



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 7, kwiecień 2008

w numerze:

Descent: Journeys in the Dark

Cleopatra and the Society of Architects

Mana

Przez pustynię

The Contract Directory

Zagadki kryminalne Świata Mroku





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zespół:

Tomasz 'Sting' Chmielik,

Marcin 'ajfel' Zawisłak,

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz,

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Współpracownicy:

Oneiros – oficjalny serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

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

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.

Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl

Witajcie ponownie!

W słowach wstępu jak zwykle kilka informacji o tym, co przygotowaliśmy dla Was w tym numerze. Ostatnio nie brakowało gier karcianych, w kwietniu więc oddajemy Wam numer zdominowany przez recenzje gier planszowych: dwa tytuły ze stajni FFG, jedna gra Days of Wonder oraz jeden przedstawiciel oferty firmy Jactalea – gier innych niż wszystkie, przynajmniej jeżeli chodzi o sposób wydania. Tradycyjnie numer uzupełnia jedna recenzja podręcznika RPG. Na deser zaś proponujemy Wam obszerny, niedawno publikowany tekst „światomrokowy” z Oneirosa.

Tymczasem zarówno światowe rankingi, jak i ogłoszony kilka dni temu wynik naszego krajowego plebiscytu: „Gra Roku 2008” wyraźnie wskazują na dużą popularność eurogier, których recenzje na łamach naszego miesięcznika pojawiały się dotąd bardzo okazjonalnie. Dlatego w kolejnych numerach Rebel Timesa z pewnością zadamy o to, by przybliżyć Wam godne uwagi gry tego typu.

Milej lektury i do zobaczenia za miesiąc!

ajfel

Jak oceniamy

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

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

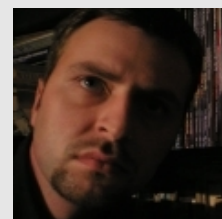


Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)

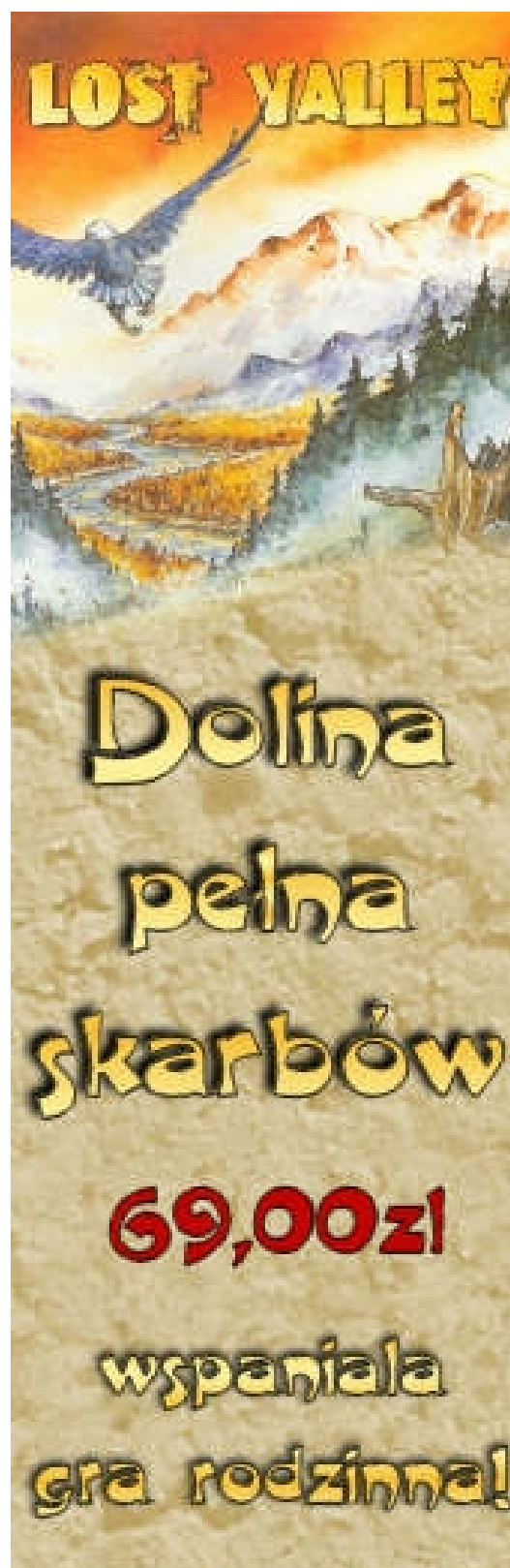


zrecenzował: ajfel

Nr 7, Kwiecień 2008

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
 .. czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 4 **Podziemia, potwory i skarby**
 Descent: Journeys in the Dark
- 13 **Królowa Nilu**
 Cleopatra and the Society of Architects
- 19 **Mam za mało many!!!**
 Mana
- 22 **Nie ma wody na pustyni...**
 Przez pustynię
- 25 **Gwiazdy walczą na lodzie**
 The Contract Directory
- 28 **Zagadki kryminalne**
 Świata Mroku
- 40 **Plany na maj**
 czyli: co w następnym numerze?



Descent: Journeys in the Dark

Podziemia, potwory i skarby

Temat eksploracji podziemi przez drużynę bohaterów od lat obecny jest w wielu grach. Walki z napotkanymi potworami, rozbijanie pułapek, poszukiwanie skarbów, schodzenie coraz głębiej, gdzie przeciwnicy są jeszcze potężniejsi – wszyscy to znamy. Właśnie w tej tematyce zakorzenione są początki gier fabularnych, motyw podziemnej podróży znamy także z wielu gier komputerowych, planszowych i karcianych.

Trzy lata temu, nakładem Fantasy Flight Games wydany został **Descent: Journeys in the Dark** – przygodowa gra planszowa, w tym kontekście niczym nie zaskakująca, jeżeli chodzi o podejmowaną tematykę. Mamy tu klasyczną fabularną otoczkę: grupa bohaterów dostaje mapę podziemi i zadanie do wykonania. Eksploracja podziemnych korytarzy wiąże się rzecz jasna nie tylko z eksterminacją mieszkających tu istot, lecz również z odnajdywaniem potężnej magicznej broni, cudownych eliksirów i rozmaitych kosztowności. Podziemia mają swego władcę, który mieszkającym tu istotom wydaje rozkazy, zaś intruzów stara się zwabić w zastawione przez siebie pułapki.

Co zatem wyróżnia tę grę i sprawia, że warto się nią zainteresować? Jakich atrakcji dostarczyć może nam tytuł, który tematycznie nie wnosi nic nowego? Jedną rzecz w przypadku **Descenta** dostrzegamy od razu – grę wykonano z imponującym rozmachem,

stworzono produkt atrakcyjny wizualnie, z ogromną ilością elementów, a co za tym idzie – niemałą ceną. Dla miłośników tej konwencji jest to więc tytuł, obok którego nie można przejść obojętnie.



Przyjrzyjmy się elementom tej ogromnej gry i zastosowanym tutaj mechanicznym rozwiązaniom. Czy w parze z imponującym wykonaniem stoi także atrakcyjny przebieg rozgrywki?

Elementy gry

Grę dostajemy w ogromnym pudle (takich samych gabarytów jak inne największe gry tego wydawcy: **Twilight Imperium**, **StarCraft**, **World of Warcraft**, **Tide of Iron**). Wewnątrz znajdziemy mnóstwo żetonów, elementów planszy i kart. Do tego oczywiście imponująca kolekcja plastikowych figurek.

Na elementy gry składają się:

- instrukcja do gry
- zeszyt ze scenariuszami
- 20 kart bohaterów
- 20 figurek bohaterów
- 60 figurek potworów
- 12 różnokolorowych kostek
- 180 kart
- 1 żeton róży wiatrów

- 1 znacznik miasta
- 61 elementów planszy
- 10 znaczników drzwi
- 10 plastikowych podstawek pod znaczniki drzwi
- 49 innych znaczników
- 50 żetony obrażeń
- 24 żetony zmęczenia
- 52 żetony monet
- 16 żetony rozkazów
- 32 żetony zagrożenia
- 24 żetony wyzwania
- 55 znaczniki efektów (sieć, trucizna itd.)
- 39 żetony skarbów (relikty, skrzynie, lecznicze napoje itd.)
- 4 żetony tur bohaterów
- 12 znaczniki treningu (walki wręcz, magii, strzelectwa)
- 6 innych żetonów

Wielkie pudło oczywiście nie jest zbyt praktyczne w transporcie, ale ilość i wielkość elementów gry sprawia, że opakowanie takich gabarytów było koniecznością. Tradycyjnie wydawca nie pomyślał o praktycznym rozmieszczeniu elementów wewnątrz. Po wyjęciu żetonów z wyprasek i rozfoliowaniu

kart, pozostaje nam we własnym zakresie organizować przegródki lub woreczki strunowe. W przeciwnym razie setki elementów gry będą bezwładnie latać po wielkim pudle, a ich segregowanie przed rozpoczęciem rozgrywki będzie bardzo czasochłonne.

Ogromna ilość żetonów i znaczników prezentuje typowy dla FFG poziom, są ładne i trwałe. Niektóre żetony i grafiki na kartach (czy nawet same postaci bohaterów) będą znajome fanom gry przygodowej **Runebound**, której akcja dzieje się w tym samym świecie fantasy – Terrinoth. Wszystkie karty mają standardowe rozmiary, co również należy uznać za plus.

Planszę do gry układa się z dostępnych w zestawie fragmentów korytarzy – co pozwala, zależnie od wybranego scenariusza tworzyć bardzo różnorodne podziemia. Pomysł oczywiście nie jest nowy – znamy go ze starych gier, takich jak **Space Hulk**, czy **Warhammer Quest** wydanych przez Games Workshop, jak i z planszówki **Doom** wydanej przez FFG. Na mechanice tej ostatniej **Descent** został oparty (choć oprócz zmiany konwencji, w **Descencie** wprowadzono wiele nowych elementów mechaniki, co czyni tę grę znacznie bogatszą od **Dooma**). Elementy, z których układamy nasze podziemia są bardzo solidnie wykonane i prezentują się ładnie. Budując podziemia wzbogaca się je przez szereg znaczników uzupełniających scenerię, takich jak rumowiska, rozpadliny, drzwi, schody itd. Wszystko to wykonano bardzo starannie, dzięki czemu plansza po rozłożeniu wygląda naprawdę zachęcająco. Uczciwie trzeba jednak stwierdzić, że poziom grafik na elementach planszy – mimo iż wysoki, absolutnie nie deklasuje



wspomnianych, starszych produktów. Pokusiłbym się o stwierdzenie, iż bliski konwencją **Warhammer Quest** (wydany dokładnie 10 lat wcześniej) wiele elementów scenerii graficznie wykonanych miał lepiej.



Jednak to, co w grze **Descent** przyciąga szczególną uwagę to plastikowe figurki. Wykonano je bardzo starannie i szczegółowo. Zestaw zawiera zarówno małe modele (głównie bohaterowie graczy), jak i figurki imponujących rozmiarów. Oczywiście – fani systemów bitewnych znajdą tu niedociągnięcia, będą narzekali na wygięte podstawki, czy nie najwyższą jakość plastiku. Niemniej, biorąc pod uwagę cenę gry, zawarty w niej zestaw figurek jest naprawdę imponujący! Oprócz tego, wzory są bardzo ładne, uzbrojone w łuki szkielety, miotające

ognistymi kulami demony, przysiadające na kamiennych podestach mantikory... słowem: powalająca różnorodność i dbałość o szczegóły, które potęgują klimat towarzyszący rozgrywce.

Przygotowanie do wyprawy

Jeden z graczy przyjmuje rolę Pana Podziemi, pozostali (od jednego do czterech) tworzą drużynę bohaterów. Jeżeli w grze biorą udział tylko dwie osoby, jedna z nich jest Panem Podziemi, natomiast druga kontroluje dwóch bohaterów.

Bohaterów losuje się z grona dostępnych dwudziestu. Każdy z nich ma swoje specjalne zdolności i inną charakterystykę (pancerz, żywotność, odporność na zmęczenie i szybkość poruszania się). Dodatkowo bohaterów różni wyszkolenie – niektórzy są wyspecjalizowani w magii, inni lepiej radzą sobie z walką bronią białą lub dystansową, jeszcze inni w żadnym sposobie walki nie są mistrzami, ale każdym orężem potrafią się w miarę biegle posługiwać.

Po wybraniu bohatera, należy wyposażać go oraz wylosować posiadane przez niego umiejętności. Wyposażenie to oczywiście różnego rodzaju broń, pancerze, eliksiry i inne przedmioty niezbędne w



podróży przez wypełnione potworami podziemia. Każdy z graczy ma na początku 300 monet, za które wedle własnego uznania robi zakupy dla swojej postaci. Wcześniej jednak losowane są umiejętności, które podzielono na trzy grupy (wojownicze, łotrzykowskie i magiczne). Każdy bohater ma dokładnie trzy umiejętności, czasami wszystkie z tylko jednej grupy, innym razem bardziej różnorodne. Trzeba przyznać, że zróżnicowane, dostępne w grze umiejętności bardzo pozytywnie wpływają na jej miódność. To właśnie ten element sprawia, że kolejne rozgrywki mają inny przebieg. Ten sam bohater, za sprawą losowanych umiejętności tak naprawdę w każdej rozgrywce jest zupełnie inny, bo o skuteczności postaci w znacznej mierze stanowi właśnie ten element. Jednym razem wylosowana zdolność uczyni z nas rewelacyjnego strzelca, innym razem osobę wyjątkowo odporną na zmęczenie, niektóre umiejętności poprawiają skuteczność naszych ataków (określonego typu), lub podwyższają naszą odporność, inne ograniczają Pana Podziemi i negują niektóre specjalne zdolności potworów, są i takie, za sprawą których nasz bohater otrzymuje chowańca, wspierającego nas podczas wyprawy. Jak widać, jest w czym wybierać: różnorodne karty z trzech grup umiejętności w połączeniu ze specjalnymi zdolnościami dwudziestu dostępnych w grze bohaterów dają ogromne bogactwo kombinacji i możliwych do przyjęcia taktyk.

W czasie, gdy gracze szykują swoją drużynę, Pan Podziemi wybiera jeden z dostępnych w grze scenariuszy i układa planszę. Księga Wypraw zawiera 9 odmiennych scenariuszy. W każdy z nich można oczywiście zagrać wielokrotnie – konstrukcja gry i działanie mechaniki zapewnia, że będą miały one odmienny przebieg. Można także pokusić się o stworzenie własnych, lub pobranie jednego z wielu dostępnych w sieci. Na oficjalnej stronie gry można znaleźć wiele Wypraw stworzonych przez fanów, a także narzędzia ułatwiające projektowanie własnych.

Poszczególne scenariusze różni kształt podziemi, zawarte w nich pułapki, potwory, które staną drużynie na drodze i (przede wszystkim) cel, jaki drużyna ma osiągnąć. W sumie lekka fabularna otoczka scenariuszy nie zmienia faktu, że zawsze cel sprowadza się do pokonania głównego przeciwnika. Różnice polegają na tym, że czasami trzeba wcześniej znaleźć odpowiedni artefakt, innym razem otworzyć runiczny zamek, itd. Pan Podziemi ma zawsze ten sam cel: powstrzymać drużynę, która wtargnęła na jego terytorium. Aby to zrobić, musi pozbawić ich wszystkich punktów zwycięstwa. Drużyna ma określoną ilość tych punktów na początku scenariusza, zaś w miarę odkrywania nowych obszarów zdobywa kolejne (otwierając skrzynie i aktywując glify). Pan Podziemi zabiera punkty graczom za każdym razem, gdy któryś z bohaterów zginie, a także wtedy, gdy drużyna za



bardzo się ociaga w realizacji swoich zamierzeń (czyli wtedy, gdy Pan Podziemi wykorzysta całą swoją talię kart, o czym dalej).

Przebieg rozgrywki

Podczas gry naprzemiennie po sobie następują tura graczy i tura Pana Podziemi. W turze graczy nie jest narzucona kolejność działania poszczególnych bohaterów. Porządek wykonywania akcji jest tutaj uzależniony od decyzji drużyny, a kluczem do sukcesu jest współpraca i wzajemna pomoc. Działania na własną rękę nie prowadzą do niczego – mechanika gry niczym takich działań nie premiuje. Nie jest istotne, która postać podniesie stos monet, czy otworzy skrzynię – nagroda spotyka każdego członka drużyny. Podczas swojej tury drużyna wspólnymi siłami stara się przybliżyć do celu wyprawy wykonując rozmaite akcje. Mechanika jest bardzo prosta, ale możliwości daje całkiem sporo. Jeżeli chodzi o walkę, wspomniałem już, że można przeprowadzać ataki bronią białą, dystansową oraz ataki magiczne – wszystko zależy od wyposażenia i uzdolnień naszego bohatera (podobnie zresztą jest z potworami). Podczas walki możliwe jest robienie uników i ataków z celowaniem. Ilość pól, o które podczas tury może się bohater poruszyć zależy od jego szybkości, oraz od tego, czy całą akcję bohater poświęca na bieg, czy oprócz przemieszczania się, chce także dokonać ataku. Repertuar dostępnych akcji uzupełnia oczywiście możliwość otwierania drzwi i skrzyń, wypijanie eliksirów, zmiana wyposażenia, odpoczywanie itd.

Pan Podziemi w każdej swojej turze otrzymuje odpowiednią ilość Punktów Zagrożenia (zależną od liczebności drużyny) oraz dociąga dwie karty ze swojej talii (przy czym obowiązuje limit 8 kart na rękę). Karty Pana Podziemi stanowią jego podstawowe narzędzie do

walki z drużyną. Każda taka karta ma dwie wartości liczbowe: ilość Punktów Zagrożenia, jakie trzeba wydać, aby tą kartę zagrać, oraz ilość Punktów Zagrożenia, jakie Pan Podziemi otrzyma, jeśli tą kartę odrzuci. Co daje zagrywanie tych kart? Efekty są rozmaite: w talii znajdują się karty umożliwiające wystawienie nowych potworów, aktywowanie pułapek, poprawienie zdolności potworów itd. Pan Podziemi w swojej turze zagrywa wybrane karty (są i takie, które może zagrywać w dowolnym momencie, np. pułapki aktywowane podczas ruchu gracza) oraz wydaje rozkazy potworom. Te ostatnie mają znacznie mniejszy repertuar możliwości, niż bohaterowie, kluczem do sukcesu jest przede wszystkim wykorzystanie ich przewagi liczebnej. Występujące w grze potwory różnią się nie tylko statystykami i wyglądem zewnętrznym. Mamy tu całą listę rozmaitych specjalnych zdolności, typowych dla określonych gatunków istot. Dzięki temu walkom towarzyszy szereg specjalnych efektów: ogłuszenia, odrzucenia, pochwycenia, zianie ogniem, ataki z trucizną (które leczy się dwukrotnie wolniej) i wiele innych. Niektóre potwory potrafią latać, inne zaraz po śmierci, w pełni sił powstają z martwych itd. Każda istota występuje w dwóch rodzajach: typowej (przedstawianej przez białe figurki) i potężniejszej (reprezentowanej przez figurki czerwone). Te drugie oczywiście trudniej zabić, zwykle mają lepszy



pancerz i większą żywotność, często także dysponują specjalną zdolnością niedostępną dla „słabszych” przedstawicieli jej gatunku.

Za każdym razem, gdy drużyna otworzy kolejne drzwi, Pan Podziemi uzupełnia (zgodnie ze scenariuszem) „czysty” fragment planszy o potwory, skrzynie, stopy monet i rozmaite elementy ograniczające ruch i (lub) widoczność. W każdych podziemiach na drodze do celu pojawiają się także gify – aktywowanie ich przez bohatera ma dwa efekty: po pierwsze daje drużynie Punkty Zwycięstwa, po drugie umożliwia podróż do miasta (celem uzupełnienia zapasów). Punkty Zwycięstwa niekiedy drużyna otrzymuje także po otwarciu znalezionej skrzyni. Skrzynie dzielą się na miedziane, srebrne i złote. Jak nietrudno się domyślić, na pierwszym etapie podróży można natrafić tylko na te najmniej cenne (miedziane), a pod koniec przygody na najbardziej imponujące zawartością (złote).

Oczywiście każde otwarcie skrzyni lub drzwi może zakończyć się aktywowaniem śmiertelnej pułapki, jeśli tylko Pan Podziemi ma na ręku odpowiednią kartę i zagra ją. Aby odnieść sukces, drużyna musi wykonać swoje zadanie, tracąc przy tym jak najmniej Punktów Zwycięstwa. W chwili, gdy podczas podróży ilość tych punktów spadnie do zera – gra natychmiast kończy się zwycięstwem Pana Podziemi. Aby uniknąć takiej sytuacji drużyna musi chronić kompanów, których życie w danej chwili jest najbardziej zagrożone,

a jednocześnie konsekwentnie zmierzać do celu, gdyż czas działa na ich niekorzyść (Pan Podziemi w każdej swojej turze dociąga dwie karty ze swojej talii, gdy talia się kończy i jest potrzeba przetasowania zużytych – drużyna traci punkty). Oczywiście śmierć któregośkolwiek z bohaterów, to także utrata punktów – im postać jest potężniejsza, tym bardziej dotkliwa (w punktach) jest jej śmierć.

W grze występuje zasada, że zabita postać zostaje wskrzeszona w miejskiej świątyni (kosztem połowy posiadanego majątku) i w następnej turze wraca do gry. Dzięki temu śmierć bohatera nie skazuje gracza na wypadnięcie z zabawy (i nudzenie się przez następne godziny) – od początku do końca w grze biorą udział wszyscy.



Jak nie trudno się domyśleć, kluczem do sukcesu drużyny jest umiejętna współpraca, troska o kompanów i rozsądne, ale konsekwentne parcie do przodu. Pan Podziemi przeciwko bohaterom wysłał potwory, które mają w tej konfrontacji niewielkie szanse. Bohaterowie są naprawdę twardzi i zazwyczaj dobrze wyposażeni. Bezmyślne wbieganie tłumem potworów pod linię ostrzału skazuje Pana Podziemi na szybką i kompletną porażkę. W tej grze skuteczny Pan Podziemi to istota sprytna i przebiegła. Drużyna znajdzie się w kłopotach dopiero wtedy, gdy potwory będą przeprowadzać swe ataki wyskakując z ukrycia (i zaraz po ataku chować się z powrotem), skuteczną strategią jest znalezienie w drużynie najsłabszego ogniwa: podczas gdy na pierwszą linię wychodzi

najtwardszy z herosów, któremu ciężko zrobić jakąkolwiek krzywdę, stworzy Pana Podziemi unikają z nim walki, napierając na najsłabszego, rannego bohatera – gdyż w tym przypadku jest większa szansa na zadanie ostatecznego ciosu. Zapadnia, eksplodująca runa, czy sypiący się z sufitu gruz też powinien zadziałać w najmniej komfortowym dla drużyny momencie, robiąc krzywdę akurat temu bohaterowi, który aktualnie ma największe kłopoty. Wredne, prawda? Właśnie taki powinien być Pan Podziemi! W przeciwnym razie intruzy przejdą przez jego siedzibę bez większego trudu.

Kolorowe kości – serce mechaniki gry

Zestaw nietypowych, sześciennych kości w różnych kolorach stanowi serce mechaniki gry **Descent**. W grze używamy po jednej białej, niebieskiej i czerwonej, po dwie żółte i zielone oraz pięć czarnych kości. Każdy atak to rzut odpowiednią ilością kości w określonych kolorach, zależnie od typu ataku, rodzaju broni, oraz wyszkolenia bohatera. Generalnie zasada jest taka, że do ataków wręcz używamy czerwonej kości, do ataków dystansowych niebieskiej, zaś do ataków magicznych białej kości. Zależnie od posiadanej broni, dorzucamy po jednej lub dwie żółte lub zielone kości, które przede wszystkim zwiększają odpowiednio zasięg i obrażenia. Do tej puli dochodzą czarne kostki, których możemy dorzucić maksymalnie pięć – zależnie od wyszkolenia naszego bohatera, oraz wysiłku jaki chce poświęcić przeprowadzając ten atak. Na ściankach kostek są symbole przyływów mocy, serduszek oraz cyfry. Łączna ilość serduszek oznacza ilość zadanych ran, suma cyfr to zasięg ataku (nie brany pod uwagę przy ataku bronią białą). Odpowiednie ilości przyływów mocy pozwalają aktywować specjalne efekty ataku, opisane na kartach naszego bohatera. Atak jest nieskuteczny wtedy, gdy nie mamy dostatecznego zasięgu, liczba obrażeń jest mniejsza niż pancerz rywala, bądź na jednej z kostek wypadnie symbol X, oznaczający automatyczne pudło (symbol ten znajduje się na dokładnie jednej ściance każdej z bazowych (czerwonej, niebieskiej i białej) kostek).

Ataki z celowaniem pozwalają jednokrotnie przerzucić dowolną z naszych kostek (także tą, na której wypadł X), podobnie uniki pozwalają nam przerzucić dowolną liczbę kostek ataku rywala.



Podsumowanie

W podsumowaniu warto nawiązać do przebiegu rozgrywki i wspomnieć o wyrównanych szansach, wyskalowaniu i zbalansowaniu gry. Zależnie od liczebności drużyny zmienia się żywotność wszystkich potworów w grze, oraz liczba punktów zagrożenia, które Pan Podziemi zyskuje co turę. Nie zmienia to jednak faktu, że liczniejsza drużyna ma większe szanse na osiągnięcie celu.

Nie trudno zauważyć, że bardzo zróżnicowany jest poziom trudności zaproponowanych w Księdze Wypraw scenariuszy. Niektóre stanowią nie lada wyzwanie dla drużyny, przy innych Pan Podziemi będzie miał poważne problemy z powstrzymaniem bohaterów. Uzależnione jest to przede wszystkim od ilości glifów na mapie. Gdy jest ich dużo, Pan Podziemi będzie miał poważne kłopoty, gdyż drużyna szybko zgromadzi zapas Punktów Zwycięstwa. O tym, na ile wyrównane będą szanse podczas rozgrywki w znacznej mierze decyduje losowanie postaci. Czasami trafią się graczom bohaterowie z umiejętnościami na tyle potężnymi, że powalają kolejne potwory bez większego trudu i Pan Podziemi niewiele jest w stanie zrobić. Innym razem zaś jest dokładnie odwrotnie. Można by więc pokusić się o stwierdzenie, że początkowe losowanie w znacznej mierze decyduje o wyniku wyprawy. Oczywiście nie jest tak do końca, jak na grę przygodową przystało, podczas wyprawy nie brakuje elementów trudnych do przewidzenia (zawartość skrzyń ze skarbami, pech/szcście przy rzutach kostkami podczas walki itd.).

Ogólnie więc czasami mamy poczucie, że idziemy przez scenariusz bez większego trudu powalając gigantów i demony (co wcale nie dostarcza frajdy, gdy przychodzi zbyt łatwo), innym razem zaś cel wydaje się być nieosiągalny (co tym bardziej nie dostarcza frajdy). Różne są opinie grających w **Descenta**, dotyczące zbalansowania rozgrywki. W mojej ocenie, oprócz wspomnianych wyżej czynników, bardzo dużą rolę odgrywa

doświadczenie i spryt Pana Podziemi i taktyka przyjmowana przy poszczególnych scenariuszach. Czasami warto gromadzić punkty by na koniec zaskoczyć drużynę potężnymi mocami o trwałych efektach, innym razem bardziej wskazany jest pośpiech i zalanie drużyny plagą tańszych potworów już na pierwszym etapie rozgrywki (by nie dopuścić ich do licznych glifów). Nieprzemyślane działania Pana Podziemi, zazwyczaj prowadzą do łatwego osiągnięcia celu przez drużynę. Wspomniane, nierówne niekiedy szanse, na szczęście dość łatwo można balansować – odpowiedni stały modyfikator żywotności wszystkich potworów (jak to ma miejsce, zależnie od liczebności drużyny) jest tutaj w pełni wystarczającym zabiegiem.

Jak więc ogólnie ocenić efekt pracy Kevina Wilsona? Mówimy tu o grze ogromnej, wydanej przepięknie (oprócz typowych dla FFG niedociągnięć związanych z pakowaniem). Z pewnością nie jest to gra dla każdego. **Descent** jest grą przygodową, miłośnicy strategii powinni więc mieć świadomość, że elementów losowych tu nie zabraknie. Jest to nowocześnie, imponująco wydane, klasyczne ujęcie *dungeon crawlera*, dobrze by miłośnicy gier RPG mieli tego świadomość przed pierwszą rozgrywką i nie oczekiwali od scenariuszy zbyt głębokiej fabularnej otoczki, czy istotnej roli blefu/dyplomacji w spotkaniach. Tu się przede wszystkim walczy, zbiera skarby i rośnie w siłę by móc pokonać jeszcze groźniejszych rywali. Sympatycznie działająca mechanika, bardzo dużo możliwości i piękne wykonanie, czego chcieć więcej? Dla miłośników gatunku – pozycja rewelacyjna, która dostarczy wiele radości, ale dla wszystkich pozostałych gra po pewnym czasie może okazać się nudna.

Descent to gra po brzegi wypełniona walką. Jest tu miejsce na taktykę i wspólne dyskutowanie strategii, przebieg scenariuszy ma jednak schemat dość jednolity. Próżno tu szukać istotnej dla przebiegu gry roli unieszkodliwiania niebezpiecznych mechanizmów, szukania ukrytych dźwigni, czy tajnych przejść. Tego w **Descencie** zabrakło. Nie rozczarowuje natomiast bogactwo specjalnych

zdolności i zróżnicowanych efektów ataku poszczególnych przeciwników. Nie zaskoczy też chyba nikogo informacja, że jest to tytuł o długim czasie rozgrywki. Czas gry jest krótki tylko wtedy, gdy drużyna szybko poniesie klęskę, w przeciwnym razie większość scenariuszy wymaga poświęcenia wielu godzin krwawych walk i odzyskiwania sił pomiędzy nimi.

Zdecydowanie polecam **Descenta** miłośnikom tej konwencji – na pewno Was nie rozczaruje, oczywiście pod warunkiem, że macie czas na wielogodzinne spotkania. Osobom chcącym

okazjonalnie, w krótkim czasie i przypadkowym gronie sprawnie rozegrać lekką partyjkę odradzam, z pewnością znajdziecie tytuł znacznie tańszy, który lepiej trafi w Wasze gusta.

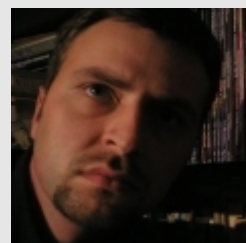


Descent: Journeys in the Dark

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 7/10 (236,95 zł)



zrecenzował: ajfel

Komentarz do oceny

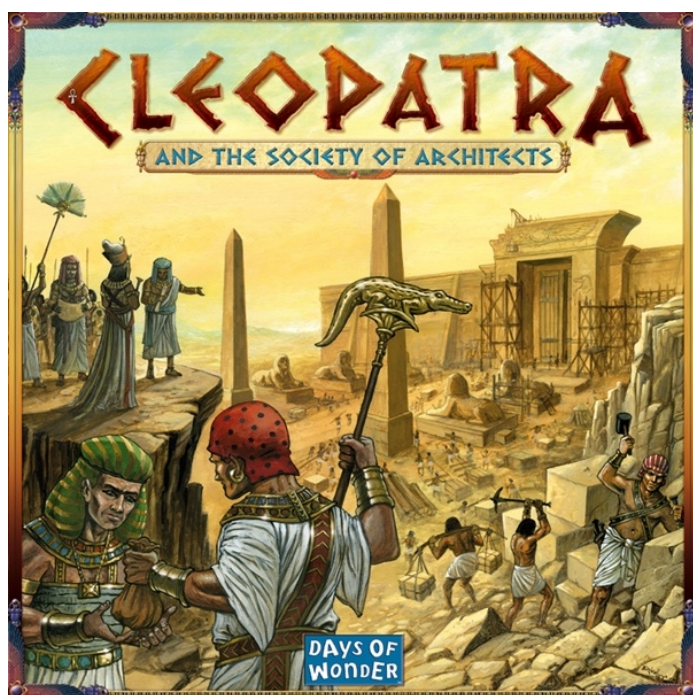
Wykonanie: Niewiele jest na rynku gier planszowych, które prezentują się równie okazale. Oprócz ogromnej ilości kart, żetonów i znaczników, największe wrażenie robi oczywiście imponujący zestaw szczegółowych, plastikowych figurek bohaterów i potworów – w niektórych przypadkach całkiem sporych gabarytów. Widać wyraźnie, że **Descenta** projektowano z rozmachem, nie szukając oszczędności. Wiadomo – zawsze może być lepiej, ale w przypadku tego produktu naprawdę wspięto się na wyżyny. FFG jak zwykle rozczarowują opakowaniem – jeżeli nie zadamy o własne metody porządkowania, setki drobnych elementów będą latały bezwładnie po wielkim pudle pozbawionym jakichkolwiek przegródek.

Miodność: Pod tym względem ocena **Descenta** sprawiła mi największy problem. Mamy tutaj do czynienia z grą przygodową, w tym przypadku mechanika z istotną rolą losowego czynnika jest w zasadzie wpisana w gatunek. Nie brak tu także taktyki, współpracy między bohaterami, całość działa bardzo sympatycznie, pod warunkiem, że cała grupa psychicznie i fizycznie przygotowana będzie do wielogodzinnej rozgrywki. Wątpliwości budzi poziom trudności poszczególnych scenariuszy, ale rekompensuje to duża elastyczność mechaniki i łatwość skalowania wyzwań. Gra nie rozczarowuje, pod warunkiem, że oczekujemy od niej tego, czym miała być od samego początku: czyli klasyczną bieżątką po podziemiach w poszukiwaniu skarbów, walką z niezliczonymi hordami potworów, magią, pułapkami i potężnymi artefaktami. Miłośnicy gier RPG, oczekujący tutaj głębszej warstwy fabularnej będą rozczarowani. Rozczarowuje także marginalizacja roli zdolności łotrzykowskich: typowe dla podróży po podziemiach unikanie/rozbrajanie pułapek w przypadku **Descenta** stanowi jedynie tło dla niezliczonych walk z hordami potworów.

Cena: **Descent** należy do dość wąskiego grona gier planszowych z tzw. „najwyższej półki”: wielkie pudło i wielka cena. W tym przypadku jednak pierwszy rzut oka na zawartość rozwiewa wątpliwości – w przypadku **Descenta** widzisz, za co płacisz. Cena jest oczywiście wysoka, niemniej otrzymujemy za nią wielką grę – dosłownie i w przenośni.

Cleopatra and the Society of Architects

Królowa Nilu



Kleopatra zaoferowała nagrodę dla architekta, który zaprojektuje dla niej najwspanialszy pałac. Wkrótce staje się jasne, że obietnica wielkich bogactw przyciągnęła uwagę najlepszych z najlepszych. Rywalizacja pomiędzy członkami Stowarzyszenia Architektów jest niezwykle zajadła. Niektórzy nie są w stanie oprzeć się pokusie pomocy ze strony postaci z półświatka. Chodzą pogłoski o tajemniczych spotkaniach w środku nocy i o odprawianiu starych, zakazanych rytuałów. Amulety i hieroglify stawiające Sobka, boga-krokodyla, pojawiają się w dziwnych miejscach wewnątrz pałacu. Czy pokusa sprawi, że skończysz w żołądku ulubionego zwierzęcia Kleopatry? A może przetrwasz i staniesz się naczelnym architektem Królestwa, i zdobędziesz niewypowiedziane bogactwa oferowane przez Królową

Wybór będzie należał właśnie do Ciebie, gracz, gdyż jak nietrudno się domyślić to właśnie Ty wcielisz się w rolę jednego z architektów projektujących królewski pałac.

Cleopatra and the Society of Architects to gra strategiczna, w której zadaniem graczy jest zdobycie jak największej ilości talentów (monet). Pieniądze zdobywamy budując kolejne elementy pałacu. Istnieje jednak pewien haczyk. Do wielkiej fortuny można dojść niejako „na skróty”, korzystając z pomocy skażonych surowców i prowadząc szemrane interesy z wyznawcami złego boga Sobka. Trzeba się jednak pilnować! Ten, kto zbyt zaufa nieczystym siłom musi się liczyć z konsekwencjami – zostanie pożarty przez krokodyla!

Pierwsze wrażenie

Z zewnątrz gra prezentuje się bardzo ładnie. Pudełko ozdobi piękna ilustracja, utrzymana w odpowiedniej kolorystyce i klimacie. Po zdjęciu pokrywy naszą uwagę zwraca dolna część pudełka, która – jak się później okazuje – służy jako trójwymiarowa makieta pałacu, na której budować będziemy kolejne jego elementy. Pomysł bardzo ciekawy i fajnie sprawdzający się w czasie gry.

Wnętrze oraz zawartość pudełka także mogą się spodobać. Przede wszystkim na samym dnie znajdziemy plastikową wytłoczkę z przegródkami, która pozwoli nam z łatwością posegregować wszystkie elementy. W zasadzie jest to standard jeśli chodzi o gry Days of Wonder, ale mimo to warto o tym wspomnieć.

Jeszcze zanim otworzymy pudełko możemy zauważyć, że jest ono dość ciężkie. Nie bez powodu – w środku znajdziemy bowiem całkiem sporo elementów. Około dwieście żetonów, ponad sto kart, no i przede wszystkim dwadzieścia ładnie wykonanych plastikowych elementów pałacu. Do tego plansze, plastikowe figurki, plansze z przejrzystymi skrótami zasad... Jest co oglądać. Całość robi całkiem dobre pierwsze wrażenie. O minusach porozmawiamy za chwilę.

Elementy gry

Na zawartość pudełka składają się:

Na elementy gry składają się:

- instrukcja
- plansza Ogrodu Pałacowego
- plansza Placu Sfinksów
- 12 Mozaik Bogów
- ołtarz Najwyższego Kapłana
- 89 Amuletów Zepsucia
- 15 Kupców Nilowych
- 108 Talentów o różnych nominałach
- plastikowy Kamieniołom zawierający: 9 Ścian Kolumnowych, 6 Sfinksów, 2 Obeliski, 2 Części Wrót, 1 Tron oraz 1 Postument
- 10 Statuetek Anubisa
- figurka Kleopatry
- talia 110 kart
- 5 Kości Najwyższego Kapłana
- 5 Piramid Zepsucia
- 5 Kart z Podsumowaniem Zasad

Wykonanie poszczególnych elementów nie pozostawia wiele do życzenia. Tektura, z której wykonane są plansze i żetony jest gruba i nie powinna się rozwarstwiać. Mały minus należy się za to, że plansze (oraz niektóre Mozaiki Bogów) nie są

idealnie płaskie, przez co czasem przekręcają się albo suwają po stole.

Karty wyglądają na wytrzymałe. Ich wielkość jest standardowa, spokojnie można je więc schować w koszulki dla dodatkowej ochrony. Grafiki cieszą oko, a znaczki w rogach kart ułatwiają ich identyfikację.

Przy bliższych oględzinach plastikowe figurki i elementy budowli tracą w oczach. Pionki wykonane są bez nadmiernego pietyzmu – można powiedzieć, że są znacznie bardziej funkcjonalne niż ładne. Figurka Kleopatry natomiast nie przypomina Królowej Nilu niemal wcale. Podobnie jest z elementami z Kamieniołomu. Niby są ozdobione różnymi żłobieniami, ale praktycznie tego nie widać. Poza tym są zupełnie przeciętne i nie wzbudziły mojego zachwytu.

Jeśli chodzi o wykonanie to ogólnie stoi ono o klasę niżej w stosunku do innej gry firmy Days of Wonder – *Colosseum* (recenzja w Rebel Times 03). Pomimo, że tam pionki są znacznie bardziej schematyczne, a plansza nie ma tylu trójwymiarowych elementów całość sprawia znacznie lepsze wrażenie. Jakość materiałów stoi w obu przypadkach na bardzo podobnym poziomie.



Przebieg rozgrywki

Kleopatra to kolejna gra, w której nie ma sensu rozwodzić się nad instrukcją. Ta po prostu jest. Na kilku stronach jasno i przejrzysto wytłumaczone są wszystkie zasady. Reguły gry można z łatwością wytłumaczyć w kilka minut. Bardzo pomocna jest przy tym karta ze skrótem zasad, którą otrzymuje każdy gracz. Ta kwestia została rozwiązana doskonale.

Podczas przeglądania zasad gry znaleźliśmy punkt, który trochę

zdziwił mnie i moich współgraczy. W regułach napisane jest bowiem, że „gracz, który na końcu rozgrywki będzie miał najwięcej Amuletów Zepsucia, umiera”. Trochę nietrafione sformułowanie w grze rodzinnej od lat 10.

Rozstawienie gry to zaledwie kilka minut. Każdy gracz otrzymuje 5 talentów, dwie statuetki Anubisa w wybranym przez siebie kolorze, Piramidę Zepsucia odpowiadającą statuetkom oraz trzech Kupców Nilowych. Gdy już wybierze się lub wylosuje pierwszego gracza, można przystąpić do rozgrywki.



Gracze po kolei wykonują po jednej pełnej turze. Bywa, że trwają one bardzo krótko, czasami zaledwie kilkanaście sekund, cała gra ma przez to całkiem dynamiczny przebieg. Podczas swojej kolejki gracz musi wykonać jedną (i tylko jedną) z dwóch czynności:

- Odwiedzić targowisko
- LUB
- Odwiedzić kamieniołom

W pierwszym przypadku gracz bierze jeden z trzech stosików kart, po czym dokłada po jednej karcie do każdej kupki. W ten sposób na każdym ze stosów leżą zawsze jakieś karty, choć ich ilość może być równie dobrze nieskończona. Rzecz w tym, że niektóre karty leżą odsłonięte, inne z kolei zakryte. Gracze widzą więc typ jedynie niektórych kart leżących na targowisku. Zdarza się więc, że działający właśnie zawodnik nie bierze największej kupki kart, ale taką, w której widzi przydatne dla siebie surowce. W grze sprawdza się to dwojako. Z jednej strony wprowadza trochę niepewności i związanych z tym emocji. Z drugiej natomiast pojawia się duża losowość. Gra niestety jest skonstruowana tak, że bez odpowiednich kart zbyt dużo nie zdamy. Jeśli więc ktoś będzie mieć szczególnego pecha przez większość gry będzie się wyłącznie frustrować. Rozwiązaniem sytuacji byłoby gdyby wszystkie karty były odkryte lub też do kupienia konkretnego stosu z targowiska potrzebna byłaby licytacja. Tak jednak nie jest. Jeśli gracz ma na ręku więcej jak 10 kart może: odrzucić wszystkie karty powyżej dziesięciu (i wziąć jeden Amulet Zepsucia) LUB zachować wszystkie posiadane karty, ale wziąć jeden Amulet Zepsucia za każdą kartę powyżej dziesięciu.

W tym momencie warto wyjaśnić jak działają Amulety Zepsucia. Za każdym razem, gdy zagramy kartę oznaczoną znakiem boga-krokodyla Sobka, będziemy mieli na ręku więcej jak 10 kart lub też złożymy zbyt małą ofiarę Najwyższemu Kapłanowi, otrzymujemy stosowną liczbę Amuletów. Te wrzucamy przez podłużny otworek do naszej Piramidy Zepsucia (która działa jak świnka-skarbonka). W ten sposób przez całą rozgrywkę nie wiemy ile tak naprawdę posiadamy Amuletów, ani ile mają przeciwnicy. Oczywiście można próbować liczyć, ale gra toczy się zazwyczaj zbyt szybko, żeby

być pewnym co do ich ilości. Gracz, który na końcu rozgrywki będzie posiadał największą liczbę Amuletów automatycznie przegrywa, niezależnie od ilości posiadanych talentów. Są dwa sposoby na pozbycie się Amuletów – przez zaoferowanie najlepszej ofiary Najwyższemu Kapłanowi oraz przez budowanie sanktuariów. O tym jednak za chwilę.



W talii kart mamy sześć kart specjalnych, które zasługują na szczególną uwagę:

Żebrak – za cenę dwóch Amuletów Zepsucia każdy gracz zmuszony jest oddać nam 2 talenty lub też dowolną, zwykłą kartę surowców

- **Kurtyzana** – pozwala nam wziąć dowolną kartę ze stosu kart odrzuconych. Koszt zagrania tej karty to 1 Amulet
- **Ambasador** – możesz poprosić graczy o dowolną kartę surowców. Nie są oni jednak zobligowani do tego, by ją Tobie dać. Jeśli jednak się na to zdecydują, możesz je od nich wziąć za cenę 1 Amulet za kartę
- **Skryba** – pozwala wybrać dowolną Mozaikę Bogów, zamiast tej, która jest na samej górze Kamieniolołu. Koszt tego to 2 Amulety Zepsucia; alternatywnie gracz może zabrać lub dołożyć jedną kostkę na Ołtarz Najwyższego Kapłana (dzięki temu karta nie staje się bezużyteczna jeśli w Kamieniolołu nie ma już więcej Mozaik), takie użycie karty nic nie kosztuje

- **Szmugler** – za cenę 1 Amuletów pozwala zachować wszystkie karty w ręce powyżej dziesięciu
- **Wezyr** – możesz pociągnąć pięć kart z samej góry talii, po czym zachować dowolne z nich za cenę jednego Amuletów za każdą z nich

W grze karty specjalne nie mają zbyt wielkiej siły przebicia. W całej talii jest ich zaledwie 11, natomiast moc niektórych (na przykład Ambasadora) pozostawia wiele do życzenia.

Jeśli gracz nie chce dobierać kart z targowiska oznacza to, że ma zamiar coś zbudować. W tym celu odrzuca odpowiednią liczbę kart surowców z ręki (lub też Kupców Nilowych, którzy działają jak jokery – można ich użyć w zamian za dowolny surowiec), po czym biorą zakupiony element z Kamieniolołu i stawiają go we wskazanym przez siebie miejscu na planszy. Za zbudowanie konkretnego elementu dostajemy odpowiednią zapłatę. Za części budynku wymagające większych nakładów surowców otrzymujemy więcej talentów, za mniej wymagające - mniej. Logiczne.



Bardzo ważną częścią pałacu są Mozaiki Bogów. Dzięki Mozaikom mamy możliwość utworzenia w Ogrodach Pałacowych sanktuariów. Jeśli bowiem położymy Mozaikę w taki sposób, że powstanie zamknięta przestrzeń, na której nie będzie można położyć już żadnej innej Mozaiki, możemy postawić tam naszą statuetkę Anubisa. Ogród podzielony jest na

kwadratowe pola. Za każde pole znajdujące się w naszym sanktuarium pod koniec gry będziemy mogli odrzucić jeden Amulet Zepsucia. Co tu dużo mówić – może nam to uratować skórę.



W momencie, w którym zbudujemy wszystkie elementy danego typu (na przykład wszystkie Mozaiki, Sfinksy, Kolumny itd.) przesuwamy Kleopatę o jedno pole do przodu. W momencie, w którym Kleopatra wejdzie na pole oznaczone cyferką 5, gra się kończy.

Zanim jeszcze przejdziemy do zakończenia trzeba powiedzieć o jeszcze jednej, dość istotnej kwestii. Za każdym razem gdy gracz zbuduje element pałacu, musi rzucić Kostkami Najwyższego Kapłana. Jest to zestaw specjalnie przygotowanych pięciu kości

szczęściennych, gdzie na jednej ścianie każdej z kostek widnieje symbol krzyża Ankh. Jeśli po rzucie na którejkolwiek z kości wypadnie właśnie ten symbol, kładziemy ją na Ołtarzu. W momencie, w którym wszystkie pięć kości znajdzie się na Ołtarzu zaczyna się faza składania ofiar. Zasady są proste – każdy gracz w tajemnicy chowa dowolną ilość posiadanych przez siebie talentów w zamkniętej dłoni, po czym wszyscy jednocześnie pokazują ile talentów postanowili poświęcić. Gracz, który złoży największą ofiarę może ze swojej Piramidy Zepsucia wyjąć aż trzy Amulety. Wszyscy pozostali są jednak w tej sytuacji przegrani i biorą odpowiednio od jednego do czterech Amuletów Zepsucia, w zależności od miejsca, które zajęli w licytacji. Złożone w ofierze talenty przepadają.

W końcu dochodzi do chwili, w której gra się kończy. Gracze odrzucają z ręki wszystkie „skażone” karty i biorą po jednym Amulecie za każdą z nich. Następnie odrzucają tyle Amuletów ile pól zajęli dzięki sanktuariom w Ogrodzie Pałacowym. Uczestnik zabawy, który zgromadził najwięcej symboli Sobka automatycznie przegrywa. Pozostali gracze podliczają wszystkie swoje talenty. Ten, który ma ich najwięcej, wygrywa!

Podsumowanie

Jak widać zasad nie jest dużo. Opisać można je było na kilku stronach, streścić można znacznie krócej. Nieduże skomplikowanie rozgrywki sprawia, że do zabawy może zasiąść cała rodzina. Bardzo ważne jest to, że brak jest jakiegokolwiek agresji w stronę współgraczy. Najgorsze, co można zrobić współzawodnikowi to odebrać mu element pałacu, na który czatował od dłuższego czasu albo wyprzedzić go w zajmowaniu dogodnego miejsca w Ogrodzie Pałacowym. Poza tym rozgrywka jest całkowicie pokojowa. Nie można nawet zrobić innemu graczowi żadnego psikusa albo złośliwości. Mimo wszystko uważam, że to dobrze.

Zbyt mocno razi losowość gry. Na jednego gracza przypada zaledwie trzech Kupców Nilowych (którymi można zastąpić dowolny surowiec), co

Komentarz do oceny

Wykonanie: Stoi na wysokim poziomie. Minusy za średnio wykonane plastikowe elementy, nierówne tekturki oraz za dziwnie podklejoną obudowę Kamieniołomu, która zostawia po sobie lepkie ślady.

Miodność: Minus za zbyt dużą losowość, której nie ratuje połowa odkrytej talii. Drugi minus za monotoność rozgrywki, a po kilku grach także jej powtarzalność. Plusy za dynamikę oraz krótki czas rozgrywki. Ogólnie jednak – słabo.

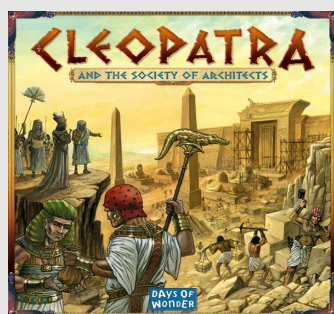
Cena: Biorąc pod uwagę, że dostajemy ładnie wykonaną grę z dużą ilością elementów, powinniśmy się cieszyć. Niestety ceny nie rekompensuje nam grywalność.

przy złych wiatrach nie pomaga przetrwać przez trudne okresy w grze. Podczas naszych potyczek zdarzyło się, że w jednej rozgrywce dana osoba miała straszny problem z pozyskaniem Artystów (których w całej talii jest aż 33), podczas gdy w kolejnej był to jej przeważnie dociągany surowiec. Duża losowość znacznie zmniejsza frajdę czerpaną z gry.

Jeszcze jednym elementem, który został zaniedbany jest interakcja między graczami. Ta praktycznie nie istnieje. Nie ma możliwości wymieniania się surowcami, kupowania ich od innych albo podkradania. W talii składającej się ze 110 kart są zaledwie dwie (dokładniej rzecz ujmując jedna, ale w dwóch kopiach – Żebrak), które pozwalają nam w niewielkim stopniu nawiązać jakąkolwiek interakcję z pozostałymi uczestnikami rozgrywki. Poza tym jest to tylko wyścig na

zasadzie, „kto pierwszy”. W połączeniu z wcześniej wspomnianą przeze mnie losowością tworzy to niezbyt smaczną mieszankę.

Reasumując – **Kleopatra** to gra bardzo przeciętna i mało porywająca. Ładne wykonanie (choć nie pozbawione wad) oraz stojąca na przyzwoitym poziomie rozgrywka stawiają ją jednak poniżej wielu innych pozycji tego typu. Jeśli ktoś szuka gry, przy której będzie mogła zasiąść cała rodzina i wspólnie, w miarę bezstresowo spędzić kilkadziesiąt minut to może dać temu tytułowi szansę. Mimo to są lepsze.

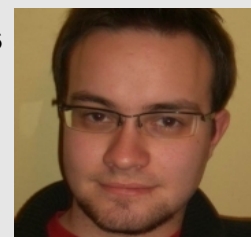


Cleopatra and the Society of Architects

Wykonanie: 8/10

Miodność: 6/10

Cena: 7/10 (159,95 zł)



zrecenzował: Ejdzęj

**WROTA
WYOBRAŹNI**
wrota.com.pl

Incunabula Somnus
miejsce, gdzie rodzą się sny

przejdź przez
WROTA WYOBRAŹNI

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

www.wrota.com.pl

Wrota Wyobraźni polska:
» Wiadomości
» Forum
» UV(od)
» Fotorelacje
» Redakcja

Gry fabularne
» Dungeons&Dragons
» Earthdawn
» Legenda Pięciu Królestw
» Neuroshima
» Świat Mroku
» Zew Cthulhu
» Płyty

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

Współpraca
» ConStar

Login

Hasło

Zaloguj

Zalóż konto

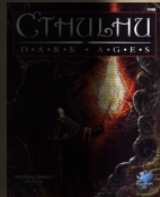
Wyszukiwarka

Znajdź

Przezroczyzna żaba laboratoryjna
[12]
» Polcon 2007 - relacja
» "Munchkin Cthulhu"

Unspeakable Vault (of Doom) #96
[101]
» iaki to film? [874]
» Góra Grosza [419]
» Sesja - II Wojna

Polecamy:
Cthulhu Dark Ages
Cthulhu w czasach
średniowiecza



Mana

Mam za mało many!!!

Mana to abstrakcyjna gra logiczna wydana przez mało znane w Polsce, a całkiem zasłużone na świecie (nagroda *Concours International de Createurs de Jeux de Societe* w 1987 roku właśnie za ten tytuł), wydawnictwo jactalea. Gra opowiada nam o pojedynku dwóch daimyo chronionych przez pięciu roninów, a jej celem jest, co oczywiste, pozbawienie przeciwnika głowy. Jak to jednak z abstrakcyjnymi grami logicznymi bywa pod postaci owych daimyo i roninów możemy podstawić cokolwiek innego – gigantyczne mrówki z Marsa chronione przez karaluchy, czy też świstaki otoczone przez chomiki – a sama gra pozostanie taka sama (choć oznaczenia pól planszy stylizowane są na symbole japońskie). Przyjrzyjmy się zatem z bliska poszczególnym jej elementom.

Elementy gry

W skład gry wchodzi:

- mata do gry
- 6 czerwonych pionków (1 daimyo i 5 roninów)
- 6 bursztynowych pionków (1 daimyo i 5 roninów)
- 1 okrągły pionek z nóżką – Mana
- instrukcja
- polska wersja instrukcji dołączana przez sklep Rebel.pl

Wykonanie wszystkich elementów gry stoi na bardzo wysokim poziomie. Zarówno mata jak i piony są skórzane, a grube, tekturowe pudełko z pewnością posłuży nam przez wiele lat. Jest ono również całkiem poręczne i zmieści się do każdego plecaka. Wizualnie gra sprawia bardzo pozytywne wrażenie, instrukcja zaś napisana jest prosto i przejrzysto (plus dla Rebeli za dokładne tłumaczenie zasad).

Przebieg rozgrywki

Mana jest bardzo prosta w swoich założeniach. Mata, na której toczy się rozgrywka podzielona jest na kwadraty - 12 pojedynczych, 12 podwójnych i 12 potrójnych, co ma wpływ na zasady poruszania się pionów (o tym za chwilę). Celem gry jest zaś wyeliminowanie daimyo przeciwnika poprzez staniecie własnym pionem na zajmowanym przez niego polu. Proste i przejrzyste.

Tak samo jak i przygotowanie do rozgrywki. Rozkładamy matę, a następnie każdy gracz (poczynając od czerwonego) rozmieszcza swoje piony na jednej z 4 stron planszy (wybranej przez siebie) w pierwszych dwóch liniach. Zasada jest tutaj tylko jedna – piony obu graczy muszą być



rozmieszczone na przeciwko sobie. W tym momencie jesteśmy gotowi do rozgrywki.

Zaczyna ją gracz czerwony przesuwając swojego piona w dowolnie wybranym kierunku pamiętając o dwóch zasadach:

- nigdy na skos
- nie przeskakuje się pionów lub wchodzi dwa razy na to samo pole

Przy tym aspekcie rozgrywki znaczenie ma również pole zajmowane przez pion – jeśli jest pojedyncze pion może przemieścić się tylko o jeden kwadrat, jeśli podwójne o dwa, jeśli zaś potrójne o trzy. Jeśli pod koniec ruchu wylądujemy na polu zajmowanym przez pion przeciwnika – zdejmujemy go z planszy (jeśli był to daimyo to wygraliśmy). W tym momencie do gry wkracza tytułowa Mana. Po ruchu pionem umieszczamy na nim znacznik Mana, ten zaś wymusza określone zachowanie na przeciwniku - musi on ruszyć się pionem, który stoi na takiej samej wartości pola, na jakiej zakończył ruch pion przeciwnika. Jeśli zaś nie dysponuje on takim pionem (lub jego ruch blokują inne), ma do wyboru dwie opcje – poruszyć się dowolnym

pionem na planszy lub wrócić na planszę wyeliminowany uprzednio pion i postawić go na dowolnym polu stykającym się z kwadratem zajmowanym przez piona z Mana. I to już wszystkie zasady, o jakich powinniśmy pamiętać.

Jak to zatem wygląda w praktyce? Większość rozgrywek jest dość szybka, a przeciętny czas trwania partii to ok. 10 minut. Duży wpływ na wygraną ma początkowe rozmieszczenie pionów, a w szczególności daimyo – w jednej z partii gra skończyła się zbiciem daimyo przeciwnika już w drugim ruchu! Ogromne znaczenie ma analiza sytuacji i planowanie na kilka ruchów w przód – gwarantuje to niemal pewne zwycięstwo. W tej grze nie istnieje żaden element losowy: wszystko, od samego początku, do samego końca zależy wyłącznie od naszej inteligencji. Dlatego też, tzw. „ogranie” ma znaczenie zupełnie drugorzędne. Oczywiście, pozwala ono lepiej wykorzystać ułożenie kwadratów na planszy, ale nieprzemysłane decyzje szybko tę różnicę zniwelują. Wadą tytułu jest fakt, że po około 4-5 partiach z rzędu **Mana** potrafi się znudzić.



Podsumowanie

Mana to dobra gra logiczna, doskonale wykonana i potrafiąca zapewnić rozrywkę intelektualną stojącą na dość wysokim poziomie. Z pewnością przypadnie ona do gustu wszystkim szachistom i tym, którzy uwielbiają angażować w rozgrywkę swoje szare komórki w maksymalnym stopniu. Miłośnicy innego typu gier mogą poczuć się jednak **Maną** rozczerowani. Wydawnictwu jactalea należą się brawa za proste zasady rozgrywki i wykonanie produktu.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wszystkie elementy wykonane są ze skóry, co jest pewnego rodzaju ewenementem na rynku gier planszowych. Pudełko solidne i poręczne. Zdecydowany plus.

Miodność: Zasady **Mana** są bardzo proste i można je wytłumaczyć przygotowując do rozgrywki planszę. Problemem tytułu jest czas trwania partii i sama grywalność. Średnio jedna partia zajmuje ok. 10 minut, co wpływa ujemnie na liczbę gier, które możemy rozegrać podczas jednego posiedzenia. Przy 4-5 partii z rzędu **Mana** najwyżej w świecie zaczyna nudzić.

Cena: Wysoka. 100 złotych za grę logiczną, nawet tak ładnie wykonaną, to jednak trochę zbyt dużo jak na portfel przeciętnego polskiego gracza.

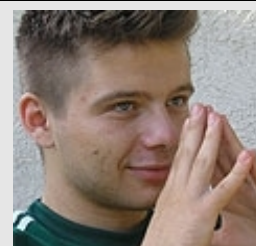


Mana

Wykonanie: 8/10

Miodność: 7/10

Cena: 6/10 (99,95 zł)



zrecenzował: Sting



Przez pustynię Nie ma wody na pustyni...

Bezkresne morze piasku pod bezlitosnym, palącym słońcem. Jedyny element krajobrazu to wydmy na tle bezchmurnego nieba. Powietrze drży na horyzoncie i nawet wiatr jest suchy i gorący. Grupa otulonych szczelnie ludzi na wielbłądach – wiedzą, że na pustyni jedynym bogactwem jest woda, dlatego nie ustają w drodze do oazy.

Szczeka pies, ale karawana idzie dalej...

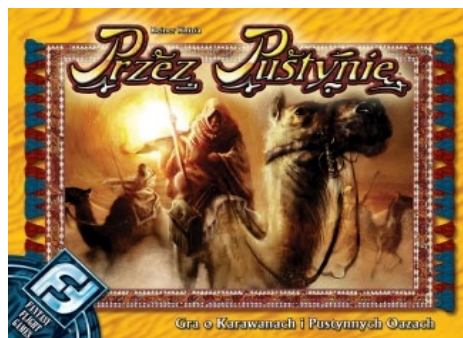
Przez Pustynię to gra strategiczna autorstwa niekwestionowanego króla planszówek – Reinera Knizi. Gracze kontrolują plemiona Beduinów, starając się osiągnąć dominację na pustyni. Dokonuje się tego zajmując strategiczne miejsca – źródła i oazy – oraz wyprawiając w drogę jak najdłuższe karawany. Ten, kto będzie najsprytniejszy i wywiedzie w pole przeciwników, zostanie panem pustyni.

Elementy gry

W skład gry wchodzi:

- 175 plastikowych wielbłądów (34 w 5 pastelowych kolorach oraz 5 szarych),
- 30 plastikowych jeźdźców (6 w 5 kolorach),
- 5 plastikowych palm – znaczników oaz,
- 45 żetonów źródeł (po 15 sztuk o wartościach 1, 2 i 3 punktów),
- 40 żetonów punktów (20 żetonów punktów oaz, 10 żetonów punktów obszarów oraz 10 żetonów punktów karawan),
- płócienny woreczek na elementy,
- plansza,
- instrukcja.

Pudełko wykonane jest z solidnej, grubej tektury, co czyni je odpornym na uszkodzenia, oraz pokryte porowatym, ekskluzywnym papierem. Wieko zdobi piękna grafika, doskonale wpasowująca się w temat gry. Warto też dodać, że pudełko jest nietypowych, lecz bardzo wygodnych, rozmiarów – 26 x 20 cm, co czyni je poręcznym i łatwym w transporcie.



Wewnątrz brakuje jednak osobnych przegródek na poszczególne elementy. Pudełko zawiera wprowadzie tekturową wkładkę, lecz ma ona tylko jedną komorę. Także dołączony woreczek nie ratuje sytuacji – owszem, trzyma wszystkie figurki w jednym miejscu i uniemożliwia zgubienie, ale jest ich aż tyle, że posegregowanie ich na kupki odpowiadające przeznaczeniu i kolorom zajmuje niemal tyle czasu, co sama rozgrywka. A wystarczyłoby przygotować osobne przegródki w pudełku. Podobnie rzecz ma się z żetonami – woreczek strunowy jest niezbędny, a jeszcze lepiej kilka. Tych nie ma wśród elementów gry, a szkoda.

Plansza to niestety kolejna wpadka. Przede wszystkim nie sposób ułożyć ją całkowicie płasko – poszczególne jej części wybrzuszą się, a próba rozprostowania ich grozi oderwaniem od całości. Ciężko także uznać ją za atrakcyjną pod względem wizualnym – ot, parę skał i piasek, a wszystko podzielone na hekсы. Z drugiej jednak strony, plansza ma być tylko terenem starć intelektualnych między graczami i nie powinna odwracać uwagi. Ponadto, prawdziwa pustynia w końcu też zbyt urozmaicona nie jest. Na plus warto zaliczyć fakt, że jest ona stosunkowo niewielkich rozmiarów, co pozwala cieszyć się rozgrywką niemal na każdym stole.

Nie sposób nie wspomnieć o chyba największym atucie **Przez Pustynię** – figurkach. Wielbłądy zachwycają każdego, kto miał okazję zetknąć się z tą grą – są urocze, wykonane z dbałością o szczegóły i z dobrego jakościowo, przyjemnego w dotyku plastiku. Pojawiają się co prawda opinie, że pastelowe kolory figurek są za bardzo do siebie podobne, jednak osobiście nigdy nie miałam problemów z odróżnieniem poszczególnych karawan.

Jeśli natomiast chodzi o jeźdźców, to nie można narzekać – ich kolory są kontrastowe, wyraziste, a każdy kurczowo trzyma się siodła i nie ma takiej siły, która mogłaby zrzucić go z grzbietu zwierzęcia.



Przy żetonach jednak entuzjazm znowu opada – niechętnie wychodziły z wyprasek. Ponadto cechuje je podobny problem, co elementy **Blue Moon City** – wykonane są z grubej, wielowarstwowej tektury, co z jednej strony czyni je trwałymi, lecz z drugiej podatnymi na rozwarstwianie na narożnikach.

Instrukcja zaś to kolejna mocna strona gry – jest zwięzła (4 strony), przejrzysta i okraszona przykładami. Okładkę zdobi ta sama grafika, co widoczna na wieku; jej elementy znajdziemy także w środku. Wydrukowano ją na dobrym jakościowo papierze i ozdobiono kolorowymi zdjęciami.

Podsumowując, ogólny obraz gry pod względem wizualnym jest pozytywny, jednak pewne niedociągnięcia mogą przeszkadzać i irytować.

Przebieg rozgrywki

Przez Pustynię najkrócej określić można jako zaawansowaną formę gry w kropki. Pozycja ta przeznaczona jest dla 2 do 5 osób. Mało skomplikowane zasady oraz brak otwartej rywalizacji sprawiają, że w rozgrywce mogą uczestniczyć dzieci. Jednocześnie dla doświadczonych graczy gra także może stanowić wyzwanie – zwycięstwo wymaga przemyślanych zagrań taktycznych.

Na początku przydziela się każdemu z graczy po 6 jeźdźców jednego koloru, oraz 6 wielbłądów – po jednym w każdym kolorze. Beduinów sadza się na wielbłądy. Szare zwierzęta służą tylko i wyłącznie do tego, by przypominać, jakim kolorem posługuje się dany gracz; pozostałe to przewodnicy karawan. Resztę wielbłądów dzieli się na grupy według koloru i umieszcza obok planszy. Na wskazanych miejscach rozkłada się palmy oraz losowo, cyfrą ku górze, rozkłada się żetony źródeł na polach oznaczonych niebieskimi kropkami.

Następnie, poczynając od pierwszego gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, uczestnicy stawiają na planszy po jednym przewodniku karawany. Gdy to nastąpi, rozpoczyna się właściwa gra.

Kolejno, każdy z graczy dobiera 2 wielbłądy dowolnego koloru i umieszcza je na planszy, tworząc łańcuch tego samego koloru. Figurki wolno więc umieszczać tylko na polach sąsiadujących z inną figurką tego samego koloru należącą do tego samego gracza; nie można za to ustawiać ich obok innego wielbłąda tego samego koloru należącego do karawany innego gracza.

Zdobywanie punktów

Punkty w grze zdobywa się na 4 sposoby:

- zajmując źródła – gdy gracz ustawi wielbłąda na polu z żetonem źródła, zabiera ten żeton i kładzie go zakryte przed sobą;
- docierając do oaz – gdy gracz ustawi wielbłąda na jednym z sześciu pól sąsiadujących z daną oazą, otrzymuje żeton

punktów oazy (warty 5 punktów) i kładzie go przed sobą; co istotne – punkty te można zdobywać wielokrotnie docierając do oazy różnymi karawanami;

- otaczając obszary – gdy gracz ustawi wielbłąda w taki sposób, że jego karawana oddzieli od pozostałej części mapy obszar składający się z jednego lub więcej pól, obejmuje ten obszar w posiadanie; tym samym gracz otrzymuje wszystkie żetony źródeł oraz oaz, jakie znajdowały się na danym terenie, a ponadto pod koniec gry otrzymuje tyle punktów, ile pól liczy sobie otoczony obszar (nie licząc oaz);
- tworząc jak najdłuższe karawany – pod koniec gry właściciele największych karawan w każdym z 5 kolorów, otrzymują po 10 punktów za każdą z nich.

Gra kończy się wraz z końcem tury gracza, który ustawił ostatniego wielbłąda danego koloru, wyczerpując tym samym jedno ze stad. W tym momencie przechodzi się do podliczania punktów. Wygrywa ta osoba, która osiągnie najwyższy wynik.

Podsumowanie

Przez Pustynię to gra specyficzna, lecz ujmująca i wciągająca. Do jej głównych atutów należą: krótki czas rozgrywki (maksimum 45 minut), duża dynamika oraz łatwość zasad. Dogodne wymiary pudełka oraz planszy, sprawiają, że można polecić pozycję jako grę turystyczną. **Przez Pustynię** to

także świetny – bo krótki i dynamiczny – przerwany między dłuższymi rozgrywkami. Warto podkreślić, że gra sprawdza się znakomicie przy każdej ilości uczestników – wymaga jedynie zmiany taktyki. Przy graniu w parze daje więcej miejsca na finezyjne zagrywki i przeszkadzanie przeciwnikowi, natomiast przy większej grupie wymusza szybką ofensywę na punkty strategiczne. Jest to ponadto chyba jedyna pozycja, która sprawdza się lepiej przy mniejszej liczbie osób; powiem więcej – jest wręcz wymarzona do grania w parze.

Trzeba przyznać, że gra z czasem może robić się nieco monotonna, ale jest to jedyne możliwe zastrzeżenie do twórcy. Większość potknięć zafundowało niestety wydawnictwo.

Mimo to z czystym sumieniem polecić mogę **Przez Pustynię** w zasadzie wszystkim, a przede wszystkim tym, którzy lubią trochę pogłównkować.

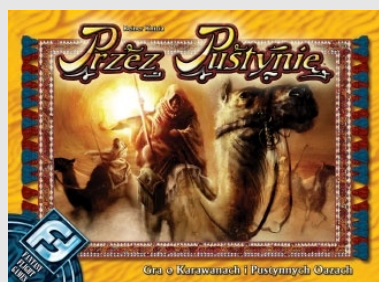


Komentarz do oceny

Wykonanie: Plusy – solidne, ładne i stosunkowo niewielkie pudełko, woreczek na elementy, urocze, wysokiej jakości i pasujące do siebie figurki, przejrzysta i klarowna instrukcja; Minusy – brak przegródek w pudełku, wyrzuszająca się plansza, podatne na rozwarstwianie żetony

Miodność: Gra jest niesamowicie dynamiczna i szybka, tak że nie sposób się nudzić. Do tego każda rozgrywka wymaga zastosowania innej taktyki. Mimo to, po dłuższym czasie gra może stać się nieco monotonna.

Cena: Prawie 100zł za stosunkowo niewielką grę to sporo. Jeśli dodamy do tego zastrzeżenia dotyczące wydania, cena jest dużo za dużo.

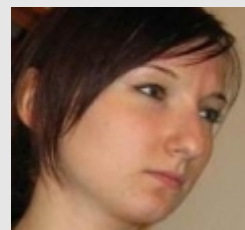


Przez pustynię

Wykonanie: 6/10

Miodność: 9/10

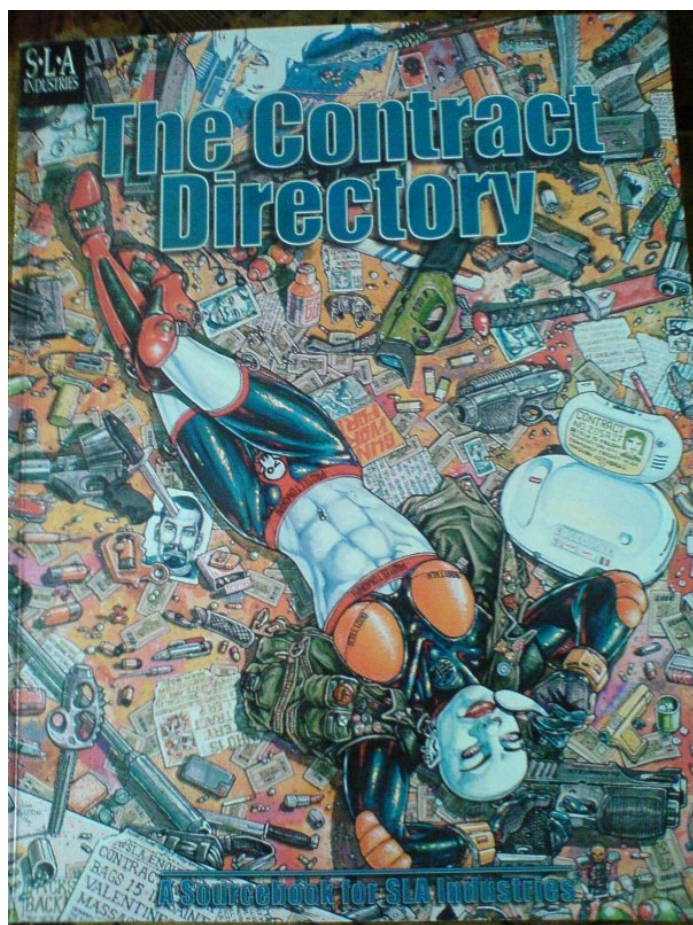
Cena: 6/10 (89,90 zł)



zrecenzowała: jestem_wredna

The Contract Directory

Gwiazdy walczą na lodzie



The Contract Directory to dodatek do opisywanego już na łamach Rebel Timesa (numer 2) systemu **SLA Industries**. Koncentruje się on na zawodowych mordercach (*contract killers*), którzy są odpowiednikiem znanych nam gwiazd telewizyjnych. W zdehumanizowanym świecie przyszłości wypełniają oni bowiem niezliczoną ilość programów typu *reality show*, które są w zasadzie o jednym – pojedynkach ludzi próbujących zrobić

sobie krzywdę. Na samym wstępie należy zauważyć, że nie jest to dodatek dla każdego, jeśli chodzi o dowolność wprowadzania zawartych w nim informacji na sesję. Zawodowi mordercy nie będą raczej mogli współpracować ze zwykłymi funkcjonariuszami SLA, bowiem są to tak naprawdę dwa, bardzo odmienne od siebie światy. Od strony *fluffowej* jednak jest to niemal *must have* dla każdego MG prowadzącego **SLA Industries**. Dzieje się tak z bardzo prostego powodu – **The Contract Directory** opisuje nam dużą część tego, co przeciętny mieszkaniec świata mrocznej przyszłości ogląda w telewizji (przeciętnie 12 godzin na dobę).

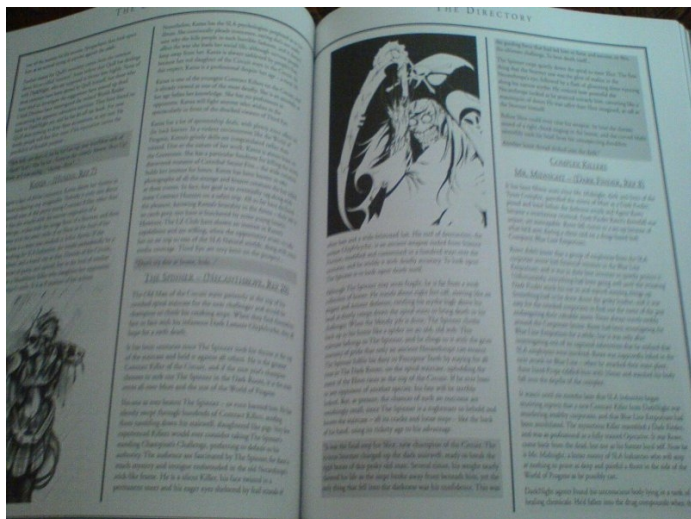
Mięsko

Strona fabularna podręcznika prezentuje się niezwykle okazale – ponad 90 stron użytecznych informacji na temat życia i pracy zawodowego mordercy. Na sam początek dostajemy kilka informacji na temat tego jak naprawdę wygląda życie gwiazdy telewizyjnej. Otóż nie jest ono takie ciekawe – oczywiście wypełnione jest imprezami, pięknymi kobietami i ogromną ilością pieniędzy. Z drugiej strony jednak nic nie jest w nim pewne. Tajne misje dla sponsorów, brak jakichkolwiek informacji (zawodowi mordercy, jako „niestabilni psychicznie” nie mają praktycznie dostępu do jakichkolwiek korporacyjnych informacji i wykonują większość zleceń „w ciemno”) oraz przytłaczająca samotność. W świecie opanowanym przez telewizję i oglądalność nie wolno sobie pozwolić na luksus bliższej znajomości z kimkolwiek – chyba, że chcemy zostać postawieni przed wyborem zabić czy zostać zabitym, wszystko zaś na ekranach telewizorów ku uciechu gawiedzi.

Następny rozdział przedstawia się równie ciekawie i jest, moim zdaniem, niezbędny dla każdego MG. Mamy w nim bowiem krótką charakterystykę najpopularniejszych telewizyjnych programów typu *reality show*. Nawet jeśli nie prowadzimy grupy zawodowych morderców, to taka wiedza pozwoli nam ubarwić i uwiarygodnić każdą prowadzoną przez nas sesję. Pamiętajmy, że zwykli funkcjonariusze SLA również mają swoich

telewizyjnych idoli i poza pracą również oglądają TV (bo coś innego można robić?).

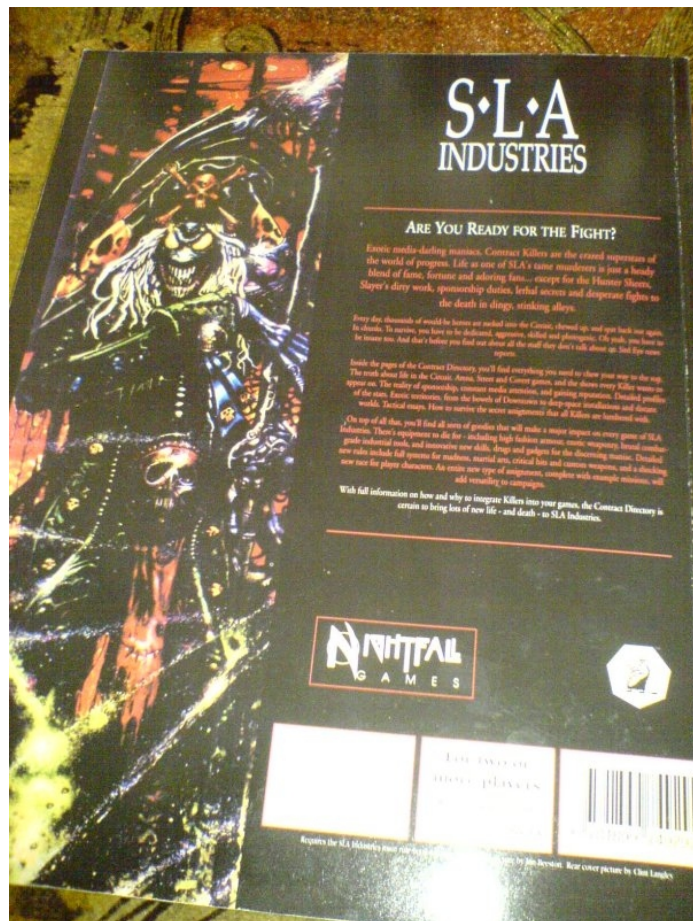
Później otrzymujemy wiele informacji na temat zasad organizacji zrzeszającej morderców (*Circuit*), różnych ras i ich występów na arenach oraz kilku specyficznych i sławnych miejsc, w których odbywają się walki. To jednak jeszcze nie koniec. Kolejne dwa rozdziały traktują o innych aspektach życia mordercy. Po pierwsze gry uliczne – każdy morderca może wyzwąć innego na tego rodzaju pojedynki i zaatakować go w dogodnym dla siebie momencie. Proste i oczywiste. Jednak odmiana, *covert games*, już takie nie są – otóż wtedy ofiara nie wie nawet, że jest tropiona. Wtedy zaczyna się robić naprawdę krwawo.



Czasami SLA posyła również swoich morderców na seryjnych morderców – każdy zawodowy *killer* może podjąć się zlikwidowania celu opisanego w *hunter sheet*. Cóż to takiego? Najzwyklejszy na świecie list gończy z wyznaczoną nagrodą za głowę. Pikanterii całej sprawie dodaje fakt, że nie są to listy „na wyłączność” – jednego zlecenia może podjąć się kilku zawodowych morderców i wtedy zaczynają się przepychanki. Przy naprawdę zatłoczonych misjach wskaźniki oglądalności potrafią niesamowicie skoczyć w górę.

Oczywiście w opisie Organizacji nie mogło zabraknąć również informacji na temat łowców talentów, managerów, kompanii reklamowych, słowem całej tej otoczki, która pozwala jej sprawnie i pręźnie funkcjonować. Na zakończenie otrzymujemy zaś informacje na temat

najsławniejszych zawodowych morderców, z krótkimi opisami ich osobowości i ulubionych metod walki. Razi trochę brak współczynników, bowiem byłyby one niezwykle przydatne przy wprowadzaniu sław do naszych sesji.



Mechanika

Druga część podręcznika koncentruje się na rzeczach powiązanych *stricte* z mechaniką. Począwszy od nowych zasad reputacji (które znacznie rozszerzają znane te z podstawki), poprzez nowe bronie i pancerze, sposoby ich przerabiania oraz narkotyki bojowe. Bardzo ciekawym rozdziałem jest *Tactical Consideration* traktujący o zagrożeniach, szansach na przewagę i ogólnym opisie miejsc, w których mogą toczyć się walki. Od kanałów, poprzez Downtown i fabryki, aż do dziczy otrzymujemy masę użytecznych informacji do wykorzystania na każdej sesji. Ogromny plus dla autorów za tak dobry rozdział. Dalej również jest niezwykle ciekawie – nowe zasady dla sztuk walki,

które w podstawce różniły się jedynie atrybutem, na jakim się opierały. W **The Contract Directory** każda z nich otrzymała swoje własne manewry, które pozwalają na skuteczniejsze rozprawianie się z bliźnimi. Nowe zasady stresu i obłądu dopełniają resztę obrazu i są na tyle świetne, że każdy MG wyrzuci te znane z podstawki i przerzuci się na zawarte tutaj. Należy zwrócić również uwagę, że, jak na **SLA Industries** przystało, część mechaniczna nie jest jedynie katalogiem plusów i minusów do kostek. Wiele cytatów, opowiadań i krótkich historyjek ubarwia nam czas spędzony nad poznawaniem nowych zasad mechanicznych.

Podsumowanie

The Contract Directory to bardzo dobry dodatek wprowadzający do znanej nam gry wiele nowych elementów. Nowe zasady mechaniczne usuwają wiele niedociągnięć, a warstwa fabularna broni się sama. Nawet jeśli nie zamierzacie prowadzić sesji dla zawodowych morderców, to z pewnością wykorzystacie ten dodatek niemal do granic możliwości. Gorąco polecam.

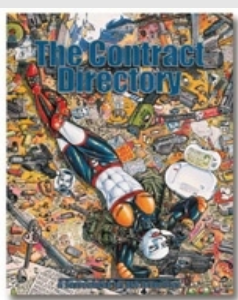


Komentarz do oceny

Wykonanie: Miękka okładka, dobre klejenie, przyzwoitej gramatury papier. Ilustracje trzymają poziom, a rozkład tekstu jest intuicyjny.

Miodność: Pod tym względem **The Contract Directory** wypada bardzo mocno. Masa przydatnych informacji, dużo nowych zasad mechanicznych, a wszystko to okraszone świetnymi cytatami i opowiadaniem. Ogromny plus.

Cena: Cena kształtuje się na poziomie przeciętnego angielskojęzycznego dodatku. Dwa oczka w dół za miękką oprawę, która obecnie odchodzi do lamusa zastępowana przez twardą.

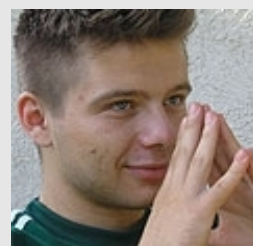


The Contract Directory

Wykonanie: 7/10

Miodność: 9/10

Cena: 7/10 (104,95 zł)



zrecenzował: Sting

Oneiros prezentuje: **Zagadki kryminalne Świata Mroku**

Artykuł pierwotnie publikowany był
w serwisie internetowym Oneiros.pl

autor: Grzegorz 'Fenrir' Wieczorek
redakcja: Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki
ilustracje: Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

It's our job to know how. You heard Grissom: the more the 'why,' the less the 'how.' The less the 'how,' the more the 'why.'

*Nick Stokes, CSI: Las Vegas,
odcinek „Friends & Lovers”*

Zapewne każdy z nas oglądał telewizyjne serie Zagadek Kryminalnych (a kto nie, ten powinien!), które aż kipią od klimatu i pomysłów na dobre kryminalne przygody. Jak jednak przenieść ten skomplikowany świat próbowek, odczynników, baz danych, zbierania niewidocznych na pierwszy rzut oka dowodów i niewyjaśnionych zabójstw do małego pokoju ze stolikiem, wydrukowanymi kartami postaci, w którym za chwilę ma się rozpocząć sesja? Poniższe notatki mają za zadanie pomóc Narratorowi i graczom zbudować sesję opartą o zagadkę kryminalną.

Mechanika

Rzuty badania i zbierania dowodów zapisywane są poniżej w postaci „Cecha + Umiejętność wymagana

liczba sukcesów [okres powtórzenia]”. Zapis *Zręczność + Medycyna 5-15 [30 minut]* oznacza, że będziemy wykonywać testy pulą *Zręczności i Medycyny* co pół godziny, aż uzyskamy od 5-15 sukcesów (trudność testu może być zmienna, zależnie od okoliczności). Należy pamiętać, by doliczać wszelkie modyfikatory, w tym za wyposażenie.

Przykładowe modyfikatory

Nieuzupełniony zestaw do zbierania dowodów +0
Podstawowy zestaw do zbierania dowodów +1
Rozszerzony zestaw do zbierania dowodów +2
Laboratorium +3

Najnowocześniejsze laboratorium +4

Improwizowany zestaw do zbierania dowodów -1

Dowód w trudnodostępnym miejscu -1

Ślad uszkodzony lub niepełny -1 do -5

Do powyższych modyfikatorów należy bez wahania dodawać modyfikatory za utrudnienia spowodowane warunkami panującymi w otoczeniu – bałagan, hałas, ciemność, napięcie, walka, itp.



Miejsce dramatu

Najważniejsze jest uprzednie przygotowanie lokacji, które wasi gracze będą eksplorować. Zdjęcia, szkice, wcześniej przygotowane opis – wszystko po to, by jak najbardziej szczegółowo oddać otoczenie z którym przyjdzie się mierzyć graczom.

Przeszukując scenę zbrodni, bardzo ciężko znaleźć i wybrać odpowiednie dowody. Gdy opisujemy ją graczom, musimy postarać się to oddać, w miarę

możliwości jednak całość odpowiednio wyważając. Graczy trzeba nakierować na dowody, ale nie wskazywać ich bezpośrednio – to przykazanie przyświecać powinno tym, którzy zamierzają prowadzić sesję kryminalną. Chcąc graczy nakierowywać nie mówimy „W szufladzie pod kuchenką mikrofalową znalazłeś zakrwawiony nóż”, zamiast tego opisując „przeczesując chłodną kuchnię natrafiasz na delikatnie uchyloną szufladę, jako jedyną jest delikatnie wysuniętą”. To gracz otworzy szufladę, to jego postać zobaczy, że zablokował ją szybko wrzucony tam nóż pokryty krwią.

Każdy pokój, każdy stół i zawartość każdej szafy w dobrze przygotowanej przygodzie mają znaczenie i są przygotowane. Trzeba więc poświęcić im czas i dokładnie opisać każde pomieszczenie, to co się w nim znajduje, gdzie leży i jak wygląda. Nie tylko miejsce zbrodni powinno być tak szczegółowo przygotowane, również inne miejsca, które przyjdzie badać graczom – samochód i garaż podejrzanego, opuszczony jacht, mieszkanie córki podejrzanego, itp. Ponieważ miejsca odgrywają bardzo ważną rolę w tego rodzaju przygodzie, nie powinno się ich wymyślać na bieżąco, gdyż każdy szczegół może mieć niebagatelne znaczenie. Należy więc ograniczyć liczbę najistotniejszych miejsc do których trafią gracze, za to bardzo dobrze i szczegółowo je przygotowując.



Osoby dramatu

Świadkowie, rodzina, współpracownicy, znajomi, jednym słowem **podejrzani** – wśród nich znajduje się morderca. Jest nim główny podejrzany, czy też osoba pozostająca raczej poza podejrzeniami? Podejrzanych będzie niewielu, zazwyczaj pięć czy sześć osób, które mogą powiedzieć najwięcej o tym kto i jak zabił naszą ofiarę. Każda z tych postaci powinna być bardzo szczegółowo przygotowana i umiejętnie odegrana.

Należy pamiętać o motywacjach celach i możliwościach danej osoby, o rzeczach tak oczywistych jak alibi, itp. Motywacje, potrzeby i historię postaci które pojawią się w toku sesji opisać trzeba w sposób możliwie najbardziej wyrazisty, aby wypadły jak naturalnie i żywo. Podobnie jak w przypadku miejsc, należy zrezygnować z ilości, a pójść zdecydowanie w jakość. Wystarczy pięć lub sześć dobrze przygotowanych postaci neutralnych, a zapętla scenariusz tak, że gracze będą musieli solidnie się zastanowić, by zrozumieć o co w tym wszystkim chodzi.

Nie można również zapomnieć o głównym bohaterze naszej przygody, czyli o **ofierze**. Ona powinna być również szczegółowo przygotowana i wiernie oddana, jej historię i tło gracze będą poznawać i ją także rozgryzać. Nie można więc zaniedbać jej dokładnego przygotowania.

Czas akcji

O ile w narracji przygody nie zostaną zastosowane retrospekcje, przebitki i przepowiednie (patrz „Zaawansowane techniki narracji”, str. 195, **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**), gra rozpocznie się już po fakcie. Mamy ofiarę, zapewne miejsce zbrodni, a zadanie graczy polega na wyjaśnieniu wszystkiego i odtworzeniu przebiegu zbrodni. Z racji specyficznego charakteru sesji, standardowa struktura scenariusza, w której prezentujemy graczom wcześniej przygotowane sceny, ulega zatarciu. W tym przypadku, mamy do czynienia raczej z eksploracją miejsc, zeznań i dowodów. Na nich należy się więc skupić przy projektowaniu

scenariusza. W jakiej kolejności gracze zaczną je kompletować, nie ma większego znaczenia, mogą kilkakrotnie podróżować do miejsc przez was przygotowanych, kilkakrotnie rozmawiać z postaciami, które przygotowaliście. Nie powinno się jednak ich zostawiać zupełnie samym sobie, do wszystkiego koniecznie trzeba dołożyć fabułę, będącą świadectwem postępującej linii czasu – dodać to przygodzie dynamiki, przyspieszyć sesję i odsunąć ją od monotonii. Przez fabułę rozumiem wszelkie wydarzenia, które burzą tok rozgrywki: nowe morderstwo, napaść na członka zespołu, zniknięcie lub zniszczenie dowodów, etc.



Rekwizyty

Dowody, dowody i jeszcze raz dowody – nic do graczy nie przemawia mocniej, niż namacalny dowód. Wręczcie im zakrwawioną chusteczkę (kilka kropli czerwonego atramentu), która będzie głównym dowodem w sprawie. Wręczcie specjalnie przygotowane pismo, oraz drugie podrobione, do samodzielnego porównania. Porwijcie kartkę papieru i niech próbują odcyfrować zawartą na niej treść. Przekazcie im zaszyfrowany list i zapewnijcie wskazówki jak mogą odgadnąć klucz do kodu. Jest wiele powszechnie znanych i szeroko opisywanych pomysłów, które mogą niesłychanie urozmaicić sesję. Jeśli wśród tropów postaci znajdą pierścionek, to jeśli gracze go dostaną do drżących, odzianych w lateksowe rękawiczki rąk, wezmą lupę i wypatrzą na nim „ślady krwi”, będą naprawdę wciągnięci w przygodę.

Poszukiwanie dowodów

Najważniejszy element gry w tej konwencji to poszukiwanie dowodów na miejscu zbrodni. Każdy z graczy „wkracza” na nie i „widzi” je uszami, ważne jest więc by Narrator przygotował je w odpowiednio uważny sposób i umiejętnie je przedstawił. Prowadzący musi mówić ciekawie, odkrywać powoli przestrzeń, oddziaływać na wszystkie zmysły. W pewnym momencie waszego opisu gracze wyłowią elementy, które mogą być dowodami – podejrzaną butelkę po winie, zakrwawiony kubek, czy dymiący jeszcze rewolwer. Opiszcie dynamicznie i szczegółowo, zaczynając od najważniejszych elementów, a później przechodząc coraz dalej. W waszym opisie zbudujcie specyficzne wrażenie jakie sprawia miejsce zbrodni – jego składowymi mogą być migające światła, zapach rozkładu, plamy krwi, ślady walki, wszystko to może być składową bardzo ciekawego opisu.

Najlepiej byłoby przygotować opis w ten sposób, by gracze wyłowili dowody sami, jednak jeśli gracze poczuć się zagubieni, pozwól im sięgnąć po kostki. Pula *Czułości* + *Dedukcji* wydaje się być najbardziej oczywistą kombinacją. Ilość sukcesów może określać dokładność odpowiedzi MG. Odpowiedź taka powinna nakierowywać gracza na dowód, nie mówiąc mu jednak klarownie „to ten nóż” – uczynienie odszukiwania i interpretacji dowodów automatyczną oczywistością zrujnowałoby przyjemność samodzielnego rozgryzania zagadki.

Nie ponaglajcie graczy, bądźcie cierpliwi i opiszcie im dokładnie wszystko, o co tylko zapytają. Jeśli w którymś momencie stwierdzą, że więcej stąd nie wyciągną, pozwól im na to (nie możecie im nigdy jasno powiedzieć, że zebrali już wszystkie dowody!). W razie czego zawsze będą mogli tutaj wrócić i szukać dalej.

Pamiętajcie o tym, że na dowodach mogą znajdować się kolejne dowody. Na pistolecie odciski palców, na szklance DNA ze śliny, na chusteczce do nosa krew. Jeśli gracze nie przyjrzą się dowodom, coś może im uciec. Gracze powinni dokładnie przebadać każdy dowód, który znajdą, albo na miejscu, albo w laboratorium. Jeśli tego nie zrobią, czasem przyda się pomoc przełożonego. Nie wahajcie się używać

takiego nakierowywania na rozwiązanie zagadki, jeśli gracze będą bardzo zdezorientowani. Nic nie psuje sesji bardziej, niż gracze, którzy nie mają pojęcia, co dalej zrobić. Jeśli tylko widzicie, że zaczynają się nudzić, podstawcie im osobę lub zdarzenie, które będą w stanie pozwolić na ruszenie z akcją dalej.



Wykrywanie dowodów

Nie każdy dowód widoczny będzie gołym okiem, niekiedy trzeba go wykryć, używając olbrzymiego arsenału „zabawek” jakie mają do dyspozycji ekipy w rodzaju CSI. Możecie przygotować szereg dowodów, do których dotrzeć można jedynie korzystając z poniższych narzędzi. Należy zauważyć, iż faktyczny czas reakcji np. ninhydryny

to kilkanaście, lub kilkadziesiąt minut, a czasami nawet kilka godzin. W uwadze na konwencję seriali CSI i wzorowanych na nich sesjach, odwzorowanie mechaniczne uwzględnia znacznie krótsze czasy reakcji substancji chemicznych, a także skrócone czasy autopsji, oraz zapytań skierowanych do komputerowych baz danych.

Ninhydryna (tzw. *purpura Ruhemanna*) – barwi odciski zostawione na substancjach chłonnych, takich jak papier lub tynk. Substancja ta reaguje na związki organiczne, które pozostają w odcisku palca. Po pokryciu tą substancją odcisk zabarwi się na ciemny brąz. Czasami nanosi się ją z odległości aerozolem, dla uniknięcia naruszenia struktury odcisku jednak dokonuje się zamoczenia lub przetoczenia namoczoną substancją tamponem.

- *Proszek do odcisków* – nakładany przy pomocy delikatnego pędzelka, osadza się na gładkich substancjach, przyklejając się do tłustego odcisku. Istnieje wiele rodzajów proszku, o różnej ziarnistości i rozmaitych właściwościach chemiczno-fizycznych.
- *Proszek magnetyczny* – наносzony na dowolnie wybraną powierzchnię przy pomocy pędzelka z magnesem. Dzięki magnesowi naniesienie proszku na powierzchnię daktyloskopowaną i sam odcisk odbywa się bez udziału pędzla. Redukuje to ryzyko zatarcia odcisku, na którym proszek osiada swobodnie.
- *Metoda cyjanoakrylowa* – cyjanoakryl, podstawowy składnik klejów z rodzaju „super glue”, którego estry, pod wpływem dużej wilgotności i wysokiej temperatury osadzają się na substancji potowłuszczowej zawartej w śladzie linii papilarnych. Osad ten ma postać szarawego nalotu. Metoda ta stosowana jest jedynie w laboratoriach, w specjalnych komorach, ponieważ opary cyjanoakrylu są szkodliwe. Niektóre rodzaje przedmiotów lub powierzchni wymagać mogą jednak tego rodzaju metod.

- *Luminol* – wchodzi w reakcje z krwią (utlenia się), rozbłyskując fluorescencyjną barwą (najczęściej niebieską lub fioletową). Używany do wykrywania śladów krwi, sprawdzania „czy ta wielka czerwona plama na podłodze to krew”. Luminol reaguje z DNA, można więc wykryć przy jego pomocy również inne płyny ustrojowe.
- *Lampa ultrafioletowa* – ultrafiolet powoduje fluorescencję wielu substancji chemicznych (w tym organicznych). Można go wykorzystać do analizy zabezpieczonych przed podrobieniem banknotów, albo w oględzinach miejsca zbrodni, z łatwością odkrywając ślady krwi i płynów ustrojowych.



Mechanika wykrywania dowodów

W przypadku substancji, których wykrycie będzie bardzo trudne, można przeprowadzić prosty test pułą *Zręczność + Nauka + wyposażenie – trudne warunki*, by sprawdzić, czy postać jest w stanie prawidłowo wykonać zadanie. W większości przypadków, jest to jednak stosunkowo łatwe i można zrezygnować z tych rzutów. Pamiętajcie, że cały sprzęt jaki noszą ze sobą postaci graczy do czegoś się przydaje, a fakt posiadania go i korzystania zeń powinien być uwzględniany w rzutach.

Zbieranie dowodów

Jednak nie tylko wykrycie dowodów jest trudne, często również samo ich zebranie może nastręczyć problemów. Ślady znajdować się mogą w połowie wysokości sporej skały, na dnie rzeki i w wielu innych trudno dostępnych miejscach, nad dostaniem się do których i zebraniem w nich dowodów będzie trzeba się będzie solidnie napracować. Ekipy CSI dysponują narzędziami pozwalającymi zebrać określone próbki.

- *Mikrosil* – szybko sztywniejąca masa plastyczna, idealnie odwzorowująca wgłębienia, tekstury i kształt. Potrafi podnosić drobinki i pył, a nawet przenosić odciski palców. Po zastygnięciu ma formę twardego gumowego odcisku. Dobra do odwzorowania rany i potencjalnego narzędzia zbrodni, do późniejszego porównania. Możemy dysponować np. wgnieceniem w czaszce, w kształcie gwiazdy, oraz kilkoma przedmiotami z podobnym wzorem – trzeba określić czy to sygnet boksera, puchar koszykarza, czy obcas modelki. Do pobrania próbek przyda się właśnie mikrosil.
- *Gips i foremka* – idealne do zbierania głębokich odcisków butów, opon samochodowych itp. Ekipy CSI używają również innych „wypełniaczy”, które służą to pobierania głębokich odcisków, np. z śniegu, jednak większość z nich działa na tej samej zasadzie – mieszamy wszystko w kociołku, zakładamy foremkę, wylewamy, czekamy i zabieramy do badania.
- *Urządzenie do elektrostatycznego podnoszenia kurzu* – nakładamy na ślad w pył lub z pyłu (odcisk dłoni, buta, itp.) specjalną elektrostatyczną folię, na nią zakładamy od jednej strony uziemienie, a z drugiej elektrodę i podłączamy prąd. Folia się naelektryzuje i przyklei się do niej idealnie równomiernie cały pył, dzięki czemu mamy nowy dowód.

Mechanika zbierania dowodów

W przypadku próbek do których dotarcie będzie bardzo trudne, można przeprowadzić prosty test *Zręczność + Rzemiosło + wyposażenie – trudne warunki*, by pozwolić postaci prawidłowo wykonać zadanie. W innych przypadkach, samo zebranie dowodu może być poprzedzone innymi rzutami. By zebrać dowód pośrodku ścianki wspinaczkowej najpierw trzeba się na nią wspiąć (*Zręczność + Wysportowanie*). Należy pamiętać, że cały sprzęt jaki noszą ze sobą postaci do czegoś się przydaje i powinien być uwzględniany w takich rzutach (szczypczyki, magnesy, folie samoprzylepne, itp.).



Przesłuchania

Już na miejscu zbrodni będziemy mieli okazję porozmawiać z pierwszymi świadkami całego zdarzenia, później zaś grono podejrzanych i świadków będzie zapewne sukcesywnie rosło. W tym momencie, bardzo ważne okaże się przygotowanie Narratora i dobre odgrywanie BNów, tak by zdradzić parę sekretów, ale nie przyznać się od razu do wszystkiego. Rozwiązywanie konfliktów społecznych, do których bez wątpienia należą przesłuchania, w mechanice może znaleźć szereg rozwiązań. Można je zazwyczaj jednak uszeregować w ramach jednej z czterech poniższych kategorii:

- *kostkowa* – rzut, lub szereg rzutów, definiuje przebieg przesłuchania. Po testach Narrator opisuje to, co się wydarzyło i jakie informacje przekazała osoba pyтана. Unikamy tutaj sytuacji, gdzie dana, na przykład nieśmiała, osoba nie potrafi oddać silnego charakteru swojej postaci.
- *pre fabularna* – rzut, lub rzuty wykonuje się przed rozpoczęciem przesłuchania. Następnie odgrywane są wszystkie wydarzenia i całość dialogu zgodnie z tym, co nam wypadło na kostkach. Jest tutaj więcej miejsca na improwizację, jednak o wszystkim decydują w większości kostki. Czasami całość w odgrywaniu wypaść odrobinę inaczej, ale wiadomo jest do czego należy dążyć. Warstwa fabularna uzależniona jest od wyniku kostek i cech postaci, mniej od umiejętności odgrywania. Dzięki temu pojawia się możliwość ewentualnego naciągania lub naprostowywania biegu historii, rzuty jednak stały się faktem i ich wyniki są czynnikiem wszystkich obowiązujących.
- *post fabularna* – Najpierw odgrywamy jakąś część przesłuchania/rozmowy. Dopiero w dramatycznej, bądź patowej sytuacji Narrator odwołuje się do kostek, by określić wynik samego konfliktu. W tym przykładzie wynik w całości zależy od kostek, jednak jest silnie uzależniony od warstwy fabularnej, bowiem jest przez nią silnie modyfikowany (Narrator wedle własnego uznania przyznaje modyfikatory „za odgrywanie”). Mniejsze znaczenie odgrywają tutaj cechy postaci, a zdecydowanie bardziej liczą się zdolności aktorskie gracza i kompatybilność z oczekiwaniami Narratora.
- *stricte fabularna* – mamy w tym wypadku do czynienia z czystym odgrywaniem, gdzie tylko od zdolności aktorskich samych graczy zależy wynik konfliktu. Cechy mają znaczenie jedynie orientacyjne, nie wpływają na przebieg dyskusji. Stawia to na przegranej pozycji osoby mało charyzmatyczne, niezbyt

ekspresyjne, lub o niewielkich zdolnościach aktorskich.

Wybór właściwej dla danej grupy metody rozgrywania konfliktów społecznych powinien mieć miejsce na jej forum jeszcze przed sesją. Dzięki czemu gracze będą wiedzieli co ich czeka, jakie są wobec nich oczekiwania i mogą się odpowiednio nastawić.



Laboratorium

Gdy uda nam się już zebrać dowody, trafiamy do kwatery głównej, gdzie będziemy opracowywać materiały i badać zebrane próbki. Pamiętajcie, że wbrew pozorom niektóre badania trwają dłużej niż

sekundę i mimo, że czasy podane w tym artykule są niesłychanie skrócone w stosunku, do tego jak to się dzieje w normalnych warunkach, to badania muszą swoje trwać. Można to wykorzystać na sesji, gdy każda minuta jest ważna, a poszukiwania odcisków palców naszego mordercy ciągle grzęzną gdzieś w odmętach baz danych. W samym laboratorium mamy masę zabawek, które pozwolą nam na dokładniejsze badania. Pamiętajcie, że laboratorium zawsze powinno zapewniać dodatkowe kostki w testach badawczych i to większe aniżeli te oferowane przez narzędzia z który skorzystać można na miejscu zbrodni.

Laboratorium jest miejscem, które graczom będzie się jednoznacznie kojarzyć z kostkami. Z pewnością czeka ich przebadanie wielu próbek. Jest to okazja, by również i jajogłowi mogli wykazać się swoimi wyśrubowanymi pulami kostek. Nie wolno jednak przesadzić z turlaniem, czasem zbyt spowalnia i wydłuża to sesję i sprawia, że ta staje się nudna. Sugeruję by na początku rzucać dość dużo, a później pozwolić akcji nabierać tempa, gdy gracze pomału trafiają po nitce do kłębka. W przypadku rzutów, w których chodzi o przeszukiwanie baz danych w poszukiwaniu informacji, sukces w rzucie może również oznaczać pewność, że takiego elementu w bazie nie ma, np. podejrzany nie był nigdzie notowany, albo w miejskiej bazie danych nie ma rejestracji o poszukiwanym numerze.

- *Autopsja* [Medycyna] – ustalanie przyczyn śmierci, jej czasu, jak również ujawnienie wszelkich zmian chorobowych i innych nieprawidłowości. Niektóre dane można uzyskać szybko (zmierzenie temperatury wątroby, by podać czas zgonu: prosty test *Zręczność + Medycyna*), na inne trzeba będzie poczekać zdecydowanie dłużej (badania szczepów wirusów i bakterii, *Inteligencja + Medycyna 20 [1 dzień]*). Można przyjąć, że autopsja jest złożonym testem *Inteligencja + Medycyna 5–20 [30 minut]*, z wymaganą ilością sukcesów zależną od przyczyny śmierci i ilości danych jakie można wydobyć ze zwłok dostarczonych patologowi. W przypadku skomplikowanego przypadku,

przeprowadzić można szereg testów, by odkryć tajemnicę danej ofiary.

- *Identyfikacja dentystyczna* [Medycyna] – wykonanie specjalnego odcisku w gipsie dentystycznym, a następnie porównanie go ze wzorem (*Czułość+Medycyna*, jako prosty test), lub wyszukanie go w bazie danych (*Czułość+Medycyna 5–20 [40 minut]* , z ilością wymaganych sukcesów zależną od trudności znalezienia odpowiedniej informacji). O ile to pierwsze jest w miarę proste i szybkie, to drugie może zająć bardzo dużo czasu.
- *Balistyka* [Nauka] – identyfikujemy broń dość podobnie jak w wypadku identyfikacji dentystycznej. Następuje porównanie dwóch pocisków, co nie zajmie dużo czasu (*Czułość+ Nauka*, jako prosty test), wyszukiwanie ich w bazie danych zajmie zdecydowanie więcej czasu (*Czułość + Nauka 5–20 [30 minut]* jako akcja złożona, z wymaganą ilością sukcesów zależną od trudności znalezienia odpowiedniej informacji).
- *Chemiczna analiza substancji* [Nauka] – określamy substancję, które wchodzi w skład naszej mikstury. W ten sposób dowiadujemy się z jaką substancją mamy do czynienia (*Inteligencja + Nauka 5–30 [30 minut]*, gdzie ilość wymaganych sukcesów jest uzależniona od typu substancji i jej złożoności).
- *Sprawdzanie DNA* [Medycyna] – dzięki próbce naskórka, cebulki włosa, kropli krwi, itp. możemy określić unikalną sekwencję DNA, na podstawie której da się ustalić powiązania rodzinne, a w niektórych przypadkach tożsamość (*Inteligencja + Medycyna 10 [15 minut]*).
- *Badanie włókien* [Rzemiosło] – zbadanie włosa, tkaniny, nakrycia, kawałka sznura. Porównanie go z innymi, opisanymi w podobny sposób włóknami i śladami. Delikatne i czasochłonne zadanie, w którym nieocenioną pomocą jest mikroskop. Czynności tej dokonuje się w ramach testu prostego (*Czułość + Rzemiosło*). Może

również zająć potrzeba zidentyfikowania włókna w bazie danych podobnych materiałów, na podstawie jakiegoś pozyskanego skrawka (*Czułość + Rzemiosło 5–20 [30 minut]*).

- *Badanie odcisków butów* [Dedukcja] – porównanie z bazą danych lub innymi posiadanymi wzorami (dowodami), czyli jak w pozostałych przypadkach albo prosty test (*Czułość + Dedukcja*), lub ten sam komplet kostek jako akcja złożona, gdy trzeba rozpoznać producenta i model butów (*Czułość + Dedukcja 5–20 [30 minut]*).
- *Badanie odcisków palca* [Dedukcja] – podobnie jak w przypadku odcisków butów, szukamy w bazie danych, lub porównujemy z innymi dostępnymi odciskami (zazwyczaj podejrzanych, ale także i ofiar) – test prosty (*Czułość + Dedukcja*), lub złożony (*Czułość + Dedukcja 5–20 [10 minut]*).
- *Weryfikacja potencjalnego fałszerstwa* [Rzemiosło] – pieniądze, oficjalne pismo urzędowe, dowody osobiste, ale również proste podróbki podpisu innej osoby. W zależności od jakości fałszyfikatu, rośnie poziom trudności jego zdemaskowania (test złożony, pulą *Czułość + Rzemiosło*, gdzie sumaryczna ilość uzyskanych sukcesów musi być równa lub większa od ilości sukcesów uzyskanych przez fałszerza).
- *Odwzorowanie sceny śmierci lub zdarzeń, eksperymenty w terenie* [Rzemiosło] – często, by odkryć co się tak naprawdę stało, trzeba odwzorować całe zdarzenie, zachowując przy tym jak najwięcej jego szczegółów (*Inteligencja + Rzemiosło 10–40 [30 minut]*, gdzie trudność zależy od stopnia skomplikowania sceny, lub złożoności eksperymentu). Często zdarza się, że również inne Umiejętności i cechy będą brane do testu, najczęściej Nauka, Medycyna, Bijatyka, Broń Biała, Broń Palna, Wysportowanie, Prowadzenie – w zależności od elementu branego pod lupę w naszym eksperymencie.

Odwzorowując wypadek samochodowy, postać wykorzysta razem z Inteligencją swe Prowadzenie, zaś symulując dziwną metodę zadania ran ofierze skorzysta z Broni Białej.

- *Bazy danych* [Informatyka] – gracze mogą potrzebować ustalenia pochodzenia danego przedmiotu, co wymaga przeczesania olbrzymiej ilości baz danych. By to zrobić odpowiednio dokładnie, trzeba się wykazać niemal anielską cierpliwością (*Determinacja* + *Informatyka* 5-50 [10 minut]).
- *Analiza głosu oraz obrazu* [Informatyka] – graczom przyjdzie zapewne obrabiać zdjęcia (*Czułość* + *Informatyka* 5-20 [5 minut]), porównywać próbki głosu w celu identyfikacji osoby (*Czułość* + *Informatyka* 5-20 [10 minut]), lub śledzić godziny nagrań na kamerach przemysłowych (*Czułość* + *Determinacja* za każde pół godziny oglądania, by sprawdzić, czy postaci udało się świadomie obserwować wszystkie szczegóły). Można podzielić pulę (uwagę) na kilka ekranów i oglądać kilka godzin nagrania jednocześnie.
- *Dekodowanie danych* [Informatyka] – czasem dowód jest zakodowany na twardym dysku komputera ofiary. Żeby się do niego dostać, trzeba będzie poświęcić dużo czasu i środków, by złamać zabezpieczenia (*Inteligencja* + *Informatyka* X [30 minut], gdzie X to ilość sukcesów uzyskanych podczas zabezpieczania danych).

W toku śledztwa

W czasie trwania śledztwa graczom często przyjdzie stawiać czoła poniższym charakterystycznym elementom pracy śledczego. Są to tylko przykłady tego, co może spotkać postaci. Wszystko zależy od pomysłowości graczy i Narratora.

Powrót na miejsce zbrodni

Nie zawsze uda się wszystko dojrzeć za pierwszym razem. Czasem dopiero po usunięciu zwłok, albo po pewnym czasie, pojawią się nowe elementy i

ujawnią się dodatkowe dowody. Jeśli śledztwo utknęło, pierwszym miejscem do którego trzeba się udać jest scena zbrodni. Czasami FBI zabrania wejść na okoliczny teren i pozwala skupić się wyłącznie na samym miejscu zbrodni. Czasami trzeba odgruzować dany budynek, albo poczekać aż wygaśnie tłące się pogorzelisko. Narrator nie powinien nakładać na graczy utrudnień za ponowne przeszukiwanie miejsca zbrodni. Winien nawet dać za to dodatkowe kostki. Pamiętajcie o zasadzie „po nitce do kłębka” – im dalej w fabule, tym nieco bardziej nakierowujcie na dowody i wykonujcie odpowiednio mniej rzutów.

Przesłuchania

W pewnym momencie zabraknie tropów w twardych dowodach i potrzeba opuścić laboratorium, porozmawiać z ludźmi – świadkami, podejrzanymi (z biegiem czasu różnica między nimi zdaje się zacierać), a także osobami zdawałoby się całkowicie postronnymi. W większości, rozmowy takie mają miejsce w bezpośrednim kontakcie z bohaterami niezależnymi, w ich domach, w ich własnym otoczeniu. Tam, gdzie mają nad graczami przewagę, o ile tylko potrafią to wykorzystać. Warto jednak, by gracze starali się i bacznie się rozglądali. Wiele szczegółów ukrytych jest w posturze, w zachowaniu i otoczeniu BNa, a każdy z nich może oznaczać kolejną poszlakę. Niewinny siniak pod okiem, zniszczony paznokieć, charakterystyczny sygnet – wszystko to może zdradzić zabójcę.

Gdy dysponuje się już wystarczającą liczbą dowodów, można pokusić się o zatrzymanie podejrzanego. Stawia go to w zupełnie innej sytuacji. Można zadawać trudniejsze pytania i domagać się odpowiedzi (o ile nie ma pod ręką prawnika, da to modyfikator od +1, nawet do +3, w zależności od sytuacji i zachowania graczy). Idealnym rozwiązaniem jest poprowadzenie dyskusji tak, by podejrzany przyznał się do winy. Wymaga to już jednak odpowiednich umiejętności ze strony graczy i ich postaci. Należy jednak pamiętać, że do zatrzymania podejrzanego konieczny jest nakaz prokuratorski (patrz ramka poniżej), jak również, że jeśli podejrzany pojawi się z prawnikiem, sprawa nie będzie już taka prosta.

Przeszukania

Z biegiem czasu rozwiązując kolejne zagadki i łamigłówki trafimy do miejsc, które warto przeszukać. Być może narzędzie zbrodni zostało ukryte gdzieś przez mordercę, albo odnaleziono samochód ofiary. Narrator powinien być przygotowany na te ewentualności. Trzeba zwrócić jednak uwagę, że nie musimy w takim przypadku prowadzić równie szczegółowego przeszukania, jak ma miejsce w przypadku miejsca zbrodni. Zasada „po nitce do kłębka” obowiązuje również i tutaj, tak więc starajcie się prowadzić pomału graczy kolejnymi tropami, a coraz mniej zwodzić. Najwięcej tropów gracze powinni znaleźć na miejscu zbrodni, drugie takie mozolne przeszukiwanie może im już nie przypaść do gustu. Mimo wszystko, dalsze lokacje powinny być zawczasu przygotowane przez Narratora, na tyle dokładnie i precyzyjnie, na ile czas pozwala. Nie wolno sobie pozwolić na braki i niedoróbki – te bowiem, gdy gracze wyczuleni są na każde słowo, mogą mieć katastrofalny wpływ na sesję.

Nakazy

Żeby zdobyć nakaz, trzeba mieć w garści twarde poszlaki sugerujące winę lub współudział danej osoby. Innymi słowy, najlepiej mieć dowody wskazujące na trzy poniższe powiązania:

- *Podjejrany > Ofiara* – powiązanie to można krótko podsumować jako motyw, dla którego podejrzany mógłby chcieć zaszkodzić ofierze. Nawet psychopatyczni mordercy mają swoje powody działania, a zadaniem graczy jest ustalić jaki motyw miał podejrzany. Na dodatek musi to być odpowiednio udokumentowane dowodami.
- *Podjejrany > Miejsce zbrodni* – musimy mieć dowód na to, że dana osoba mogła tam być i zabić. Musimy znaleźć jakiś dowód na to, że nasz podejrzany był tam w momencie popełnienia morderstwa. Tutaj pojawia się właśnie konieczność braku weryfikowalnego alibi. Jednak często sam jego brak nie jest wystarczającym powodem do trwałego areszowania, trzeba więc odnaleźć coś na miejscu zbrodni.
- *Miejsce zbrodni > Ofiara* – musimy wiedzieć w jaki sposób doszło do morderstwa. Dobrym rozwiązaniem jest wejście w posiadanie narzędzia zbrodni, ale nie jest to konieczne. Wszystko się musi zamykać w prostym założeniu – podejrzany był na miejscu zbrodni i popełnił ją z jakiegoś konkretnego powodu.



Nakaz wydawany jest przez prokuratora, o ile stróż prawa są w posiadaniu wystarczających dowodów na którekolwiek z trzech powiązań. W zależności od sprawy i prokuratora, mogą to być zaledwie poszlaki, lub muszą być bardzo silnymi dowodami. Na wysoko postawionych ludzi trzeba zdecydowanie silniejszych dowodów, aniżeli w przypadku recydywisty. Nakazy są również konieczne by przeszukać daną osobę, pobrać bez jej zgody próbkę DNA, itp.

Akcja

Nie zawsze badanie miejsc zbrodni jest bezpiecznym i monotonnym zadaniem. Często na miejscu zbrodni czai się niebezpieczeństwo, zastawione są przemyślane pułapki, pojawiają się ukrywający się bandyci, itp. Nie każde zatrzymanie podejrzanego będzie łatwym zadaniem, gdyż ten często będzie próbował uniknąć zatrzymania. Pościgi, strzelaniny, bójkę; we wszystkich tych zdarzeniach będą brali udział gracze. Jest to przyjemne urozmaicenie toku śledztwa, należy więc zadbać o takie elementy kolorytu w toku sesji. Innymi ciekawymi sytuacjami mogą być porwanie samochodu z dowodami, kolejna ofiara seryjnego mordercy, napór czasu związany z zagrożeniem terrorystycznym. Wszystko, co burzy spokój laboratorium, sprawia że gra toczy się szybciej (choćby tylko subiektywnie), wpłynie pozytywnie na wrażenia graczy.

Pamiętajcie również o tym, że wasi gracze i ich postaci to nie roboty tropiące, lecz ludzie z własnym tłem fabularnym. Warto więc do sesji dorzucić



również wątki dotyczące ich samych. Taka dodatkowa motywacja może jeszcze lepiej pozwolić się wczuć graczom i udratynować rozgrywkę.

Nadnaturalnie

Tajemnicze rytualne zabójstwa, ciała pozbawione całej krwi, ktoś rozszarpany przez gigantycznego wilka o nienaturalnie wielkiej szczękę, sprawy rodem z Archiwum X. Patologowie będą bezradni. Co krok sprawy będą się coraz bardziej komplikować. Wielu nadnaturalnych nie będzie sobie życzyło, by drużyna ciekawskich detektywów pchała się do ich spraw. Zaczną zniknąć dowody i świadkowie, sprawy staną się mroczne i niebezpieczne, w końcu zaś życie detektywów zawisnie na włosku.

Wprowadzenie czynnika nadnaturalnego do sesji kryminalnych nada im bardzo ciekawej atmosfery. Jak podejść do tematu ludzie, którzy twardo wierzą w dowody, medycynę i fizykę? Pamiętajcie o tym, że nadprzyrodzeni potrafią się idealnie ukrywać, dlatego świat o nich nie ma pojęcia. Wielu z nich to mistrzowie manipulacji i kłamstwa, spotkanie z kimś takim powinno przez dłuższy czas być dla detektywów orzechem nie do zgryzienia.

Epilog

Zakończenie sesji

Nie każda sesja musi kończyć się złapaniem zabójcy. Dowody mogą być niewystarczające, gracze popełnić jakiś błąd i złapana przez nich osoba wyjdzie na wolność. Jednak sesja powinna mieć swój finał. Nie powinno się pozostawiać sesji nierozwiązanej, całe te starania i rozmyślanie nad zagadkami powinny do czegoś prowadzić. Gracze pod koniec sesji powinni wiedzieć już kto zabił, ale problemem może stać się udowodnienie mu tego.

Zagrożenia dla samej sesji

Sesje kryminalne mogą bardzo szybko prowadzić do zakleszczenia, gdy gracze bezradnie rozłożą ręce, nie wiedząc co dalej zrobić. Warto porozmawiać z

graczami jeszcze przed sesją, powiedzieć co mogą i co im wolno w ramach konwencji gry, jakie mają możliwości i narzędzia. Zawsze można wprowadzić postać np. szefa, który nadejdzie w chwili największego problemu i podpowie coś, co naprowadzi graczy na oczywiste rozwiązanie. Kolejnym problemem, jest znudzenie monotonią śledztwa – tutaj pomogą fragmenty z akcją, w których gra nabiera tempa i rumieńców. Koniecznie trzeba wprowadzać zwroty akcji i dbać oto, by mówić i opisywać ciekawie.

Kilka zasad udanej sesji kryminalnej:

- Zagadka i samo zabójstwo powinny być oryginalne, ciekawe i nowatorskie. Powinny zaskakiwać od pierwszej sceny. Nie budujemy charakterystycznych dla innych „seriali” bubli, każda sesja powinna być bogata w zwroty akcji.
- Nie tylko turlanie i dowody! Sesja powinna mieć swoją fabułę; wydarzenia, które będą niezależnie, bohaterów i świadków, oraz

ofiara. Niech na posterunek zgłaszają się nowi świadkowie, niech telefony graczy nie próżnują.

- Mistrz musi być niemal perfekcyjnie przygotowany. W tego typu sesjach nie ma nazbyt wiele miejsca na improwizację. Bardzo łatwo bowiem doprowadzić do impasu w toku sesji, albo do zbyt szybkiego odkrycia tego, kto za tym wszystkim stoi.

Do zilustrowania artykułu wykorzystano zdjęcia pochodzące z portfolio użytkowników serwisu Flickr.com ('Mil0 [Millzero Photography]', 'swanksalot', 'hashmil', 'manual_focus', 'Pirate_Alice', 'heo2035', 'Vince Alongi', 'Ryan Gessner'), udostępnione publicznie do obróbki w ramach licencji Creative Commons.



ONEIROS

www.oneiros.pl

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

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 8, maj 2008

