycji wprowadzić do sprzedaży w dodatkowych zestawach. Starzy fani gry czuliby się uprzywilejowani, już posiadając te modele, a nowi w razie potrzeby mieliby do nich dostęp.

Gdy w ubiegłym roku pojawiły się pierwsze zapowiedzi nowego **Descenta**, fani gry mieli sporo obaw. Szykowały się gruntowne zmiany w mechanice, masa uproszczeń, a nowy zestaw podstawowy wyglądał dość skromnie na tle poprzedniczki. Istniało ryzyko, że nowa wersja gry stanie się trywialną tur-

laniną, cieniem dawnego przeboju ubranym jedynie w bardziej efektowne szaty. Tymczasem okazało się, że twórcy na podstawie sprawdzonych pomysłów zdołali na nowo stworzyć zgrabną, bardzo fajnie działającą mechanikę. To, jak zaprojektowano tryb kampanii, przerosło moje oczekiwania. Jedyne zarzuty z mojej strony to wspomniany brak figurek popleczników oraz nie najszcześliwiej rozwiązany przez wydawcę temat łączenia gry z elementami pierwszej edycji. Sama gra to naprawdę świetna, solidna pozycja w swojej klasie. Fanom gatunku polecam gorąco.



### Plusy:



Świetnie wydana



Prosta i intuicyjna mechanika



Przemyślany i grywalny tryb kampanii



Zróźnicowane scenariusze



Dobre skalowanie

### Minusy:



Brak figurek popleczników



Niefortunnie rozwiązany temat łączenia z komponentami z pierwszej edycji gry

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 14+ Czas gry: 60-120 minut

Cena: 249,95 zł



**RACIAL WARS**

**WEJDŹ W SAM ŚRODEK WOJNY RAS, KTÓRA OWŁADNĘŁA ŚWIAT ITHILION!**

Gra *Racial Wars* jest polską kolekcjonerską grą karcianą w klimacie fantasy. Daj się wciągnąć w tętniący życiem i magią świat Ithilion! Dzięki innowacyjnej mechanice jest grą, która uzależni Cię od pierwszego kontaktu, a bogato ilustrowane karty poruszają Twą wyobraźnię!

W grze przejmiesz kontrolę nad armią wybranej przez siebie rasy, by poprowadzić ją przez wojnę ku spektakularnemu zwycięstwu.

**Oblegaj zamki! Walcz ze swym wrogiem, obmyślaj taktykę, broń się i WYGRAJ!**

[WWW.RACIALWARS.PL](http://WWW.RACIALWARS.PL)

The advertisement features a central image of the game box and several cards. The box is titled 'RACIAL WARS' and 'NAD PUSTYNIĄ'. The cards shown include 'KRAJOWY CZARU', 'CZERWONY OGIER', 'WIELKI WIEŻOCH', 'HAWAJA OCHOTOWA', 'WIELKI WIEŻOCH', and 'KRAJOWY CZARU'. Each card has a unique illustration and text in Polish. The background is a dramatic, fiery landscape with a large dragon head in the upper right corner.



## Kamuflaż: Biegun północny

# Arktyczne zagadki



**Kamuflaż: Biegun północny** to kolejna łamigłówka z bogatej linii produktów Smart Games, dostępnych w Polsce dzięki wydawnictwu Granna. Powiem szczerze, że sięgając po raz pierwszy po ten zestaw, przekonany byłem, że mam do czynienia

z produktem bliźniaczo podobnym do tytułów recenzowanych wcześniej na łamach **Rebel Timesa**, skopiowanym pomysłem ubranym jedynie w nieco inne szaty. Nie po raz pierwszy przekonałem się jednak, że wśród Smart Games wiele jest gier na pierwszy rzut oka łudząco do siebie podobnych, które przy bliższym poznaniu okazują się jedyne w swoim rodzaju. Dokładnie tak było, gdy pisałem o zestawach **Blokada** (recenzja w RT #59) oraz **Pingwiny na lodzie** (recenzja w RT #55), które, jak się okazało, wyglądają dość podobnie, a oferują nam zupełnie inny rodzaj wyzwań. Jak na tym tle wypada **Biegun północny**?

Łamigłówka należy do grupy droższych Smart Games, co przekłada się na wielkość zastawu i jakość wykonania komponentów. Plansza do gry to praktyczna i efektowna plastikowa ramka, zawierająca pod spodem szufladę, w której bez trudu zmieścimy wszystkie pozostałe elementy (sześć płytek układanki oraz karty z zadaniami). Przezroczyste płytki oprócz tego, że mają różne kształty (dwa rodzaje), w zostały odmienny sposób zilustrowane arktycznymi zwierzętami.

Pierwsze wrażenie? Całość prezentuje się bardzo ładnie, pod względem jakości wykonania grze nic nie można zarzucić. Poza tym natychmiast dostrzegamy podobieństwo do **Pingwinów na lodzie** (tematyka i układanie różnokształtnych płytek w ramce) oraz **Safari** (recenzja w RT #57; różnokształtne płytki, różne gatunki zwierząt i ogólnie bardzo podobne wykonanie planszy z szufladką). To, co odróżnia **Biegun północny** od wspomnianych tytułów, to przezroczysty plastik, z którego wykonano elementy układanki oraz związane z tym reguły dotyczące symboli znajdujących się pod i na położonej płytce.



Podobnie jak w wielu tego typu łamigłówkach, sposobem na rozwiązanie zagadek jest odpowiednie umieszczenie wszystkich płytek na planszy. Poszcze-

gólne zadania to arkusze, które kładziemy na dnie planszy tak, że stają się tłem dla umieszczanych na niej płytek. Arkusze przedstawiają wodę oraz bryły lodu, jak również Eskimosów (niekiedy przechadzających się z włóczniami po lodowych bryłach, innym razem ochotczo wiosłujących w swych niewielkich łodziach na polach z wodą). Rozmieszczenie przezroczystych płytek na planszy nie byłoby szczególnie trudne, gdyby nie reguły dotyczące przenikania się oznaczeń na karcie zadania i zwierząt na płytkach. Musimy bowiem zadbać o to, by ryby i wieloryby znalazły się na obszarach z wodą, a niedźwiedzie polarne na lodzie. Dodatkowo zwierzęta nie mogą znaleźć się na tych samych polach co ludzie.

Tradycyjnie już zestaw 48 zagadek dostajemy pogrupowany w cztery poziomy trudności. Najprostsze zawierają dodatkowe podpowiedzi na kartach i rozwiązanie ich nie będzie stanowiło problemu dla sześciolatka, za to na wyższych poziomach trzeba już pokombinować znacznie więcej.



Pomysł jest fajny, realizacja nienaganna, a podczas rozwiązywania zagadek nasuwają się dwa spostrzeżenia. Po pierwsze, jak już zasugerowałem na początku, gra różni się od pozostałych Smart Games, zdradza pewne podobieństwa na pierwszy rzut oka, ale podczas rozgrywki odsłania swoje niepowtarzalne oblicze. Po drugie, **Biegun północny** na pewno

nie należy do najtrudniejszych łamigłówek w serii. Nie jest to oczywiście ani zaleta, ani wada (może jedynie ostrzeżenie dla bardziej doświadczonych i wymagających graczy). Liczba kombinacji nie przytłacza, dzięki czemu także na wyższych poziomach trudności często bardziej pomocna jest cierpliwość niż złożona dedukcja.

**Biegun północny** na pewno w większym stopniu trenuje naszą wyobraźnię i spostrzegawczość niż logiczne myślenie. W swojej klasie jest to gra świetnie przemyślana i dopracowana, w której ciężko wskazać istotne wady czy niedociągnięcia. Nie oznacza to jednak, że mamy tu do czynienia z produktem dla każdego. Dla koneserów łamigłówek jest to tytuł zdecydowanie godny uwagi, gdyż gra ma swój niepowtarzalny charakter. Poza tym polecam ją raczej młodszemu (w wieku szkolnym) i mniej doświadczonym fanom jednoosobowych gier logicznych. Dla dorosłych i graczy zaprawionych w rozwiązywaniu wymagających zagadek bogata linia Smart Games ma jednak do zaoferowania ciekawsze produkty.

*Dziękujemy Wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.*



## Plusy:



Dużo zadań o różnych poziomach trudności



Wysoka jakość wykonania



Sympatyczny trening dla szarych komórek

## Minusy:



brak

Liczba graczy: 1 Wiek: 6+ Czas gry: ok.10 minut

Cena: 74,95 zł





[www.facebook.com/grannagry/](http://www.facebook.com/grannagry/)

# Nowości 2012



RANCHO



WILKOŁAKI



DUCHY



MĄDRY ZAMEK



AUTO



3 TRAKI



MEMINO

[www.granna.pl](http://www.granna.pl)



PUZLINO

# Długa droga do Kadath#13 Smutny los Badacza Tajemnic



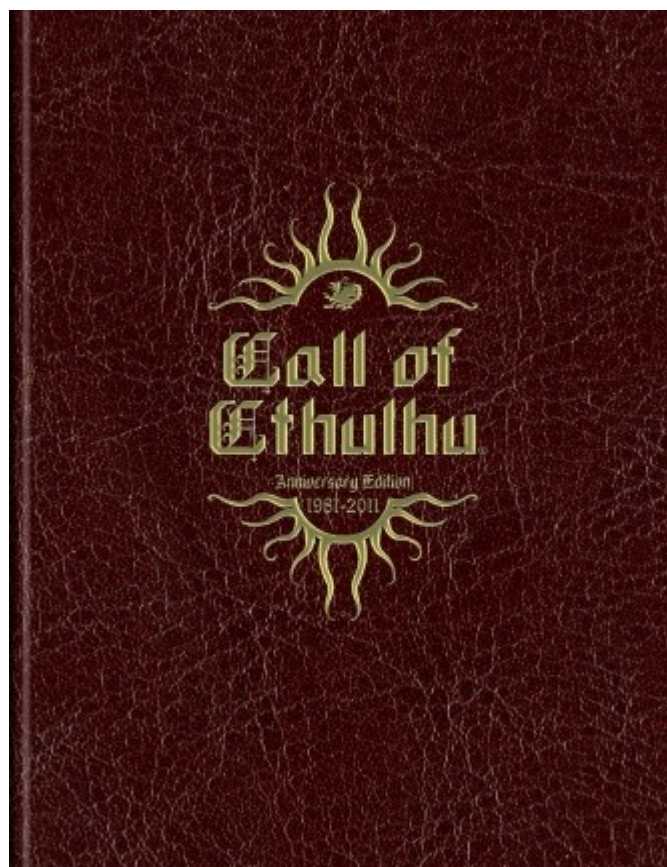
Badacze Tajemnic są ludźmi przeznaczonymi przez śmierć. Zostali wybrani przez przeznaczenie do dokonania wielkich rzeczy w imię ochrony cywilizacji człowieka przed istotami z Mitów, jednak również do popadnięcia w obłęd lub doświadczenia okrutnej śmierci. Wystarczy, że popełnią o jeden błąd za dużo, przeczytają zbyt wiele tajemnych ksiąg, ujrzą jakieś przerażające monstrum albo rzuca zbyt wymagający czar – w jednej chwili z ciekawej postaci o fajnych umiejętnościach (w tym z niezłym poziomem Mitów Cthulhu) staną się zmiętymi kartkami papieru.

Jeśli jednak porównać los Badaczy z przeznaczeniem ich książkowych odpowiedników, wydaje się, że mają całkiem nieźle, gracze zaś nie powinni narzekać na śmiertelność mechaniki, spadek Poczytalności albo wprowadzenie przez Strażnika jakiegoś groźnego potwora.

## U Lovecrafta było gorzej

Proza Lovecrafta bardzo rzadko się happy endem. Fakt, bohaterowie opowiadań nie zawsze kończą w grobie lub zakładzie psychiatrycznym, jednak praktycznie za każdym razem dopada ich groza Mitów – świadomość przerażającej prawdy o wszechświecie sprawia, że ich życie nagle traci sens. Wmieszanie się (czasem z własnej woli, czasem w wyniku zbiegu

okoliczności lub ludzkich bądź nieludzkich machinacji) w sprawy kultystów i istot, którym oddają cześć, okazuje się być pierwszym krokiem do piekła. Zakazane księgi, starożytne manuskrypty czy przerażające pamiątniki odsłaniają przed Badaczami straszliwą Prawdę. W efekcie nieszczęśnicy skupiają na sobie uwagę złowrogich sił i są zmuszeni walczyć o życie i zmysły.



Część osób nieznających treści podręcznika do **Zewu Cthulhu** ani tego, jak wyglądają sesje w tym systemie, zakłada zapewne, że powyższy schemat stanowi podstawę zabawy: Badacze Tajemnic są ludźmi, którym dane jest poznać prawdę o Mitach i w efekcie na koniec sesji większość z nich będzie martwa lub szalona. W rzeczywistości postacie graczy są o wiele mocniejsze niż bohaterowie opowiadań HPL. Nie tylko są w stanie przeżyć (nie tracąc przy tym zmysłów) niejedno śledztwo – mogą walczyć z kultystami jak równy z równym, wykorzystując nie tyl-



ko swoje szare komórki, ale również bardzo dokładnie opisany arsenał broni czy nawet magię. Prowadzi to do wypaczenia jednej z najważniejszych cech dzieł Lovecrafta, a sam **Zew Cthulhu** kończy jako standardowy horror z mackami w roli głównej, gdzie nadrzędnym zadaniem Badaczy jest „nie dać się zastrzelić ani zjeść”.

Cieężko ocenić, jak dużym zainteresowaniem cieszyłby się ten system, gdyby wyrzucić z niego reguły dotyczące rozwoju postaci, odzyskiwania Poczytalności i sprowadzić go do roli gry pod jednostrzałówki, w które wpisane jest założenie o popadnięciu w obłąd lub utratę życia każdego Badacza Tajemnic. Gracze RPG lubią przywiązywać się do swoich postaci, rozwijając ich umiejętności, by móc potem wykorzystać je na kolejnych sesjach. Współcześnie nie brakuje systemów (oczywiście głównie *indie*) zakładających, że bohaterami każdej sesji będą inne postacie, jednak **ZC** został zaprojektowany i wbił się w świadomość fanów jako klastyczny, mainstreamowy system – jako taki raczej nie powinien zakładać nieuchronnej śmierci bohaterów.

Inna droga

**Delta Green, The Laundry RPG** czy **Unknown Armies** w świetny sposób pokazują, jak można wykorzystać genialne uniwersum stworzone przez HPL w inny sposób, niż do klasycznych śledztw z mackami w roli głównej. Umieszczenie w miejsce Badaczy Tajemnic postaci współpracujących z sekretnymi organizacjami albo kultami walczącymi o władzę nad światem czy też w paranormalnym wywiadzie pozwoliło na wyeliminowanie fatalizmu wiszącego nad bohaterami graczy. Oczywiście śmierć lub obłąd pozostały wciąż realnym zagrożeniem, jednak za sprawą celów (odmiennych niż motywacje Badaczy) mają one zupełnie inny smak. Czym innym jest utrata postaci podczas misji wykonywanej na zlecenie Pralni, czymś zupełnie innym zaś zgon z powodu próby odkrycia tajemnicy zaginięcia niewidzianego od dwudziestu lat przyjaciela.

„Klasyczny” **Zew Cthulhu** jako gra, w której bohaterowie graczy rzucają się w wir przygód (pozosta-

wiając za sobą rodziny, znajomych, pracę i wszystko inne, co było dla nich do tej pory ważne) niewątpliwie ma niepowtarzalny urok, lecz wymaga olbrzymich pokładów niewiary oraz dużych chęci współpracy z MG ze strony grupy. Nawet jeśli wszyscy Badacze Tajemnic są samotnymi mrukami, skrycie marzącymi o jakiejś przygodzie, ciężko jest wyjaśnić ich nagłą chęć do rzucenia wszystkiego w diabły i ruszenie na pomoc nieznanemu osobie. Coś takiego pasuje bardziej do przygodowej pulpy niż horroru. Choć z drugiej strony, wiele przygód do **ZC** ma więcej wspólnego z ową pulpą niż grozą.

Osobną kwestią jest znajomość świata czy choćby statystyk potworów z bestiariusza przez doświadczonych graczy. Można udawać, że nie wie się, iż pozostawiający dziwne ślady nieznanemu to w rzeczywistości hybryda Istoty z Głębin, tajemnicza statuetka przedstawia Wielkiego Cthulhu, a zaginiona księga poszukiwana przez mającego patrona grupy to nic innego jak *Necronomicon*. Można nawet celowo stosować błędne taktyki, nastawić się przede wszystkim na odgrywanie bohatera (nawet, jeśli naraża to jego życie), nie zmieni to jednak smutnej prawdy: moment, w którym Badacz Tajemnic odkrywa Prawdę, będzie emocjonujący co najwyżej dla niego samego. Gracz, doskonale znający uniwersum wykreowane przez Lovecrafta, zaskoczony nie będzie na pewno. Jeśli więc już na starcie nowej kampanii gracze dysponują olbrzymią wiedzą na temat Mitów, może lepiej byłoby nie ograniczać ich na siłę, a w zamian wykorzystać te informacje?

## Śmierć Badaczom Tajemnic

Zbudowanie drużyny mającej inne cele od Badaczy Tajemnic nie powinno stanowić większego problemu, tym bardziej że nie ma potrzeby eliminowania podstawowej motywacji bohaterów **ZC** związanej z ochronieniem szarych ludzi przed grozą Mitów. Różnice będą tkwić wyłącznie w tle, chyba że Strażnik Tajemnic zdecyduje się porzucić lovecraftowskie śledztwo i wzmocnić wpływ ludzi (oraz rozmaitych

organizacji) wykorzystujących magię oraz istoty z Mitów do własnych celów. Przykładami takich grup mogą być:

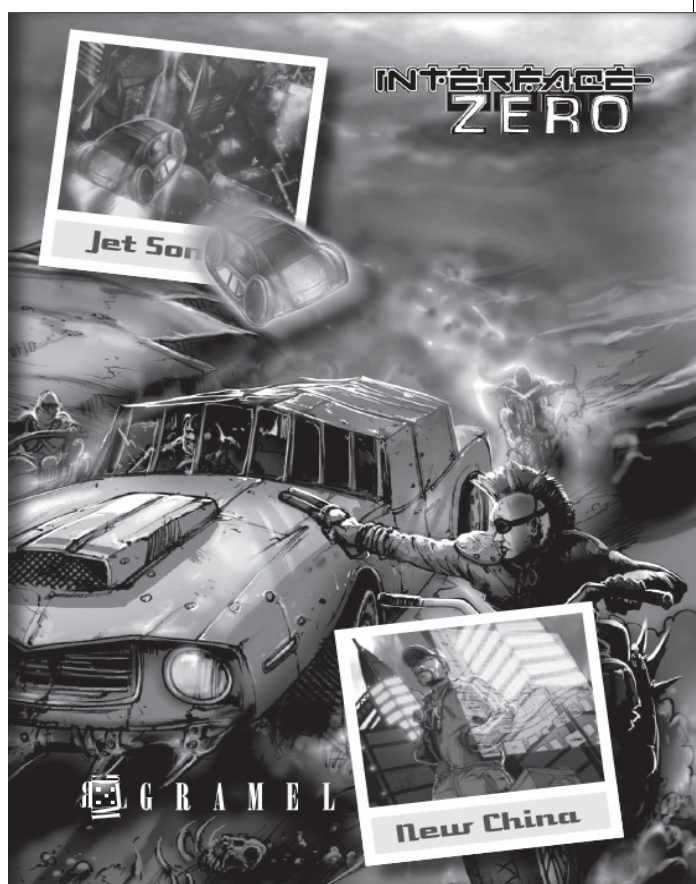
**Ekscentryczni podróżnicy** (XIX wiek lub lata 20. XX wieku) – grupa wyjątkowo zamożnych ludzi, dla których „zwykłe” rozrywki to żadna przyjemność. Mają świadomość istnienia istot nadnaturalnych oraz „głębszej” tajemnicy (niekoniecznie muszą dysponować wiedzą o Wielkich Przedwiecznych) – chcą dotrzeć do antycznych ruin cywilizacji sprzed milionów lat, poznać prawdę o prehistorii Ziemi.

**Szaleni naukowcy** (czasy współczesne) – jak głosi Trzecie Prawo Arthura C. Clarke'a, zaawansowana technologia będzie dla zwykłych ludzi wydawała się magią. Członkowie tej grupy poznali Tajemnicę, jednak nie uwierzyli, że uśpieni bogowie są czymś więcej, niż przedstawicielami jakiegoś rozwiniętego gatunku. Starają się dotrzeć do wszelkich miejsc, w których są zgromadzone relikty starożytnych ras, by

poprzez badania zrozumieć podstawy ich techniki (wykorzystując je potem dla własnych potrzeb czy też z korzyścią dla ludzkiej cywilizacji).

**Kultyści** (dowolne czasy) – postaci z drugiej strony barykady. Wyznają jedną z istot z panteonu Lovecrafta, ale wcale nie spieszy im się do przyzywania swojego patrona i zagłady świata. Wręcz przeciwnie, doskonale zdają sobie sprawę z tego, co zostanie z Ziemi, kiedy przebudzi się Cthulhu – aktywnie zwalczają inne kulty, chcąc w ten sposób przedłużyć egzystencję człowieka. Swoją wiarę traktują zaś jako coś w rodzaju polisy ubezpieczeniowej, na wypadek, gdyby komuś udał się jakiś plugawy rytuał...

**Strażnicy Tajemnic** (dowolne czasy) – grupka przyjaciół, których bliscy utracili zmysły z powodu śledztwa – krótko mówiąc, rodzina i przyjaciele drużyny Badaczy, która poniosła porażkę, płacąc za nią najwyższą cenę. Strażnicy poznali ułamek prawdy. Wiedzą, że coś groźnego czai się w otchłani kosmosu i pożre ludzkość, jeśli tylko da się tej sile okazję.



## INTERFACE ZERO

### WITAJ W PRZYSZŁOŚCI!

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

### MASZ GIWERĘ?

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

### JESTEŚ W SIECI?

ŻYDIE W 2088 JEST SZYBKIE. JEŻELI CHCESZ PRZETRWAĆ, MUSISZ BYĆ JESZCZE SZYBSZY. ALE NIE SIĘ NIE MARTW, STARY, MAMY WSZYSTKO POD KONTROLĄ. BRAWUROWE I GRYWALNE ZASADY CYBERNETYKI POZWOLĄ CI STWORZYĆ WSZCZEPY, JAKICH TYLKO DUSZA ZAPRAGNIE!

### CHCESZ SIĘ WBIĆ DO DOMENY KORPORACJI?

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



Walczą ze wszystkimi, którzy chcą poznać sekrety Mitów – nie tylko z kultystami, ale również z osobami pragnącymi odkryć Prawdę. Robią wszystko, co w ich mocy, by zachować zdrowe zmysły – z tego powodu zupełnie ignorują nadnaturalne zjawiska. Nigdy nie uczą się magii, a odnalezione „tajemne” księgi palą.

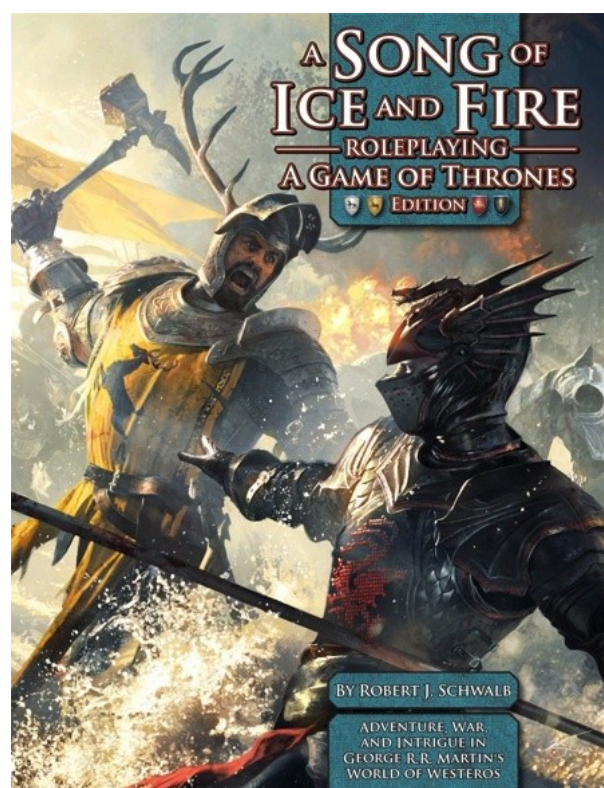
### Zmieniać można, ale nie trzeba

Nie sądzę, by problem motywacji Badaczy Tajemnic dotyczył wszystkich (czy nawet większości) miłośników **Zewu Cthulhu**. Ruszanie na pomoc zaginionemu przyjacielowi, próba rozwikłania zagadki ekscentrycznego milionera czy też niebezpieczna podróż w dzikie ostępy w celu zbadania ruin opisanych przez oszalełego profesora mają nieodparty urok. Wystarczy odrobina niewiary, chęć stworzenia opowieści może naiwnej i nieco nierealistycznej, jednak stuprocentowo w klimacie opowiadań Lovecrafta, by wszystko zagrało tak jak trzeba (no, prawie wszystko – wciąż pozostaje temat zbyt wysokiej przeżywalności postaci). Myślę jednak, że wśród fanów gier fabularnych jest również sporo osób, którym nie pasuje ciąg klasycznych śledztw z zakurzonymi księgami, wszechobecnym obłędem oraz mackami mlaskającymi w tle. Dla nich zastąpienie Badaczy Tajemnic bohaterami o mocniejszej motywacji do odkrywania nieznanego jest najprostszym sposobem na poprawienie **ZC**. W końcu to świetny system oparty na genialnym uniwersum – szkoda by było rezygnować z niego z powodu takiej błażostki, jak zły sposób budowania drużyny.



## Song of Ice and Fire Roleplaying: A Game of Thrones Edition

# Dokopać Lannisterom!



SHADENC

Gra **Song of Ice and Fire Roleplaying** opublikowana nakładem Green Ronin Publishing to druga próba przeniesienia uniwersum wykreowanego przez G. R. R. Martina na karty gry fabularnej. Pierwsza, **Game of Thrones** z wydawnictwa Guardians of Order, cieszyła się mieszanym powodze-

niem (głównie ze względu na oparcie jej na popularnej wówczas mechanice **d20**). System Green Ronina odcina się od swojego poprzednika – inne są zasady, sposób prezentacji świata oraz prowadzenia kampanii.

Oczekiwania względem gry fabularnej osadzonej w Westeros (oraz krainach za Wąskim Morzem) są bez wątpienia bardzo wysokie. Wielu graczy z pewnością ma własne wyobrażenia na temat takiego systemu – zarówno w warstwie mechanicznej, jak i fabularnej. Choć **SIFRP** na pewno nie zadowoli wszystkich, jest grą wartą uwagi, niestandardową, wymykającą się z szablonowej mainstreamowej papki.

## Rzut oka na podręcznik

Na pierwszy rzut oka podręcznik prezentuje się świetnie – genialna okładka i świetna ilustracja z jej drugiej strony, czytelny skład oraz dobrej jakości papier liczą się zdecydowanie na plus. Dobre wrażenie gaśnie w trakcie lektury treści – ilustracje, choć w dużej części kolorowe, są nie najlepszej jakości. Co prawda utrzymane są w tematyce książki, daleko im jednak do tego, co w swoich podręcznikach prezentują Paizo, WotC lub AEG. Można mieć też nieco zarzutów do treści podręcznika. Korekta jest niezła (choć zdarzają się literówki), jednak nieco gorzej jest z rozkładem informacji oraz wyjaśnieniem części zasad. Czytający **SIFRP** po raz pierwszy co kilka stron natkną się na pojęcia mechaniczne wyjaśnione dopiero w dalszej części podręcznika. Nie byłoby to wadą, gdyby nie to, że część naprawdę ważnych re-

guł (np. Urazy i Rany z rozdziału o walce) dałoby się opisać w niewielkiej ramce. Podobnie ma się sprawa z opisem mechaniki – w kilku miejscach (np. leczeniu obrażeń) zabrakło przykładów pokazujących, jak zasady działają w praktyce.

Na trzystu dwudziestu stronach podręcznika zmieszczono kompletną mechanikę, przygodę (**Peril at King's Landing**, wydaną wcześniej jako osobny dodatek) oraz skromny opis Westeros. Części graczy na pewno nie przypadnie do gustu potraktowanie settingu po macoszemu – osobiście nie przeszkadza mi to ani trochę. Świat wykreowany przez Martina opiera się na bohaterach i podejmowanych przez nich decyzjach. Grupa tworząca własną kronikę nie powinna mieć problemu z opisaniem własnego kawałka Westeros, natomiast saga Martina zapewni wystarczającą ilość informacji o świecie by MG (tutaj – Narrator) mógł poprowadzić swoją kronikę.

## Pierwsze intrygi

Jedną ze zmian w edycji Game of Thrones było dołączenie dużego scenariusza, **Peril at King's Landing**, którego akcja została osadzona podczas turnieju zorganizowanego przez króla Roberta. Przygoda w teorii wygląda solidnie – jest intryga, są okazje do zdobycia złota, chwały i doświadczenia, wszystko ogólnie zostało skrupulatnie przygotowane. Jedyne, do czego można się przyczepić to zbyt małe pole do popisu dla graczy – ich ród staje się ofiarą intrygi i muszą starać się wybronić z pewnych oskarżeń, ale brakuje okazji do wyjścia na plus.

## Bohater i jego ród

Spoglądając na kartę postaci lub przykładowych bohaterów opisanych w podręczniku od razu rzucają się w oczy różnice między „standardowymi” grammi fabularnymi a **SIFRP**. Brakuje tradycyjnie występujących atrybutów. Charakterystyka postaci opiera się na kilkunastu Zdolnościach (Atletyka, Spostrzegawczość, Status, Walka itd.) oraz wydzielonych z nich Specjalizacjach (np. Topory oparte na Walce czy Jeździectwo związane z Poskramianiem zwierząt). Na

## Errata

Cały tekst recenzji powstał w oderwaniu od pewnej mało przyjemnej kwestii. Pierwsza edycja **SIFRP** zawierała sporo błędów, które zostały uwzględnione w opublikowanej jakiś czas po podstawie edycji kieszonkowej. Niestety, z nieznanых powodów te poprawki nie zostały uwzględnione w Game of Thrones Edition. W rezultacie podręcznik (za sprawą dodatkowych materiałów) zawiera więcej błędów niż „uboższa” pierwsza edycja. Ocenę tego jak postrzegać podręcznik, do korzystania z którego niezbędne jest wspieranie się sporą erratą, pozostawiamy do oceny czytelnikom.



pierwszy rzut oka lista wydaje się ułożona dziwnie – Wytrzymałość mająca olbrzymie znaczenie w walce i podczas podróży pewnie będzie wybierana częściej niż Poskramianie zwierząt. Okazuje się jednak, że wszystkie Zdolności są ważne – ta ostatnia jest kluczowa do walki konnej oraz rycerskich pojedynków. Oprócz tych cech bohatera opisuje szereg dodatkowych współczynników (Obrona fizyczna i społeczna, Zdrowie i Przekonanie, czyli odpowiednik żywotności dla intryg, Szybkość oraz Punkty Przeznaczenia), Zalety i Wady oraz informacje na temat wykorzystywanych zbroi i broni i ekwipunku.

Karta postaci zawiera co prawda dwie strony, jednak prawie połowa miejsca jest zarezerwowana na informacje fabularne – opis postaci, jej historię, ważnych sprzymierzeńców i wrogów czy też rysunek herbu oraz motto rodu. Podstawy mechaniki **SIFRP** są wyraźnie prostsze, niż w innych grach fabularnych – komplikują się dopiero w trakcie intryg, walk oraz toczonych bitew.

## Mechanika

Podstawą jest rzut pewną liczbą kości sześciennych (zwykłych k6), równą wartości testowanej Zdolności. Uzyskane wyniki sumuje się i porównuje z Poziomem Trudności (przeciętny to 6, kolejne rosną lub maleją o wielokrotności trójki). Uzyskanie wymaganej wartości to zwykły sukces – każde pięć punktów powyżej oznacza wyższy stopień sukcesu (ważne np. w walce – zwiększa obrażenia). Specjalizacje zapewniają tzw. bonusowe kości, działające podobnie jak umiejętności w L5K (rzuca się nimi razem z kośćmi pochodzącymi ze Zdolności, ale nie sumuje wszystkich, jedynie tyle najwyższych wyników, ile wynosi poziom Zdolności). Mechanika wprowadza oczywiście system rozmaitych premii i kar (modyfikujących liczbą kostek lub trudność testu).

Bardzo pozytywną cechą jest wprowadzenie tzw. wartości pasywnej obrony. W momencie, gdy jakaś postać działa przeciw innej, nieświadomej jej wpływu, nie wykonuje się testów przeciwnych, a opiera na poziomie posiadanej Zdolności pomnożonej przez 4. Dzięki temu Narrator może bez problemów rozstrzygnąć czy czający się w zaroślach bandyci zaskoczą drużynę, bez zwracania uwagi graczy, że „coś jest nie tak”.

Tworząc postać do **Song of Ice and Fire Roleplaying**, gracz podejmuje szereg wyborów, począwszy od wieku swojego bohatera (można grać 14-letnim młodzieńcem, ale również mającym na karku kilkadziesiąt lat weteranem), przez wartości Zdolności oraz Specjalizacji, na Zaletach i Wadach kończąc. Proces jest dość prosty, jednak liczba mechanicznych opcji (zwłaszcza tych ostatnich) jest tak wielka, że stworzenie pierwszej postaci z pewnością zajmie więcej niż kwadrans.

Oprócz stworzenia bohaterów obowiązkiem (czy raczej – przywilejem) graczy jest kreacja własnego szlacheckiego rodu. Głównym założeniem **SIFRP** jest wspólne pochodzenie i służba jednej rodzinie szlacheckiej. Pod tym pojęciem może się mieścić również kierowanie nią – autorzy umożliwiają wcielenie się w lordów czy ich dziedziców, choć zaznaczają, że najlepszym rozwiązaniem jest ograniczenie się do roli potomków głowy rodu. Nie oznacza to jednak, że grupa musi wykonywać rozkazy suwerena – w praktyce to gracze będą kierować swoim rodem.

Kreacja rodziny składa się z szeregu kroków opierających się na wylosowaniu początkowych wartości Zasobów (Obrony, Wpływów, Ziem, Prawa, Ludności, Potęgi i Bogactwa) oraz zmodyfikowania ich w zależności od szeregu czynników. Proces ten nie jest specjalnie skomplikowany, jednak dość czasochłonny. Wartości Zasobów zmieniają się dynamicznie – początkowe wielkości modyfikowane są w zależności od lokalizacji posiadłości oraz ważnych wydarzeń z historii. Następnie zgromadzone punkty inwestuje się w zasoby – wojsko, twierdze, sprzymierzeńców czy też wpływowo osobistości, jak maester lub septon (za potomków o znaczącym Statusie również trzeba zapłacić). Gracze na pewno nie będą mieć problemów z opanowaniem tych zasad – pytanie brzmi jednak, czy dogadają się w sprawie tego, jak wydadzą zdobyte punkty? Jest ich na tyle mało, że z pewnością nie wystarczy na wszystko. Niestety, podręcznik nie podpowiada, w jaki sposób rozwiązywać takie konflikty.

## Walki i intrygi

Pod pojęciem intryg autorzy **Song of Ice and Fire Roleplaying** mieli na myśli system prowadzenia konfliktów społecznych. Jest to nieco mylące – spodziewałem się zasad nie tylko do prowadzenia dyskusji, ale również działań długoplanowych, rozgrywających się niezależnie od przygody. Niestety w tworzeniu sieci spisków podręcznik grupy nie wyřęczy – same intrygi są jednak i tak pozytywnym krokiem do przodu, dzięki któremu pewne działania nie leżą wyłącznie w gestii MG.

Ogólnie rzecz biorąc, mechanika intryg polega na wpływaniu na bohaterów (niezależnych, ale też graczy) w taki sposób, by postąpili tak, jak tego chce przeciwnik. W praktyce wygląda to jak walka – uczestnicy wykonują serię testów Zdolności, korzystając z różnych opcji (zastraszanie działa inaczej niż próba uwiedzenia). Kluczową sprawą jest nastawienie postaci względem siebie: im lepsze stosunki między nimi, tym łatwiej na siebie wpływają. Oczywiście, nie ma wymogu, by identyczne relacje łączyły je w obie strony – jedna z postaci może nie cierpieć drugiej, ta zaś będzie podziwiał swojego oponenta i chętniej posłucha jego zdania.

Pewnym problemem związanych z konfliktami społecznymi jest to, na jak wiele można sobie pozwolić określając konsekwencje porażki. Autorzy radzą sobie z tym problemem całkiem nieźle – naprawdę

wielkie sprawy trzeba rozwiązywać serią starć, podczas których intrygant będzie zbliżał się powoli do celu. Nie ma również możliwości by raz przekonana postać zmieniła się na stałe – zmiany są czasowe (krótkotrwałe np. przy zastraszaniu).

W **SIFRP** istnieje kilka odrębnych mini-systemów walki – osobny dla normalnych potyczek, osobny dla starć turniejowych oraz jeszcze jeden dla bitew. W teorii opierają się na tych samych podstawach, gdy jednak zajrzy się w szczegóły, okazuje się, że różnice są spore. Walki dzielą się standardowo na rundy (sześćsekundowe w małych starciach, minutowej długości w bitwach). Podczas własnej tury bohater może wykonać jedną długą lub dwie pomniejsze akcje (np. cios bronią, strzał, ruch, przycelowanie – standard dla większości RPG). Trafienie wymaga jednego rzutu, skuteczność ataku określana jest na podstawie stopnia sukcesu. Zadane obrażenia odejmuje się od współczynnika Zdrowie – gdy ten spadnie do zera, postać zostaje wyeliminowana ze starcia. Jej los zależy wówczas od zwycięzcy. Może oznaczać śmierć, ale również okaleczenie, pozbawienie przytomności, pojmanie dla okupu itd. Nieprzychylny wynik gracz może wykupić, paląc Punkt Przeznaczenia.

Zdrowie, obliczane na podstawie jednej ze Zdolności (Wytrzymałość) zwykle nie osiąga zawrotnych wartości. Jeden skuteczny cios mógłby zredukować je do zera. Normalne, nieznaczące nic dla fabuły postacie wówczas są wyeliminowane – postacie graczy mają jednak możliwość ujęcia z życiem w zamian za Urazy lub Rany.

Te pierwsze pochłaniają tyle punktów obrażeń, ile wynosi wartość Wytrzymałości bohatera i powodują karę -1 do testów za każdy posiadany Uraz. Rany pochłaniają wszystkie obrażenia z jednego ataku, są jednak poważniejsze – wiążą się z otrzymaniem -1 kostki za każdą z nich. Może się wydawać, że -1 kostka do testów nie brzmi tak źle – Rany to jednak nie przelewki, mogą trwale okaleczyć bohatera. Po-

## Kroniki

SIFRP nie poświęca zbyt wiele miejsca na rady dla Narratorów – w zasadzie jest to jedna z poważniejszych wad systemu, zwłaszcza dla prowadzących o niewielkim doświadczeniu. Mówi sporo na temat tego, co może dziać się na sesji, podaje jednak niewiele przykładów. Wyjątkiem są wskazówki dotyczące prowadzenia własnych kampanii (zwanych tu kronikami). Autorzy radzą, by koncentrować się wyłącznie na istotnych scenach, popychających fabułę do przodu. Potyczka z banitami, którzy pojawiają się znikąd nie ma sensu – chyba, że owe szumowiny zostały nasłane przez wrogów postaci graczy. Stosując się do tych rad Narrator może sprawić, że sesje będą mocno przypominać książki Martina – opierać się na ważnych epizodach z życia bohaterów, sprowadzając wydarzenia z tła do kilkunastu opisu.



stać może posiadać maksymalnie tyle Urazów i Ran, ile wynosi jej Wytrzymałość. Jeśli liczba tych pierwszych przekroczy wartość tej Zdolności, są „konwertowane” na Rany. Gdy bohater otrzyma więcej Ran, niż ma Wytrzymałości, umiera.

Pewnym *novum* w **SIFRP** jest zasada umożliwiająca poddanie się (wspólna dla walki indywidualnej oraz bitew). Bohater, który czuje pod nosem porażkę, może zaproponować warunki własnej przegranej. Oponent ma wówczas trzy wyjścia: nie zgodzić się, zaproponować coś innego lub zaakceptować te warunki. Kapitulacja zwykle powinna być przyjęta, jednak są i tacy rycerze, którzy nie akceptują takiego rozwiązania (lub udają, że nie zauważyli „białej flagi”) i mogą zdecydować się na skrócenie o głowę swojego przeciwnika. Cóż, jest to ryzyko, które musi zaakceptować osoba decydująca się na taką formę zakończenia walki.

Po opanowaniu reguł starć indywidualnych nauka zasad prowadzenia turniejów jest banalna. Reguły turniejowe to seria testów określających, czy bohaterowi udało się trafić wroga i wysadzić go z siodła oraz (jeśli sam został trafiony) czy samemu uda się mu utrzymać na wierzchowcu. Ciekawostkami są rozmaite pozycje, jakie rycerz może przyjąć w trakcie walki, np. podniesienie się w siodle (daje przewagę wysokości, ale utrudnia wytrzymanie impetu trafienia). Z bardzo pozytywnych cech: obrażenia nie zależą od Atletyki czy Zręczności, ale od Poskramia-  
nia zwierząt (skuteczne trafienie lancą wymaga przede wszystkim odpowiedniego prowadzenia rumaka); same ataki następują równocześnie (nie ma potrzeby rzucać na inicjatywę, skoro obaj walczący mają lance tej samej długości); niehonorowy rycerz może spróbować zabić swojego przeciwnika, mierząc w wiziurę, szyję albo jakieś nieosłonięte zbroją miejsce (zamiast w tarczę). Poza starciami konnych w podręczniku opisano również zasady współzawodnictwa w innych konkurencjach (np. łucznic-  
twie) – są jednak prostsze, opierają się na wykorzystaniu standardowych zasad i zliczaniu stopni sukcesu.

W przypadku bitew w centrum zainteresowania pozostają dowódcy – każda runda to seria wydawa-

nych na przemian rozkazów (ruchu, ataku, szarży, reorganizacji) rozmaitym jednostkom wchodzącym w skład armii. Oddziały posiadają podobne współczynniki, jak normalne postacie (choć oczywiście ich charakterystyka jest mocno uproszczona), jednak nie giną w momencie, gdy ich Zdrowie spadnie do zera: dezorganizują się wówczas, a w przypadku otrzymania kolejnych obrażeń idą w rozsypkę lub zostają zupełnie zniszczone. Każda jednostka posiada współczynnik zwany Dyscypliną – określa on trudność przyjmowania rozkazów (czyli im mniejsza, tym łatwiej wypełnia polecenia generała). Co ciekawe, jeden oddział może otrzymać kilka rozkazów w ciągu rundy (nawet tych samych), jednak każdy kolejny zwiększa trudność przekazania rozkazu o 3 (testuje się to zdolnością Sztuka wojny).

Już na pierwszy rzut oka widać, jak wiele zależy od sprawności generała – musi nie tylko sprawnie wydawać rozkazy, ale również przewidywać ruchy przeciwnika. Mechanika **SIFRP** daje tu naprawdę szerokie pole do popisu (znacznie szersze, jeśli używa się zasad zaawansowanych). Podchody, wysyłanie jednostek na przynętę, ataki na flanki czy szaleńcze szarże ciężką konnicą z pewnością przeważają losy niejednej bitwy. Gdyby rozbudować ten element systemu, dodać nowe jednostki, magię i powiększyć wpływ bohaterów, mógłby śmiało konkurować z niejednym bitewniakiem (np. z **WFB**, który **SIFRP** bije na głowę strukturą tury – w **Song of Ice and Fire Roleplaying** gracz nie nudzi się przez połowę tury).

## Nie tylko Westeros

Rozpoczynając lekturę podręcznika, zastanawiałem się, z jakiego powodu autorzy określili mechanikę użytą w **SIFRP** jako **Chronicle System**? Wydawało się, że to gra z zasadami szytymi na miarę – ma w końcu kilka bardzo mocnych założeń (np. związek wszystkich postaci z jednym rodem). Z każdą stroną wszystko stawało się coraz jaśniejsze. **Chronicle System** owszem, ma pewne cechy przypisane do **SIFRP**, ale w gruncie rzeczy to dość elastyczna mecha-

nika. Gdyby dodać do niej reguły poświęcone prawdziwej magii, mogłaby się sprawdzić w większości światów fantasy. Lektura całości podręcznika oraz wrażenie, jakie pozostawia oprawa graficzna, podpowiadają, że zasady te mogły być pierwotnie zaprojektowane w zupełnie innym celu – by zastąpić wysłużone, archaiczne reguły **WFRP**.

**SIFRP** czuć **Warhammerem** już od pierwszych stron – zwłaszcza mniej epicką, pierwszą edycją systemu. Nie trzeba by wiele zmienić w **Chronicle System**, by dopasować zasady do realiów Starego Świata, wystarczyłoby jedynie wyciąć reguły dotyczące wyższych sfer (lub przerzucić je na drugi plan) i dodać elementy specyficzne dla **WFRP** (magia, bestiariusz, rasy inne niż ludzie). Większość ważnych zasad dla **Warhammera** już jest w **SIFRP**: jednopoziomowy system współczynników (wyłamujący się ze sche-

matu cecha + umiejętność), Punkty Przeznaczenia, morderczy system rozstrzygania obrażeń, cechy broni, a nawet znane z drugiej edycji **WFRP** akcje (nawet co prawda inaczej, ale o bardzo podobnym działaniu). Osobiście jest to dla mnie duża zaleta **A Song of Ice and Fire Roleplaying** – dowodzi, że podręcznik może przydać się do czegoś więcej, niż gry w realia opartej na książkach Martina, co ma niebagatelne znaczenie choćby ze względu na objętość tej mechaniki. Sama bliskość **WFRP** i **SIFRP** nie powinna zresztą nikogo dziwić, biorąc pod uwagę to, kto był odpowiedzialny za drugą edycję **Warhammera Fantasy Role Play**.

## Podsumowanie

**SIFRP** nie jest ideałem. Wielu graczom zabraknie na pewno większej ilości informacji na temat Westeros, części zapewne nie przypadną do gustu niektóre rozwiązania mechaniczne albo podobieństwo systemu do innych mainstreamowych gier. Jest jednak jednym z lepszych erpegów ostatnich lat – w kilku miejscach wyłamuje się z utartych schematów, oferując inną rozrywkę, niż standardowe gry fantasy. **Song of Ice and Fire Roleplaying** można z czystym sumieniem polecić wszystkim fanom niezbyt magicznego fantasy osadzonego w pseudośrednio-wiecznych realiach. Po niewielkich przeróbkach system byłby w stanie poradzić sobie zarówno z opowieściami o Rycerzach Okrągłego Stołu (zastępując z powodzeniem **King Arthur Pendragon**), jak również nieco inne realia, np. **Warhammera Fantasy Roleplay**.



### Plusy:



Zasady



Mini-systemy dla bitew i turniejów



Okładka

### Minusy:



Błędy z pierwszego wydania!



Sposób przedstawienia zasad



Skromny opis świata



Niewiele rad dla prowadzących



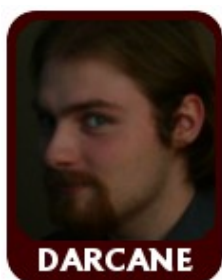
Oprawa graficzna

320 stron, twarda oprawa

Cena: 169,95 zł



# Wolsung: W pustyni i w puszczy W 111 stron dookoła świata



Na tle innych polskich systemów RPG **Wolsung: Magia Wieku Pary** wyróżnia się konsekwentnie prowadzoną i cieszącą się popularnością linią wydawniczą. Po **Operacji Wotan** oraz **Lyonesse** światło dzienne ujrzał dodatek koncentrujący się na zamor-

skich koloniach, niezbadanych lądach, śmiałych odkrywca i egzotycznych kulturach. Opatrzony wiele mówiącym tytułem **W pustyni i w puszczy** na nieco ponad stu stronach stara się przedstawić magię wolsungowego świata.

## Pocztówka z końca świata

Choć dodatek tradycyjnie wydany jest na szarożółtym papierze, w miękkiej oprawie, jest klejony i drukowany w skali szarości, to podobnie jak poprzednie pozycje prezentuje się całkiem nieźle. Zachwycająca kolorystycznie estetyczna okładka to przedstawienie esencji kolonializmu. Skojarzenia z literaturą przygodową Sienkiewicza i Szklarskiego nasuwają się same. W środku znany już dobrze fanom **Wolsunga** przejrzysty układ podręcznika, czytelne ramki i solidny skład. Przeszkadza jedynie pojawienie się większej liczby literówek i drobnych błędów korekty. Takich kłopotów poprzednie tytuły zdawały się unikać, a przynajmniej miały ich mniej.

Niewiele można zarzucić ilustracjom wewnątrz podręcznika. Pięćdziesiąt dwie grafiki różnych rozmiarów i stylów prezentują równie zróżnicowany poziom, ale ujmując rzecz całościowo, w środku roi się od świetnych, nierzadko intrygujących, a na pewno inspirujących ilustracji. Tylko kilka z nich wyraźnie negatywnie odstaje od średniej (dobrym przykładem jest grafika z bokomokai). Dwie czy trzy grafiki są też słabszej jakości, na dżinie w bestiariuszu wyraźnie widać pikselizację. Jednak znacznie więcej jest tu przykładów solidnej roboty i silnego osadzenia w uniwersum (Aksum, Transalanea, venrierowcy, Jaśminowa Siostra). Na początku dodatku znajdziemy też pomocną w przyswojeniu nazw własnych mapę Urdy.

Piszę o ilustracjach i wymieniam przykłady, bo trzeba uzmysłowić sobie jedno: sto stron to zdecydowanie za mało, by opisać świat **Wolsunga**. Poszczególne zakątki globu przedstawione zostały naprędce,

kilkoma grubymi kreskami. Te kreski określają konwencję, nastrój egzotycznej krainy i rejony Ziemi, którymi była inspirowana. Reszta tekstu to nieco dokładniejsze szkice, kilka przykładowych scen, miejsc i postaci wyrwanych z Dekanu-Indii, Ozumu-Japonii, czy Atmanu-Turcji. Brakuje miejsca na długie dywagacje o ubiorze, historii, języku, faunie i florze i tę lukę muszą zappełnić inspirujące ilustracje. I pod tym względem, na szczęście, nie mam im nic do zarzucenia – spełniają swoje zadanie.

### Jedna gra, wszystkie konwencje

**W pustyni i w puszczy** to dodatek z bagażem problemów. Przede wszystkim jest pierwszą pozycją wydawniczą po świetnym pod chyba każdym względem **Lyonesse**. To oczywiste, że fani oczekiwali po nim co najmniej tego samego, co zobaczyli w dodatku o Perle Miast. Z jednej strony widać wyraźnie, że autorzy byli świadomi tego bagażu i przyłożyli się do swojej pracy. Lektura **W pustyni i w puszczy** to bajecznie kolorowa wyprawa pełna migawek z najróżniejszych, najdziwniejszych miejsc. To gabinet osobliwości, antagonistów i protagonistów godnych najbardziej wykreconych Bohaterów.

Z drugiej strony, tekst do tego dodatku był pisany przez więcej niż jedną osobę i wyraźnie to widać. Niektóre fragmenty podręcznika stoją na poziomie, którym zachwycił mnie alfheimski dodatek. Są treściwe i ciekawe, naszpikowane zrozumiałymi aluzjami historycznymi i (pop)kulturowymi. Innym podrozdziałom nie brakuje może tej egzotycznej różnorodności tak typowej dla Wolsunga, ale z pewnością brakuje lekkości, z jaką ta egzotyka jest prezentowana czytelnikowi.

Dobrym przykładem są opisy krain z *Przewodnika Royal Geographic* pierwszy rozdział, zajmujący jedną trzecią podręcznika). Świetnie prezentuje się barwne Ozumu, wolsungowa Japonia ery Meiji. Opis odsyła do prostych symboli: katany, gejsze, samurajowie i

japońscy turyści z aparatami, jednocześnie pozostawiając pole do popisu fanom Kraju Kwitnącej Wiśni. Mimo to autorom starczyło odwagi, by namieszać w historii tego państwa i dodać własne, ciekawe wątki. Niestety, nie wszystkie krainy prezentują się tak znakomicie i nawet bardzo sprawnie opisane, barwne Dekan (kolonialne Indie) nie ustrzegł się błędu w postaci miejscami zbyt skomplikowanej nomenklatury. Skrajnie negatywne przykłady to Alfheim Zamorski i Purgatoria, które są próbą wciśnięcia do **Wolsunga** odpowiednio mitów Cthulhu i konwencji postapo i w zasadzie niczym ponadto. Co za dużo, to niezdrowo.

Na szczęście ci, którzy po dodatku spodziewali się opisów miejsc dla niesamowitych przygód, zbioru scenografii, które może są trochę niewyraźne i naciągane, ale na pewno różnorodne i zmieniające się z minuty na minutę, nie przeliczyli się.

### Kolonialne Damy i Dżentelmeni-tubylcy

Drugim problemem dodatku jest konieczność upchnięcia w środku solidnej dawki mechaniki. To zadanie zrealizowano akurat całkiem sprawnie. W *Poradniku archeologa* i *Podróżnikach i tubylcach* (kolejne rozdziały **W pustyni i w puszczy**) znajdziemy sporo nowych gadżetów, atutów, organizacji i osiągnięć i kontaktów. Co więcej, w dodatku pojawia się też potężniejszy rodzaj unikatowych gadżetów, czyli artefaktów. Tych przeklętych przedmiotów nie można używać bez ryzyka – ich wykorzystanie eskaluje konflikt do *va banque*, a w razie krytycznego pecha zapewnia dodatkowe, nieprzyjemne atrakcje dla postaci. Artefakty, jak na przedmioty o cudownej mocy przystało, są wyjątkowe i bardziej niesamowite niż wolsungowe gadżety.

Warto wspomnieć o zasadzie opcjonalnej dotyczącej niepopularnych atutów narodowych. Korzystając z



tej reguły, mamy szansę wreszcie zainteresować graczy tym rodzajem atutów, a przy okazji delikatnie wzmocnić standardową postać z **Wolsunga**. Wydaje mi się, że zmiana jest trafna i zachęcam do korzystania z tej opcji.

Nowe zabawki czekają także na Mistrza Gry. Do dyspozycji mamy, co ciekawe, nowe zasady specjalne. Zabrakło ich w **Lyonesse**, a tymczasem **W pustyni i w puszczy** znajdziemy reguły pojedynkowania się oraz działania chorób i trucizn. Bez obawy – te ostatnie mają za zadanie zmusić Bohaterów do kolejnych przedsięwzięć i wypraw, a nie osłabić ich, co byłoby niezgodne z pulpową konwencją gry. Na prowadzącego czeka też garść nowych potworów. To chyba najbardziej krytykowany element dodatku – i rzeczywiście, potwory są albo nieciekawe (czarny lew, leśny człowiek, yokai), albo raczej klasyczne (sfinks, dżin, nagowie, rok). Znajdą się jednak chlubne wyjątki, do których zaliczam technokrakena, paranoję i caribes. Tradycyjnie opisy potworów wzbogacono o smaczki ze świata gry i pomysły na przystawki.

Skoro jesteśmy przy przygodach, sporo różnej jakości szkiców scenariuszy znajdziemy w jednym z rozdziałów dla Mistrza Gry. Niektóre są zwyczajnie nudne i bazują na bardzo ogranych motywach, inne zachwycają dobrze znanym wolsungowym rozmachem. Czyli podobnie jak z potworami, mamy tu trochę rodzynek, trochę dobrego ciasta i nieco zakalca.

## Wolsungowe trudne sprawy

**Wolsung**, co oczywiste, bazuje na filmowych klichach z naszego świata. Połączenie inspiracji XIX wiekiem, życiem w koloniach i podbojem Ameryk i wtłoczenie ich w konwencję kina przygodowego nie może zatem nie poruszyć tak drażliwych kwestii, jak niewolnictwo, rasizm w koloniach i rabunkowa go-

spodarka na podległych ziemiach. To trzeci problem, z którym musieli się zmierzyć autorzy gry.

Nie wydaje mi się, by w podręczniku znalazły się jakiegokolwiek niestosowne treści. Słowa są ważne, sformułowania takie jak „dzikusy” i „niesienie cywilizacji” padają z ust antagonistów. Grafiki pokazują problem z różnych punktów widzenia, podobnie jest z treścią podręcznika, w którym nie brak obrońców uciśnionych (La Mascarada, Jaśminowe Siostry, rozmaite duchy). **Wolsung** nie boi się dotykać tych problemów i proponuje erpegowym drużynom rozrywkę, która jednocześnie pokaże złą twarz ekspansji Wanadyjczyków-Europejczyków. Jednak wyraźnie zaznaczono, że możliwy jest też inny styl gry. Zamiast **Jądrem ciemności** można przecież inspirować się „Tomkami” i **Winnetou** Szklarskiego.



### Plusy:



Nowe zasady specjalne i artefakty



Bogate nawiązania intertekstualne



Liczba i poziom grafik

### Minusy:



Nierówny poziom opisów krain



Błędy korekty

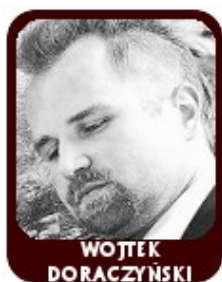


Niezbyt ciekawy bestiariusz

miękka oprawa

Cena: 35,00 zł

# The Path of Kane Ścieżka sprawiedliwych



**The Path of Kane** to trzeci i jak na razie ostatni dodatek do systemu o XVII-wiecznych łowcach czarownic i pogromcach wszelkich innych potworów. Wydaniem przypomina

poprzedni suplement (**The Savage Foes of Solomon Kane**), a pierwsze wrażenie jest bardzo dobre. Tekst jest przeplatany ilustracjami, niestety około jednej trzeciej z nich pojawiło się wcześniej w innych publikacjach.

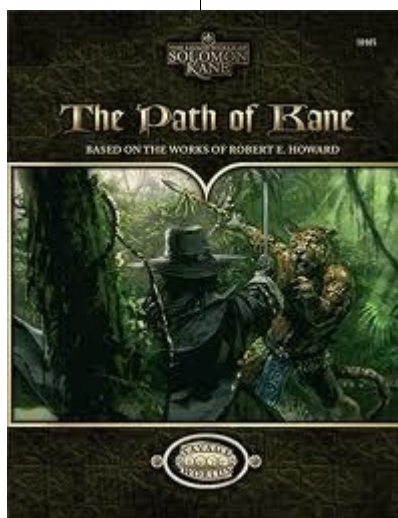
Autorzy przesunęli trochę czas prezentowanych wydarzeń. „Oficjalne datowanie” **The Path of Kane** to rok 1610. Chronologia ma czasem znaczenie, ponieważ tłem niektórych przygód są wydarzenia historyczne – np. drużyna będzie miała okazję odwiedzić Moskwę okupowaną w tym okresie przez wojska Rzeczypospolitej Obojga Narodów lub wplątać się w ówczesne brytyjskie krwawe spory religijne. Takie motywy są jedynie dodatkowym smaczkiem, ci, którzy nie chcą zaprzętać sobie głowy historią, mogą je spokojnie pominąć.

Podręcznik wypełniony jest pokaźną liczbą scenariuszy. Nie tworzą one spójnej Kampanii Splotów, aczkolwiek zostały one napisane zgodnie ze wzorami Dzikich Opowieści z podręcznika głównego. Czyli mamy tutaj opis miejsca i powiązaną z nim przygodę. Niestety, tych dodatkowych opisów jest dość mało, przedstawiają

one jedynie państwo, w którym toczyć się będzie akcja. Ograniczenie ilości materiałów pobocznych było chyba złym posunięciem. W podręczniku podstawowym lub w **The Savage Foes of Solomon Kane** zawarto dużo dodatkowych reguł i pomysłów, z których dało się zbudować coś ciekawego. Tutaj tego zdecydowanie zabrakło.

Natomiast pochwalić muszę autorów za większą różnorodność, jeżeli chodzi o miejsca akcji. Zrezygnowali oni z uprzywilejowania Europy (widocznego w poprzednich dodatkach) i choć najwięcej przygód toczy się na naszym kontynencie, to miłośnicy Ameryk, Afryki czy Orientu nie będą wcale poszkodowani. Pomyślano nawet o umieszczeniu dwóch przygód w Persji – kraju, który dotychczas był pomijany. Ponadto, podobnie jak w przypadku **The Savage Foes of Solomon Kane**, niektóre przygody zostały połączone ze sobą. Wskazówki jak przejść od jednego scenariusza do drugiego oraz plotki, które mogą motywować bohaterów do poszukiwania nowych wyzwań, ujęto w ramach jako *adventures links* oraz *rumors*. Niby mała rzecz, a cieszy. Zapewnia to płynne przejścia między sesjami i pozwala na przedstawienie graczom bardziej wiarygodnego świata.

Natomiast, jeżeli chodzi o same scenariusze, to cóż... Nie jest fatalnie, ale nie jest też rewelacyjnie. Poziom dodatku jest bardzo nierówny, sąsiadują tu ze sobą teksty świetne i dosyć marne. Ogólne rozwiązania, które zastosowano w scenariusz, przypominają, niestety, raczej Kampanię Splotów z podstawki, niż treść dwóch poprzednich dodatków. Fabuła przygód stała się znowu jednowymiarowa, ograniczono wątki poboczne, często też jedynym istotnym motywem jest fizyczne starcie. Mamy tu także trochę scenariuszy treściwych, takich, jakie lubię. Na przykład bohaterowie będą mieli szansę uratować





Cesarza Chin przed diabolicznym spiskiem, odkryć plugawą tajemnicę jednej z pierwszych europejskich osad w Ameryce Północnej, powstrzymać dziwną zarazę w wiosce należącej do zakonu rycerskiego czy wreszcie zmierzyć się z Babą Jagą i Kościejem w mrocznych zaułkach Moskwy. Z drugiej strony jednak mamy też całkowitą sztamę: podczas przeprawy przez Himalaje trzeba pokonać yeti, przeżyć śnieżycę, pokonać jeszcze więcej yeti, przejść przez pułapki, by w finale pokonać Bardzo Dużego Yeti. Inny przypadek: poszukując zaginionego młodzieńca, drużyna będzie błąkać się po bagiennej okolicy, walczyć z bagiennymi aligatorami i pokonywać bagienne przeszkody. Nuda.

Analogicznie nierówni są przeciwnicy. Mamy tu nowe, naprawdę ciekawe potwory praz – co zrobiło na mnie większe wrażenie – nowe podejście do potworów, które zostały już kiedyś wykorzystane. Na moich sesjach pojawiły się już chociażby akaana, kultysty Kali, czy aztecki bóg Tezcatlipoca – „dymiące lustro”. Autorzy **The Path of Kane** potrafili wykrzesać z tych istot (i nie tylko z nich) odświeżające, nowatorskie pomysły. Za to przyznaję dużego plusa. Minus należy się za kilku nietrafionych lub już zupełnie oklepanych wrogów. Inkwizytor pomagający drużynie? Było. Ożywione dłonie? Też było. Parowy golem? No nie, wybaczenie. Silniki parowe nie pasują do XVII wieku. Pomijając historyczną wiarygodność, taki pomysł po prostu zgrzyta mi estetycznie.

Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał o tym, że autorzy pamiętali o naszym kraju. Opis polskolitewskiej Rzeczypospolitej jest krótki, ale bardzo sympatyczny, wspomniano trochę o polityce i sarmatyzmie. Szkoda, że „sarmacki” scenariusz w żaden sposób nie korzysta z lokalnego kolorytu, jest on niczym niewyróżniającą się rozprawą z wiedźmą i jej pomagierami w postaci... zombie! Nawiasem mówiąc, autorzy często wrzucają umarlaków, gdzie popadnie, co jest wyraźną oznaką pójścia na łatwiznę. W ten sposób spaprano również scenariusz

z Brytanii, w którym drużyna musi powstrzymać czarownika, który chce odebrać Pani z Jeziora potężny miecz – Excalibur. Miłe nawiązanie do arturiańskiego mitu zostało popsute zombiakami szalejącymi w finale.

Jak wypada ocena końcowa? Mam niemało krytycznych uwag, ale nie sądzę, że zmarnowałem pieniądze wydane na **The Path of Kane**. Największą wadą jest powrót do wzorów znanych z podstawki. W porównaniu do **Travellers' Tales** i **The Savage Foes of Solomon Kane** jest to krok wstecz. Nie zrozumcie mnie źle, z tego dodatku da się wycisnąć sporo fajnego materiału na sesję. Aczkolwiek, poprzednie podręczniki podobały mi się odrobinę bardziej.



## Plusy:



Scenariusze ze wszystkich stron świata



Kilka naprawdę dobrych scenariuszy



Eleganckie i nowatorskie wykorzystanie paru zużytych wątków



Powiązania między scenariuszami

## Minusy:



Mało dodatkowych materiałów



Trochę marnych scenariuszy



Kilka nietrafionych potworów

244 stron, twarda oprawa    Cena: 135,00 zł

Już za miesiąc kolejny numer



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 62, listopad 2012

w numerze między innymi:  
**DUNGEON COMMAND**  
**AGRICOLA: CHŁOPI I ICH ZWIERZYNIEC**  
**WARHAMMER 40000: MROCZNA ZEMSTA**

