



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 8, maj 2008

w numerze:
Mare Nostrum
Euftrat i Tygrys
Dunwich Horror
Hive
Dark Heresy
Promethean: the Created

Ilustracja z okładki podręcznika "Dark Heresy - Warhammer 40,000 Roleplay" (c) Black Industries



REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zespół:

Tomasz 'Sting' Chmielik,

Marcin 'ajfel' Zawiaślak,

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz,

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

Współpracownicy:

Oneiros – oficjalny serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

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

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiuścacji 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!

Serdeczne dzięki za pobranie kolejnego numeru Rebel Timesa. Jak zwykle mamy nadzieję, że dzisiejsza porcja recenzji będzie dla Was miłą lekturą. Na początku numeru proponujemy dwie godne uwagi strategie przenoszące graczy w starożytność. W dalszej części majowego numeru proponujemy kolejną recenzję dodatku do opisywanej wcześniej planszówki oraz oryginalnej gry logicznej dla dwóch osób. Na koniec jak zwykle coś dla fanów gier fabularnych. Okładka numeru zdradza, że w gronie recenzji erpegowych tym razem nie tylko fani Świata Mroku znajdą coś dla siebie. Miłego czytania 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.

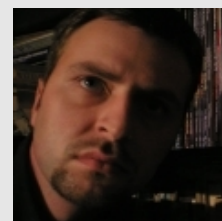


Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)



zrecenzował: ajfel

Nr 8, Maj 2008

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
.. czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 4 **Nasze morze**
Mare Nostrum
- 10 **Narodziny cywilizacji**
Eufrat i Tygrys
- 15 **Koszmar w Dunwich**
Dunwich Horror Expansion
- 21 **Bakelitowe robactwo**
Hive
- 24 **Heretycy i Inkwizycja**
Dark Heresy
- 28 **Oneiros prezentuje**
Promethean: the Created
- 32 **Plany na czerwiec**
czyli: co w następnym numerze?



Mare Nostrum

Nasze morze



Dawno temu, w czasach, gdy Imperium Rzymskie rządziło wszystkimi terenami otaczającymi Morze Śródziemne rzymianie zwykli mówić na nie Mare Nostrum – nasze morze. Nie bez przyczyny rzecz jasna – w końcu byli w zasadzie jego jedynymi władcami. Dziś i Ty masz możliwość powtórzenia tego sukcesu sprzed wieków. Pytanie tylko – czy Ci się uda?

Mare Nostrum to gra strategiczna dla 3 do 5 osób, w której graczom przyjdzie wcielić się w przywódców najwspanialszych cywilizacji antycznego świata. Jako Rzymianie, Grecy, Babilończycy, Egipcjanie, bądź Kartagińczycy będą mieli za zadanie zwabić w swoje szeregi potężnych herosów i zbudować Cuda Świata. Ten, kto zdoła zbudować łącznie cztery Cuda lub bohaterów (w dowolnej kombinacji) – wygrywa. Należy się jednak strzec, bowiem gracz, który kosztem wyższym, niż pozostałe Cuda Świata zbuduje Piramidy, pobije swoich przeciwników i zostanie niekwestionowanym władcą Morza Śródziemnego. Pora więc rozpocząć zmagania!

Elementy gry

Swoim kształtem pudełko gry nie przypomina produkcji Fantasy Flight Games, a znacznie bardziej przywodzi na myśl starsze, europejskie planszówki. W dużym, prostokątnym pudle mieści się naprawdę dużo elementów. Oto one:

- instrukcja do gry
- plansza
- 144 karty składające się z:
 - 3 Karty Ról Graczy: Dyrektor Handlowy, Przywódca Polityczny, Przywódca Wojskowy
 - 5 Bohaterów Danej Cywilizacji, po jednym dla każdej cywilizacji: Juliusz Cezar, Hannibal, Hammurabi, Perykles i Kleopatra
 - 6 Ogólnych Bohaterów:



Agamemnon, Archimedes, Helena Trojańska, Nabuchodonozor, Salomon i Ulisses

- 7 Cudów Świata: Kolos, Wiszące Ogrody, Świątynia Artemidy, Posąg Zeusa, Latarnia morska, Mauzoleum, Piramidy
- 123 Karty Zasobów, zawierające: 35 Kart Podatków (Tax) i 88 Kart Towarów (Commodity) (inwentarz, zboże, owoce, klejnoty, niewolnicy, oliwa z oliwek, metal, złoto, papirus, pachnidła, ryby i wino)
- 58 teksturowych żetonów Budowli, odpowiadających różnym budowlom: 28 Karawan, 12 Targów, 12 Miast, 6 Świątyń
- 5 różnokolorowych zestawów po 33 drewniane elementy (jeden zestaw dla każdego gracza). Każdy zestaw zawiera: 21 Jednostek Wojskowych: 5 Tryrem (antyczna łódź), 8 Legionów (figurki), 8 Fortec (wysokie ośmioboki), 12 Znaczników Wpływu (okrągłe żetony)
- 5 Kart Pomocy Gracza (1 dla każdej cywilizacji), jedna strona zawiera startowe

ustawienia, a druga krótkie podsumowanie zasad

- 8 kości szczęściennych

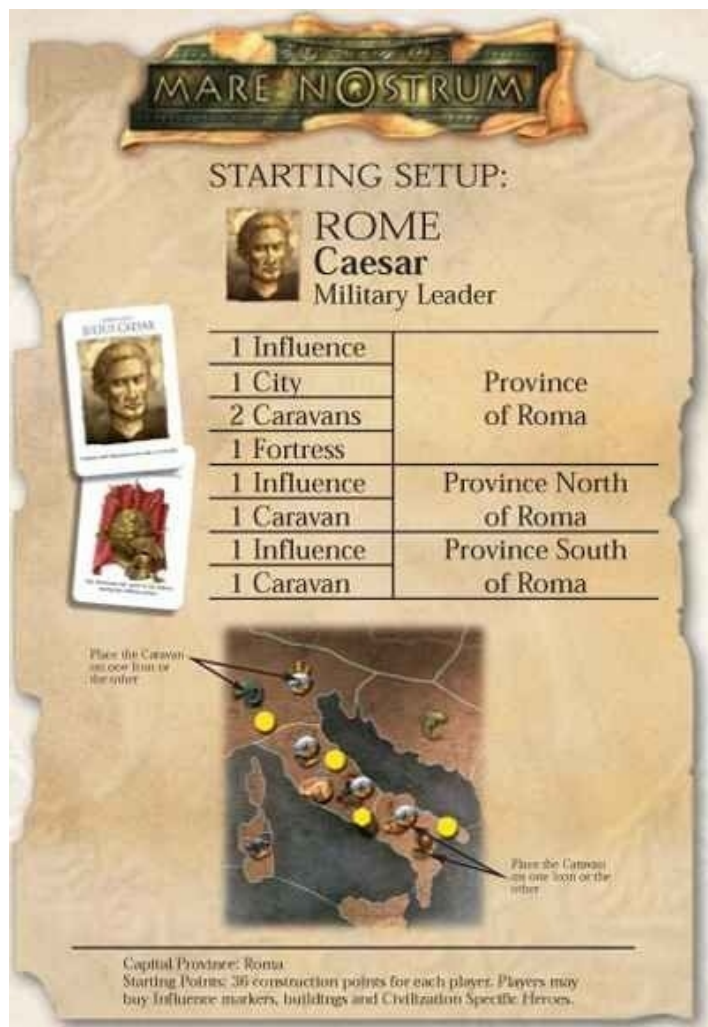
Wykonanie stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Plansza jest naprawdę pancerna. Ciężka, wykonana z grubej tektury będzie służyć przez długi czas. Kolorystyka jest przyjemna dla oka, nie za jasna i nie za ciemna. Ogólna przejrzystość planszy też jest całkiem dobra, choć niektóre narysowane na niej surowce mogą się na początku mylić.

Karty wykonane są z dobrego papieru i nie wygląda na to, żeby miały się zbyt szybko wytrzeć. Grafiki na kartach surowców odpowiadają tym narysowanym na planszy i – podobnie jak w poprzednim wypadku – z początku mogą się mylić. Z pomocą przychodzą nam jednak podpisy (których nawet w wersji niemieckiej może nauczyć się dziecko).

Rozczarowani mogą się czuć ci, którzy spodziewają się po figurkach dodatkowych bajerów. Pionki są do



bólu schematyczne i przedstawiają kolejno: ludzika (legiony), łódkę, ośmiobok (fortece) i okrągły krążek (znaczniki wpływów). Wszystko maksymalnie uproszczone, żeby nie pomyliło się z niczym innym na planszy. Figurki wykonane są z drewna, ale czasem niezbyt dokładnie – na niektórych pionkach widać brzydkie zadry i dziury po sękach.



Wnętrze pudełka podzielone jest na dwie duże komory i gdybyśmy mieli wrzucić do nich wszystko luzem, to segregowanie wszystkich elementów zajmowałoby przed każdą rozgrywką całe wieki. Z pomocą przychodzą nam jednak woreczki strunowe, które są dołączone do zestawu. Bardzo miły dodatek.

Przebieg rozgrywki

Zanim przejdę do właściwej rozgrywki powiem jeszcze dwa słowa na temat instrukcji i zasad. Jest to o tyle ważne, że na rynku dostępne są dwie wersje gry – niemiecka i angielska. Obie bardzo mocno różnią się ceną (o ponad 100 zł), z wyraźną przewagą na rzecz wersji niemieckiej. Język nie ma jednak aż tak wielkiego znaczenia z dwóch względów: po pierwsze zasady dostępne są w języku polskim, a po drugie opanowanie całości nie nastrocza zbyt wielu kłopotów. Dodatkowo w samej grze jest bardzo niewiele napisów w obcych językach, przez co bez obaw można sięgnąć po wersję niemieckojęzyczną.

Jeśli chodzi o same zasady to jest ich niewiele i są dosyć proste. Faz jest mało, wszystkie przyzwyczajenia opisane w instrukcji. Istnieją jednak pewne niedopowiedzenia i w przypadku kilku zasad trzeba się zdać na intuicję lub zdrowy rozsądek. Ot, na przykład gra nie reguluje kwestii czy można dowolnie niszczyć i usuwać z planszy jednostki i/lub budynki, które do tej pory się zbudowało (zazwyczaj, żeby wzniesić je gdzie indziej). Wszystkie budynki i jednostki mają ograniczoną ilość, przez co na pewnym etapie rozgrywki przesunięcie jednostki lub budynku z jednego miejsca w drugie, może mieć kluczowe znaczenie dla jej wyniku. Czy jednak jest to dozwolone? Tego w stu procentach nie wiadomo.

Gdy już przebrniemy przez instrukcję możemy się zabrać za właściwą rozgrywkę. Minimalna liczba graczy to 3, należy jednak ostrzec, że przy trzech (a w zasadzie też i czterech) uczestnikach zabawy gra dość dużo traci. Gracze otrzymują do swojej dyspozycji wszystkie pionki danej nacji oraz jej kartę ze skrótem zasad, na której napisane jest jakimi siłami dysponują na samym początku. Różnice są niewielkie i w zasadzie niewarte odnotowania. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje kartę Bohatera Narodowego, który daje konkretnej nacji specjalne bonusy. Od samego początku pojawiają się więc drobne różnice w równowadze rozgrywki, a przez to zarzuty, że niektóre nacje są w lepszym/gorszym

położeniu, niż inne. Niestety nie sposób chociaż po części się z tym nie zgodzić, jednak nie ma w zasadzie żadnej możliwości, żeby to zmienić. Niektórych graczy może to trochę zniechęcić do rozgrywki albo chociaż do grania innymi nacjami uznawanymi za słabsze.

Tuż po rozstawieniu wszystkich pionków i rozłożeniu wszystkich żetonów na planszy gra wygląda naprawdę ładnie. To się jednak szybko zmieni, bo wraz z lawinowo pojawiającymi się jednostkami i budynkami przejrzystość pola bitwy bardzo spada. Niektóre prowincje są bardzo małe, ale istotne strategicznie, przez co będziemy próbować ustawić tam sporo jednostek, na co czasem nie ma po prostu miejsca.

Każda tura gry składa się z trzech bardzo prostych faz:

- Fazy handlu
- Fazy budowy
- Fazy militarnej

O kolejności graczy w każdej z faz decyduje gracz, który w danym momencie zasiada na stanowisku (w kolejności): Dyrektora Handlu, Przywódcy Politycznego, Przywódcy Wojskowego. O tym, komu należą się tytuły decyduje poziom rozwoju

cywilizacyjnego nacji. Dla przykładu Dyrektorem Handlu zostaje gracz, który w danym momencie ma wybudowanych najwięcej karawan i targowisk

Podczas fazy handlu gracze otrzymują podatki z miast oraz surowce, którymi handlują ich karawany. Następnie Dyrektor Handlowy decyduje o tym, ile kart będą w danej turze wymieniać między sobą gracze. Może oczywiście zarządzić, że w danej turze nie będzie handlowania, ale najczęściej się to po prostu nie opłaca. Po ogłoszeniu liczby kart każdy z graczy wybiera taką właśnie ich ilość ze swojej ręki, po czym kładzie je przed sobą odsłonięte. Od tego momentu zaczyna się handel. Poczynając od Dyrektora Handlowego gracze naprzemiennie wybierają po jednej karcie od swoich przeciwników i dokładają je do swoich talii. Dzieje się tak, aż do momentu, w którym zabraknie kart na stole. Tak to wygląda w uproszczeniu. Istnieją jeszcze dodatkowe niuanse, ale w tym momencie nie ma sensu się w nie zbyt zagłębiać.

Druga część tury to faza budowy. Gracz piastujący urząd Przywódcy Politycznego wybiera kolejność graczy, w jakiej będą działać. Aby wnieść jakąkolwiek budowlę lub jednostkę należy mieć zestaw kart. Zestawy składają się z pewnej ilości kart RÓŻNYCH typów zasobów, bądź też wyłącznie z kart podatków. Ilość kart wymaganych w danym zestawie różni się w zależności od wznoszonego budynku lub jednostki. Dla przykładu do zbudowania legionisty potrzebny jest zestaw trzech kart, do Cudu Świata – dziewięć, a do Piramid aż dwanaście. Zbudowanie tych ostatnich w istocie graniczy czasem z cudem, ponieważ w grze występuje właśnie dwanaście typów surowców. Oznacza to



więc, że w jednej turze musimy zdobyć i/lub posiadać po jednej karcie z każdego typu. Jest to tym trudniejsze, że niewykorzystane karty zasobów przepadają po każdej zakończonej fazie budowy, a do kolejnej tury możemy przenieść jedynie dwie karty podatków, których nie można łączyć z surowcami. Nie jest więc łatwo.

Co warto nadmienić bohaterowie i Cuda Świata nie są jedynie ozdobami naszych cywilizacji. Za zbudowanie Cudu lub zatrudnienie herosa nasza nacja będą otrzymywać stosowe premie. I tak na przykład Helena z Troi pozwala graczowi przeciągnąć na swoją stronę jedną atakującą jednostkę przeciwnika, a Statua Zeusa daje możliwość zbudowania aż dwóch fortec w każdej prowincji (podczas gdy normalnie dozwolona jest tylko jedna). Cuda i bohaterowie nie są więc wyłącznie celami wygranej, ale także środkami na zwycięstwo, potrafiącymi niejednokrotnie przechylić szalę na którąś ze stron. To, że z reguły szybko pacyfikuje się gracza, którego stać na zbudowanie Cudu lub zatrudnienie bohatera to już zupełnie inna sprawa.

Ostatnią i zarazem chyba najbardziej ułomną jest faza militarna. O kolejności w tej części tury decyduje Przywódca Wojskowy. Każdy z graczy będzie miał więc możliwość poruszenia swoich jednostek, zarówno lądowych, jak i morskich. Wszystkie jednostki poruszają się o jedną prowincję

(morze podzielone jest z kolei na segmenty). W pierwszej kolejności ruszają się łodzie. Jeśli tryrema wpłynie na segment zajmowany przez inną łódź (lub łodzie) nie musi walczyć. Inaczej jest w wypadku ruchów lądowych – jeśli legion (lub legiony) wejdzie na teren, na którym stoją wojska przeciwnika, muszą one ze sobą walczyć. Niestety, bo walka jest bardzo ułomna i opiera się wyłącznie na rzucaniu kostkami i statystyce. Gracze jednocześnie rzucają jedną kością szczęścienną za każdą jednostkę biorącą udział w bitwie (czy to tryremy na morzu czy legiony na lądzie), po czym sumuje wynik (za fortece nie rzuca się kością, uznaje się, że wyrzuciły one automatyczną „szóstkę”). Za każde pełne pięć oczek wyrzuconych na kostkach gracz przeciwny musi usunąć z pola bitwy jedną swoją jednostkę. Jeśli w danej prowincji zostały jedynie wojska tylko jednego władcy – wygrywa. Jeśli nie, walka toczy się w kolejnej turze. Jak się okazuje jest to rozwiązanie nie spełniające swojej roli. Zdarzały się sytuacje, w których trzy legiony gromiły trzy jednostki przeciwnika bez strat własnych. Zdarzyła się także potyczka, w której trzy atakujące legiony nie potrafiły przez dwie tury pokonać jednej fortecy i jednego legionu, chociaż statystycznie wojska drugiego gracza powinny zostać zmiecione w pierwszej turze. Gracze, którzy mają „szczęście w kościach” z pewnością będą się cieszyć, pozostali jednak z pewnością się poirytują. Walka doskwiera o tyle mocno, że na pewnym etapie gry jest po prostu nieunikniona. Przede

Komentarz do oceny

Wykonanie: Nie jest źle, ale z pewnością mogło być lepiej. Z przyjemnością zagrałbym ciekawszymi pionkami. Brzydkie zadry na drewnianych elementach także nie poprawiają oceny. Do tego trochę zbyt podobne i mylące grafiki na niektórych kartach oraz mało wytrzymałe pudełko.

Miodność: Zasady proste i łatwe do przyswojenia. Instrukcja na dobrym poziomie, chociaż nie wyczerpująca wszystkich tematów. Miodność zaniża słabo rozwiązana walka, złe zrównoważenie nacji, ciągnąca się w nieskończoność rozgrywka oraz spory spadek atrakcyjności rozgrywki przy mniejszej liczbie graczy.

Cena: Jeśli chodzi o wersję niemiecką to cena jest absolutnie rewelacyjna. Za połowę ceny konkurencyjnych gier, możemy mieć produkt, który jeśli nawet odstaje, to bardzo nieznacznie. Jeśli więc szukasz dobrej strategii za bardzo dobrą cenę – to jest strzał w „10”.

wszystkim w pewnym momencie zaczyna brakować karawan. Żeby je zdobyć trzeba więc wybrać się na wyprawę łupieżczą do przeciwnika i zabrać mu je siłą. Można też zdobyć całą jego prowincję, ale tą z kolei trzeba utrzymać i tak dalej. Przy okazji militariów wychodzi kolejny mankament gry, a mianowicie bardzo ograniczona liczba wojsk. Do dyspozycji mamy zaledwie 8 legionów. Żeby podbić średnio bronioną prowincję należy zaatakować ją przynajmniej trzema legionami, co stanowi niemalże połowę naszych wszystkich sił i odsłania nasze rodzime ziemie. A ponieważ dzięki statkom bardzo łatwo przerzucić żołnierzy z jednej strony basenu Morza Śródziemnego na drugi, zostawiamy się na pastwę innych graczy, którzy tylko czekają, aż się odsłonimy. Po raz kolejny wychodzi w tym momencie słabe zbalansowanie rozgrywki, bo w kwestii wojskowości na czoło wychodzi Rzym, który taniej kupuje swoje jednostki lądowe. We wczesnej fazie gry jest to bezcenne, w późniejszej – mordercze.

Podsumowanie

Miałem do tej pory styczność z wieloma grami strategicznymi i do Mare Nostrum bardzo trudno mi jest się jednoznacznie odnieść. Z jednej strony jest to nieźle pomyślana gra, z ciekawymi rozwiązaniami (mówię głównie o handlu i budowaniu), z drugiej natomiast jest kilka elementów, które zabijają rozgrywkę (m.in. słaby system walki). W pewnym momencie zaczyna przeszkadzać mała przejrzystość planszy. Mniej więcej od połowy gry, kiedy każdy gracz zdążył nabudować u siebie jednostek i budynków co turę (najczęściej w fazie handlu) zaczyna się nerwowe przesuwanie karawan, żeby zobaczyć co też kryje się pod nimi i co można wcisnąć przeciwnikowi, aby się w danej turze

zbyttnie nie rozwinął. Chaos na planszy przedłuża i tak już długą rozgrywkę.

Kiedy mówię „długa” naprawdę mam na myśli „długą” grę. Producent podaje czas gry od 2 do 3 godzin. Rozgrywka potrafi się jednak ciągnąć w nieskończoność. Paradoksalnie im mniej graczy tym gorzej, bo łatwiej sparaliżować poczynania gracza, który w danym momencie wysforował się na czoło i sprowadzić go na ziemię. Przy większej ilości graczy ewentualne sojusze są bardziej nieprzewidywalne i dynamiczniejsze, ale też potrzeba więcej czasu na to, by gracze namyślili się nad swoimi ruchami. Średni czas gry to około 3 godziny, a czasem nawet więcej. Przy takiej rozgrywce – za dużo i zbyt męcząco. Gra jest warta polecenia – to nie podlega dyskusji. Za bardzo małe pieniądze, otrzymujemy planszówkę, która z powodzeniem może konkurować z innymi znanymi strategiami (np. Game of Thrones czy też Warrior Knights). Nie można jej odmówić konieczności strategicznego i taktycznego myślenia oraz zróżnicowanego poziomu trudności w zależności od wybranej nacji (coś dla tych, którzy lubią wyzwania). Graczom, którzy jednak nie lubią, gdy ich świetnie poukładane plany biorą w łeb po jednym rzucie kostką, odradzam tę pozycję. Niepotrzebnie będą się frustrować.

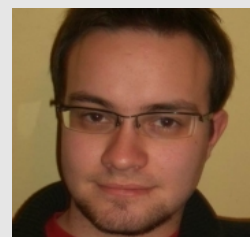


Mare Nostrum

Wykonanie: 7/10

Miodność: 6/10

Cena: 10/10 (79,95 zł edycja niemiecka)



zrecenzował: Ejdżej

Eufkrat i Tygrys

Narodziny cywilizacji



Eufkrat i Tygrys to gra, która pozwoli nam wczuć się w rolę władcy starożytnych królestw i wziąć udział w rozwoju cywilizacji. Zwycięży przedstawiciel rodu, który najskuteczniej przyczyni się do rozwoju powstających na żyznych ziemiach między rzekami Eufkrat i Tygrys osad.

Za sprawą wydawnictwa *Lacerta* w ubiegłym roku pojawiła się polska edycja bestselleru R.Knizi, gra znana i ceniona na całym świecie, stale utrzymująca wysokie pozycje w światowych rankingach. Z jednej strony słyszymy lawinę pochlebnych opinii, z drugiej – wśród fanów gier planszowych nie trudno znaleźć takich, którym **EiT** kompletnie nie przypadł do gustu. Przyjrzyjmy się dokładniej temu produktowi i spróbujmy odpowiedzieć na pytanie, co stanowi o jego sile i dlaczego nie jest to gra dla każdego.

Elementy gry

Od czasu pierwszego wydania (1997r.), za sprawą kolejnych edycji różnych wydawnictw możemy spotkać się z grą **Eufkrat i Tygrys** w różnych wersjach oprawy graficznej. Każda z nich ma swoich zwolenników i nie sposób wskazać najlepszej (w moim odczuciu najlepiej prezentuje się nowe niemieckie wydanie firmy *Pegassus*, wielu miłośników tej gry ma jednak odmienne zdanie). Ta recenzja traktuje o wydaniu *Lacerty* i wyłącznie ta wersja zostanie poddana ocenie.

Grę dostajemy w dość dużym pudełku, którego jakość prezentuje poziom w pełni zadowalający: jest bardzo trwałe i dobrze dobrane gabarytowo do ilości elementów zawartych wewnątrz, na które składają się:

- plansza
- 153 żetony cywilizacji
- 8 żetonów katastrof
- 1 żeton pojednania
- 6 drewnianych, dwuczęściowych monumentów w różnych kolorach
- 16 drewnianych krążków symbolizujących Dowódców 4 dynastii
- 140 drewnianych kostek punktów zwycięstwa (w dwóch rozmiarach i czterech kolorach)
- 10 drewnianych kostek symbolizujących skarby
- 4 parawany
- 1 lniany woreczek na żetony cywilizacji
- instrukcja
- praktyczna ściągawka ze skrótem zasad

Proste drewniane elementy w różnych kolorach, charakterystyczny element wielu „eurogier” są praktyczne podczas rozgrywki i oczywiście odporne na zużycie. Licznie występujące w grze żetony nie są wykonane z przesadnie grubej

tektury, ale nie można niczego zarzucić ich trwałości i staranności wykonania. Trwałość planszy również nie budzi zastrzeżeń, zaś nieco grubsze i odporniejsze na zagięcia mogłyby być tekturowe parawaniki dla każdego z graczy.

Ogólnie jednak wytrzymałość elementów robi bardzo pozytywne wrażenie, w przeciwieństwie do szaty graficznej, która niestety mocno rozczarowuje. Przesadnie jednolita plansza wygląda mało atrakcyjnie. Układane na niej podczas gry żetony cywilizacji mają bardzo proste ilustracje i całość wygląda dość nudno. Biorąc pod uwagę, że mamy tutaj zaledwie cztery rodzaje wspomnianych żetonów, z pewnością można było pomyśleć o ciekawszych, bardziej dopracowanych wzorach. Nawiasem mówiąc, ilustracja na pudełku również nie zachęciłaby mnie do zakupu tej gry.

Wracając do planszy i żetonów – przesadna prostota i schematyczność z pewnością miała służyć temu, by wszystko było jak najbardziej czytelne. Szkoda tylko, że przez to całość nie wygląda szczególnie ciekawie. Oczywiście fanów gry to nie zraża, ja jednak uważam, że znakomite gry, niczym klejnoty zasługują na piękną oprawę.

Wypada wspomnieć jeszcze o instrukcji, gdyż tutaj wydawcy należą się pochwały. Oprócz tego, że wszystko wyjaśnione jest bardzo rzetelnie i obficie zilustrowane przykładami, zadbane także o to, by jej lektura pozwoliła poczuć klimat, związany z tematyką gry. Fajnym drobiazgiem potęgującym pozytywne odczucia są chronologicznie ułożone notki historyczne w stopce każdej strony. Każdy z graczy ma także skrót zasad wydrukowany wewnątrz parawanu, zestaw zawiera również praktyczną ściągawkę ilustrującą różne sytuacje na planszy (bardzo wygodna, gdy chcemy nowemu graczowi wytłumaczyć zasady).

Przebieg rozgrywki

Gra polega na zdobywaniu punktów w czterech dziedzinach związanych z rozwojem cywilizacji, oznaczonych umownie odpowiednimi kolorami: religia (czerwony), rolnictwo (niebieski), handel

(zielony) i osadnictwo (czarny). Istotne w założeniach gry jest to, żeby nie zaniedbać żadnej ze wspomnianych dziedzin, bowiem zwycięzca wyłaniany jest na podstawie ilości punktów zgromadzonych w swojej najsłabszej dziedzinie. Tak więc dla przykładu wyspecjalizowanie się w handlu i kompletne zaniedbanie rolnictwa z góry skazuje nas na porażkę. Kluczem do sukcesu jest rozwój zrównoważony.



Każdy z graczy (od dwóch do czterech) reprezentuje jedną dynastię (symbolami dostępnych w grze dynastii są: lew, byk, łuk i dzban) i posiada czterech przywódców w różnych kolorach (zatem związanych z odpowiednimi dziedzinami: Kapłan (czerwony), Rolnik (niebieski), Kupiec (zielony) oraz Król (czarny)). Analogicznie wspomnianymi kolorami oznaczane są żetony cywilizacji, z których budujemy królestwa odpowiednio układając je na planszy (Świątynie (czerwone), Farmy (niebieskie), Targowiska (zielone) oraz Osady (czarne)).

Jak zdobywamy owe punkty? Podstawowe założenia gry są bardzo proste: przez „królestwo” rozumiemy ułożone na planszy, sąsiadujące ze sobą żetony cywilizacji posiadające w sąsiedztwie przynajmniej jednego przywódcę. Każdy z graczy w swojej kolejce losuje kilka (do sześciu) żetonów cywilizacji oraz ma możliwość umieszczania tych żetonów oraz przywódców na planszy (w jednej turze maksymalnie dwa żetony). Towarzyszy temu

kilka prostych zasad: Farmy można stawiać tylko na polach z rzeką, zaś wszystkie inne żetony cywilizacji oraz przywódców na polach bez rzeki. Poza tym przywódca zawsze musi się znajdować w bezpośrednim sąsiedztwie z przynajmniej jedną świątynią.



W chwili gdy w królestwie pojawia się żeton związany z tą samą dziedziną, co obecny tutaj przywódca, gracz go kontrolujący otrzymuje odpowiedni punkt (gdy takiego przywódcy nie ma, punkt wędruje do gracza kontrolującego miejscowego Króla). W jednym królestwie mogą znajdować się przywódcy różnych dynastii pod warunkiem, że odpowiadają za inne dziedziny. W chwili gdy w królestwie znajdzie się dwóch przywódców tej samej dziedziny (np. dwóch Kapłanów lub dwóch Kupców) następuje konflikt, w wyniku którego któryś z nich zmuszony będzie opuścić planszę. Konflikty rozstrzyga się na różne sposoby, w zależności od tego czy mamy do czynienia z uzurpacją (w królestwie pojawił się nowy przywódca tego samego koloru), czy z wojną (połączyły się królestwa posiadające przywódców tego samego koloru). O zwycięstwie decyduje poparcie, jakie dany przywódca posiada: podczas wojny ilość żetonów cywilizacji danej dziedziny, zaś w przypadku uzurpacji ilość bezpośrednio sąsiadujących z przywódcą świątyń. Rozstrzyganiu konfliktów towarzyszy dołożenie do uzyskanego wyniku pewnej ilości żetonów, które każdy z rywali

ma za parawanem, przy czym „broniący się” ma pozycję uprzywilejowaną (wyklada dodatkowe żetony jako drugi i do sukcesu wystarczy mu remis). Konflikty także wiążą się ze zdobywaniem punktów (przez zwycięzcę rzecz jasna), oprócz tego na ich skutek często usuwane są żetony z planszy, co pociąga za sobą niekiedy rozpad królestwa na mniejsze.

Budowa królestw, dokładanie żetonów i rozstrzyganie konfliktów to nie jedyne elementy rozgrywki: każdy z graczy ma do dyspozycji dwa (na całą grę) żetony katastrofy, których zagranie w odpowiednim miejscu i w odpowiednim czasie może bardzo skutecznie pokrzyżować plany rywalom (zdejmuje odpowiedni żeton cywilizacji i „blokuje” pole do końca gry).

Często kluczowe i decydujące o wyniku rozgrywki jest wznoszenie i czerpanie korzyści z monumentów. Obiekty te zajmują cztery pola planszy i można je wznieść w miejscu, gdzie na planie kwadratu znajdują się cztery takie same żetony cywilizacji. Monument pozostaje na planszy do końca gry i daje punkty co turę! Punkty z monumentów oczywiście wędrują do tych graczy, których przywódcy odpowiedniego koloru znajdują się w królestwie z danym monumentem. Ponieważ każdy monument ma dwa kolory (daje co turę dwa odpowiednie punkty), czerpanie z nich korzyści często rozstrzyga o wyniku rozgrywki.

Ostatni istotny element, o którym trzeba wspomnieć, to świątynie ze skarbami. Dziesięć takich świątyń znajduje się w ściśle określonych miejscach na planszy w chwili rozpoczęcia rozgrywki. W chwili gdy co najmniej dwie świątynie ze skarbami znajdują się w jednym królestwie, ten z graczy, który w tym królestwie posiada kupca może zabrać skarby (ale pozostawiając jeden).

Gra kończy się w chwili, gdy na planszy zostaną mniej niż trzy skarby lub skończą się żetony cywilizacji w woreczku. Wówczas następuje

podliczenie punktów i wyłonienie zwycięzcy. Zdobyte skarby traktuje się jako punkty dowolnej dziedziny (uzupełniamy nimi więc najsłabszą).



Przy pierwszym kontakcie z zasadami gry łatwo dojść do wniosku, że są one mało intuicyjne i szalenie abstrakcyjne. Dociąganie żetonów z woreczka sugeruje sporą rolę losowego czynnika. Jednak rozegranie kilku pierwszych partii szybko weryfikuje ten pogląd. Opanowanie zasad nie jest szczególnym wyzwaniem, zaś rola losowego czynnika jest na tyle wyważona, by nie psuć ogólnego wrażenia z gry. Faktycznie wspomniane królestwa są dość abstrakcyjnymi tworem i przy pierwszych rozgrywkach może sprawiać problem ustalanie gdzie i jakiego typu konflikt występuje oraz które żetony wspierają poszczególnych przywódców. Niemniej w chwili, w której dobrze opanujemy zasady **EiT**, uświadomimy sobie, że zastosowana tutaj mechanika działa jak w szwajcarskim zegarku, a gra jest wymagającą i pasjonującą strategią. Nie jest to lekki, imprezowy tytuł, ale prawdziwa intelektualna uczta dla każdego, kto lubi logiczne planowanie, rozważanie różnych strategii i przewidywanie ruchów przeciwnika.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Trudno oceniać często spotykane w europejskich grach takie elementy jak niezliczona ilość kolorowych, drewnianych sześcianów. Z jednej strony niektórych rażą swoją prostotą, z drugiej – bardzo dobrze spełniają swoją rolę. Ocena wykonania **TiE** zaniżona jest jednak z zupełnie innych powodów. Wszystkie elementy gry są wykonane starannie i przetrwają wiele rozgrywek. Sporo jednak pozostawia do życzenia szata graficzna. Ani ilustracja na pudełku, ani plansza nie wyglądają specjalnie zachęcająco, zaś żetony cywilizacji mają ilustracje dość kiepskie. Biorąc pod uwagę, że jest ich dosłownie kilka rodzajów – prawdopodobnie nie byłoby wielkim wyzwaniem dla wydawcy przygotować ładniej prezentujące się wzory. **Tygrys i Eufrat** nie wygląda na grę tak atrakcyjną, jaką jest w istocie.

Miodność: Najbardziej uznana gra słynnego projektanta R.Knizi działa znakomicie. Mechanika dość abstrakcyjna, ale pozbawiona luk i niedociągnięć. To jedna z najlepszych planszowych strategii, z jakimi kiedykolwiek miałem styczność. Niewielka rola losowego czynnika, niewiarygodne bogactwo możliwości dostarczane przez stosunkowo niewielki zbiór zasad i elementów rozgrywki. Gra nie otrzymuje w tej kategorii maksymalnej noty tylko z jednego powodu – **TiE** z pewnością niektórych zniechęci tym, że zasady są dość luźno związane z tematyką gry, zaś powstające na planszy królestwa to twory dość abstrakcyjne. Nie każdy lubi takie gry, ale dla poszukiwaczy wymagających strategicznych wyzwań, którym taka abstrakcyjność nie przeszkadza, **TiE** będzie grą najwyższych lotów.

Cena: Płacimy za markę, szanowanego autora i tytuł ze ścisłej czołówki najwyższej notowanych gier planszowych. Płacimy za bardzo dopracowaną mechanicznie grę. To jedyne argumenty na obronę takiej ceny, gdyż pudełko i jego zawartość wydają się prezentować znacznie niższą wartość.

Podsumowanie

Eufrat i Tygrys to świetnie pomyślana i dopracowana strategia. Gorąco polecam ten tytuł wszystkim miłośnikom gier wymagających sporo myślenia i planowania. Rozgrywki mają tutaj bardzo różny przebieg i niejednego stratega pochłoną na tyle, że na długo na bok pójdą inne tytuły. Co ważne, zastosowany tutaj mechanizm pracuje bez

zarzutu zarówno przy rozgrywce dwóch, trzech jak i czterech graczy, chociaż w każdym przypadku gra wygląda trochę inaczej. W dwuosobowych partiach teoretycznie czynnik losowy odgrywa większą rolę, w praktyce jednak takie rozgrywki dostarczyły mi bardzo dużo frajdy. Grze w trzy i cztery osoby towarzyszą nowe elementy, jak przysłowiowe „wsadzanie kija w mrowisko” (mam tu na myśli położenie żetonu cywilizacji tak, by połączyć królestwa i wywołać szereg konfliktów pomiędzy pozostałymi graczami). Więcej graczy, to więcej przywódców na planszy, co oczywiście prowokuje więcej konfliktów. Podczas gry nie widzimy punktów już zgromadzonych przez rywali, jeżeli więc nie jesteśmy ostrożni końcowy wynik może być dla nas przykrym zaskoczeniem. Od dłuższego czasu grywam w **EiT** w miarę regularnie, w różnym składzie i powiem szczerze, że ta gra po prostu nie chce się znudzić! Jeżeli kogoś zachwyci, to na bardzo długo, ale wyraźnie trzeba powiedzieć, że nie zachwyci ona każdego. Prezentowałem ten tytuł różnym ludziom i utwierdziło mnie to w przekonaniu, iż abstrakcyjna mechanika w połączeniu z nie szczególnie atrakcyjną oprawą graficzną wiele osób zniechęca. Osoba, która w poukładanych na planszy kafelkach nie odnajdzie rozrastających się i upadających mocarstw, krwawych wojen i burzliwych przewrotów, uzna ten tytuł za mało interesujący. Spróbować jednak warto, zwłaszcza że czas rozgrywki nie jest zbyt długi. Jeżeli **EiT** ci się spodoba, cieszyć się nim będziesz bardzo długo, gdyż możliwości znajdziesz tutaj naprawdę sporo. Trzeba także wielu partii by poznać rozmaite korzystne strategie i triki, dlatego początkujący gracze w konfrontacji z doświadczonymi nie mają większych szans.

Podsumowując: jeżeli chodzi o pomysł, grywalność i replayability – jest to jedna z najciekawszych gier

strategicznych, w jakie miałem okazję zagrać. Pomijając abstrakcyjność mechaniki (która nie każdemu przypadnie do gustu), ogólne, bardzo pozytywne wrażenie psują opisane wcześniej mankamenty związane z dość ubogą szatą graficzną produktu oraz, niestety, cena. **Eufkrat i Tygrys** to świetna gra, głośny tytuł znanego i cenionego autora, ale zawartość pudełka przy wydatku rzędu 140 złotych jest bardzo skromna.

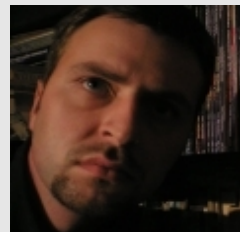


Eufkrat i Tygrys

Wykonanie: 6/10

Miodność: 9/10

Cena: 6/10 (139,95 zł)



zrecenzował: ajfel

Dunwich Horror Expansion

Koszmar w Dunwich



Wiele lat temu potężny czarnoksiężnik Whateley z Dunwich zawarł pakt z Yog-Sothothem. Przymierze zaowocowało stworzeniem Koszmaru z Dunwich. Przez te wszystkie lata potwór ukrywał się, czekając na moment, w którym będzie wystarczająco potężny by zniszczyć miasto. Wygląda na to, że chwila ta właśnie nadeszła...

Dunwich Horror to kolejny po **Kłątwie Mrocznego Faraona** (recenzja w RT6), dodatek do bestsellerowej gry **Arkham Horror** (recenzja w RT3) ze stajni *Fantasy Flight Games*. W przeciwieństwie jednak do swojego poprzednika, który w gruncie rzeczy był jedynie zbiorem dodatkowych kart, nowy dodatek przenosi graczy do zupełnie innego miejsca – maleńkiej miejsciny zwanej Dunwich. Na tym jednak

nie koniec – śmiałkowie wcielić się mogą w nowe role oraz przyjdzie im stawić czoła nieznanym do tej pory niebezpieczeństwom. **Dunwich Horror** gwarantuje, że nad głowami Badaczy zbiorą się wyjątkowo paskudne czarne chmury...

Elementy gry

Jeśli chodzi o jego rozmiar, to pudełko jest identyczne, jak to, które kryje zestaw podstawowy. Zdobí je także podobna, klimatyczna grafika.

Na jego zawartość składają się:

- plansza
- kolorowa instrukcja
- 8 kart Badaczy
- 8 znaczników Badaczy
- 8 plastikowych podstawek Badaczy
- 152 karty Badaczy
 - 24 karty obrażeń
 - 24 karty szaleństwa
 - 15 kart przedmiotów zwykłych
 - 15 kart przedmiotów unikatowych
 - 21 kart zaklęć
 - 11 kart umiejętności
 - 5 kart sprzymierzeńców
 - 20 kart specjalnych
 - 8 kart członkostwa w Gangu Sheldona
 - 8 kart biletów kolejowych
 - 4 karty warunkowe
- 7 zastępczych kart do Arkham Horror
- 4 karty Przedwiecznych
- 180 kart Przedwiecznych
 - 63 karty lokacji w Arkham
 - 42 karty lokacji w Dunwich
 - 36 kart mitów
 - 32 karty bram
 - 7 kart Horroru z Dunwich
- 28 znaczników potworów
- 3 znaczniki Horroru z Dunwich
- 4 znaczniki bram
- 7 znaczników gruzów

Nie ma sensu rozpisywać się w kwestii jakości poszczególnych elementów. Ich wykonanie stoi na tym samym – wysokim – poziomie, co w Arkham Horror i Kłątwie Mrocznego Faraona. Nadal natomiast doskwiera brak przegródek na poszczególne żetony. Jest to niestety stały minus gier Fantasy Flight Games, z którym dopiero niedawno firma zaczęła walczyć.



Co nowego?

Podobnie jak w przypadku pierwszego dodatku, karty dzielą się na dwie grupy: te znane, lecz dające inne efekty oraz będące zupełną nowością.

Do tych pierwszych zaliczyć można karty przedmiotów, zaklęć, umiejętności, sprzymierzeńców, lokacji, mitów i bram.

Oto najciekawsze modyfikacje:

Karty przedmiotów zwykłych i unikatowych

Do obu talii dodano, odpowiednio, karty Zadań i Misji. Badacz, który zechce je wypełnić musi odwiedzić wymienione przez nie lokacje w wyszczególnionej kolejności. Jeżeli tego dokona spotka go określona przez kartę nagroda. Misje dodatkowo wymagają pewnych ofiar, jednak ich efekty są znacznie potężniejsze.

Obie talie zawierają ponadto nowe przedmioty oraz broń o niespotykanej do tej pory mocy.

Karty zaklęć

Dodatek wprowadza 10 nowych, w większości potężnych i przydatnych, czarów:

- Błogosławieństwo – pozwalające (jednorazowo) na pobłogosławienie jednego z Badaczy;
- Objawienie przyszłości – umożliwiające przerzut wyniku dowolnego, właśnie wykonanego testu umiejętności;
- Proces alchemiczny – dzięki któremu można zyskać 3 dolary;
- Przywołanie potwora – zezwalające na sprowadzenie do swojej lokacji dowolnego potwora znajdującego się na planszy;
- Przyzwanie Shantaka – w efekcie, którego można zyskać punkt ruchu, dodatkowo pozwala uniknąć znajdujących się w lokacjach potworów;
- Udręka – umożliwiającą natychmiast zakończyć walkę, zanim ta się rozpocznie;
- Wezwanie – dzięki któremu można sprowadzić do swojej lokacji (dotyczy to także Innych Światów), dowolnego badacza, który w tej turze nie wykonał jeszcze ruchu;
- Wizja – zezwalająca na zebranie wszystkich żetonów wskazówek znajdujących się w sąsiedztwie;
- Wygnanie – w efekcie którego zdejmuje się z planszy wszystkie potwory o wybranym symbolu (oprócz półksiężyca);
- Zamglona pamięć – umożliwiającą rzucającemu lub innemu badaczowi znajdującemu się w tej samej lokacji zyskanie punktu poczytalności kosztem punktu wytrzymałości.

Karty umiejętności

Karty te, najogólniej mówiąc, pozwalają modyfikować wyniki różnych testów umiejętności. Absolutną nowością, i naprawdę potężną zdolnością, jest karta Znajomość Mitów, która co prawda zmniejsza maksymalną wartość poczytalności Badacza, ale pozwala na zastąpienie wydatku żetonu wskazówki możliwością jej zużycia.

Karty sprzymierzeńców

Sprzymierzeńcy oferowani przez Dunwich Horror, są jeszcze mocniejsi niż ci z pierwszego dodatku.



W zmaganiach w Dunwich pomagają:

- Ammi Pierce - +1 do Siły Woli, +1 do Szczęścia; zużyj tę kartę, aby nie stracić punktu poczytalności; odrzuć ją kiedy Przedwieczny się obudzi;
- Corinna Jones - +1 focus (przesunięcie suwaka o dodatkowe pole); pociągnij kartę umiejętności kiedy Corinna zostaje twoim sprzymierzeńcem;
- Earl Sawyer - +1 do Walki, +1 do Skradania; zużyj tę kartę, aby nie stracić punktu wytrzymałości; odrzuć ją kiedy Przedwieczny się obudzi;
- Profesor Rice - +1 do Wiedzy, +1 do Szczęścia; kiedy Profesor Rice zostaje twoim sprzymierzeńcem połóż po jednym żetonie wskazówki na każdej niestabilnej lokacji, w której nie ma otwartej bramy;
- Zebulon Whateley - +1 do Siły Woli, +1 do Wiedzy; zużyj tę kartę aby odświeżyć jedno ze swoich zaklęć.

Karty mitów

Najważniejszą zmianą dotyczącą tej talii są karty Przełamania Pieczęci. Jeżeli w grze pojawi się karta z lokacją oznaczoną na czerwono oznacza to, że w tym miejscu Znak Starszych Bogów zostaje

przełamany i otwiera się nowa brama. Dzięki temu nie będzie już tak łatwo zapieczętować odpowiednią liczbę bram. Na pocieszenie można dodać, że karty te pozwalają na umieszczenie na planszy aż dwóch żetonów wskazówek.

Teraz natomiast będzie o zupełnych nowościach:

Karty obrazów i szaleństwa

Kiedy wytrzymałość lub poczytalność badacza spadnie do zera, gracz może zdecydować się na pociągnięcie karty obrazów lub szaleństwa. W takim wypadku nie traci przedmiotów ani żetonów wskazówek, a jego wytrzymałość lub poczytalność wraca do maksymalnej wartości. Mimo to, musi się udać do Szpitala, Azylu lub na pole Zagubionego w Czasie i Przestrzeni.

Warto jednak pamiętać, że karty obrazów i szaleństwa powodują długoterminowe ograniczenia fizyczne lub psychiczne. Ponadto, jeśli badacz kiedykolwiek wyciągnie drugą taką samą kartę, zostaje automatycznie wyeliminowany z gry.

Karty członkostwa w Gangu Sheldona

Badacz może zostać gangsterem! Jak w prawdziwym życiu, wiązać się z tym zarówno pewne zyski, jak i niebezpieczeństwa.



Karty biletów kolejowych

Bilety pozwalają na darmowe podróżowanie między Arkham i Dunwich (normalnie kosztuje to \$1 za podróż w jedną stronę).

Karty warunkowe

Karty te dotyczą 4 lokacji: Biblioteki, Knapki u Velmy, Siedziby Gazety oraz Wesołego Miasteczka Darke'a. Na początku gry karty te są zakryte, a odkrywa się je poprzez spotkania w wyżej wymienionych miejscach. Każda z tych kart daje długoterminowe korzyści:

- Zbiór unikatowych książek – zamiast normalnego spotkania w Bibliotece, pozwala na wydanie punktu poczytalności by zyskać żeton wskazówki;
- Wdzięczność Velmy – w efekcie której nie traci się pieniędzy w wyniku spotkań w Knapce Velmy, a ponadto zezwala na rozstrzyganie efektów spotkań tak, jakby badacz wydał maksymalną możliwą ilość pieniędzy;
- Zakodowane wiadomości – dzięki którym w fazie ruchu badacze znajdujący się w tym samym miejscu mogą wymieniać się żetonami wskazówek;
- Przychylność Darke'a – po zużyciu tej karty dowolny badacz może przerzucić nieudany wynik testu umiejętności.



Co w Dunwich piszczy?

Plansza dodatku równa jest 1/3 wielkości planszy do Arkham Horror. Dunwich to małe miasteczko – zaledwie cztery ulice i dziewięć lokacji. Badacze

znajdą tu sklep, miejsce, w którym można odpocząć i zregenerować siły oraz pole, gdzie wymienią trofea na żetony wskazówek lub pieniądze. Nie trzeba więc z byle problemem wracać do Arkham.

Plansza dodaje także dwa Inne światy – Inny Czas oraz Zaginioną Carcosę.

Nowi gracze z pewnością zwrócą uwagę na trzy dziwne wiry. Za każdym razem, gdy w taki vortex wejdzie potwór, poziom terroru wzrasta o 1, a także umieszcza się znacznik na torze Horroru z Dunwich, znajdującym się na górze planszy. W momencie ułożenia trzeciego znacznika, Koszmar z Dunwich wkracza do akcji!



Horror z Dunwich to przerażająca istota. Swą mocą przewyższa zwykłe potwory, jednak nie dorównuje Przedwiecznym. Koszmar nie porusza się; zamiast tego rzuca się kością. Wynik 4-6 oczek oznacza, że należy umieścić żeton zagłady na torze Przedwiecznego. Moce Horroru określa jedna z 7

jego kart, którą losuje się tuż przed każdą walką. Dzięki temu jego możliwości zmieniają się co starcie, a gracze nie są w stanie się do niego przygotować. Kiedy Koszmar zostanie pokonany, nie jest to równoznaczne z jego wyeliminowaniem z gry. Jeśli jego tor ponownie się przepełni, potwór powróci! Zwycięski gracz otrzymuje w nagrodę dowolny przedmiot zwykły, unikatowy, zaklęcie, umiejętność lub sprzymierzeńca.

Kto z kim?

Nie sposób nie wspomnieć o nowych Przedwiecznych, Badaczach oraz potworach.

Badacze

Ze względu na wyższy poziom trudności rozgrywki z dodatkiem Dunwich Horror, postaci Badaczy są potężniejsze, by móc sprostać nowym zagrożeniom.

- Diana Stanley, nawrócona kultystka – postać posiada kartę członkostwa w Łoży Srebrnego Zmierzchu, której nie może utracić; otrzymuje punkt poczytalności lub wytrzymałości za każdym razem kiedy na torze Przedwiecznego kładziony jest żeton zagłady, a ponadto zyskuje żeton wskazówki, gdy wzrasta poziom terroru;
- Jacqueline Fine, medium – raz na turę, jeśli zostanie wyciągnięta karta mitów „Opowieść toczy się dalej” (nakazująca połączyć zużyte karty mitów z nieużywanymi i przetasować całość), postać może wydać dwa żetony wskazówek by odrzucić tę kartę i pociągnąć nową;
- Jim Culver, muzyk – może wydać żeton wskazówki by automatycznie wygrać walkę z nieumarłym potworem; musi traktować wszystkie Inne Światy jakby dodatkowo miały zielony symbol spotkania;
- Leo Anderson, przywódca ekspedycji – raz na turę może zapobiec utracie punktu wytrzymałości bądź poczytalności przez dowolnego Badacza;
- Marie Lambeau, artystka estradowa – raz na rozgrywkę, na początku swojej tury, postać

może usunąć jeden żeton zagłady z toru Przedwiecznego; może rzucać czary tak jakby miała trzy ręce;

- Mark Harrigan, żołnierz – nie może być aresztowany ani opóźniony;
- Rita Young, lekkoatletka – za każdym razem, kiedy musi pociągnąć kartę obrażeń lub szaleństwa, ciągnie dwie i zatrzymuje jedną z nich; dodatkowo jeśli posiada dwie takie same karty, efekt drugiej jest ignorowany;
- Wilson Richards, złota rączka – focus postaci jest nieograniczony; może zyskać jednego dolara, jeśli zrezygnuje ze spotkania (nie dotyczy ulic i Innych Światów).



Przedwieczni i potwory

Co tu kryć – nie będzie lekko. Przy niektórych Przedwiecznych z tego dodatku, Cthulhu wydaje się być sympatycznym pieszczoskiem.

Jeżeli natomiast chodzi o potwory, panuje tu wielka różnorodność. Są takie co latają i takie, co poruszają się szybko, za pokonanie jednych można dostać przedmiot zwykły, za zwycięstwo nad innymi – pieniądze lub zaklęcie. W zestawie znalazły się też takie, które wywierają podobny efekt, co Cthoniany z wersji podstawowej, jednak powodują utratę poczytalności, nie wytrzymałości.

Jedno trzeba przyznać – nowe potwory są naprawdę twarde.

Wyjaśnię jeszcze, w jaki sposób przemieszczają się prześladowcy – nowość w dodatku. Potwory te

poruszają się według normalnych zasad, chyba, że na sąsiedniej ulicy lub w niestabilnej lokacji znajduje się Badacz. W takim wypadku prześladowca ignoruje strzałki ruchu lub ich brak i porusza się w kierunku Badacza.

Co jeszcze?

Na koniec warto dodać, że **Dunwich Horror** usprawnia także rozgrywkę w **Arkham Horror**. Instrukcja zawiera kilka stron zmian zasad i wyjaśnień w odpowiedzi na wątpliwości graczy. Dodatek oferuje także 7 zastępczych kart do wersji podstawowej. Zmodyfikowane karty to: Kamień Lecznicy, Latarnia i Warownia Ciała.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Dokładnie te same uwagi, co w przypadku zestawu podstawowego, stąd ta sama ocena.

Miodność: Dodatek znacząco urozmaica rozgrywkę. Dla znużonych przemierzaniem Arkham wzdłuż i wszerz, **Dunwich** będzie niczym powiew ożywczego wiatru. Minus za nieczęstą obecność Koszmaru na planszy i ewentualny drobny uszczerbek w postaci faktu, że dzieje się chyba trochę za dużo.

Cena: Mnóstwo elementów plus dodatkowa część planszy. Warto też zauważyć, że mimo iż **Dunwich** pod względem zawartości w niewielkim stopniu ustępuje **Arkham**, to jego cena jest dużo niższa. Przyczepię się tylko i wyłącznie do tego, że jak na polską kieszeń to nadal trochę dużo.

Podsumowanie

Dunwich Horror to dodatek zdecydowanie warty uwagi. Należy polecić go szczególnie tym, którym wydaje się, że w Arkham są już starymi wyjadaczami. Dunwich Horror pokaże im jak bardzo się mylą. Dodatek w bardzo dużym stopniu modyfikuje rozgrywkę i wpływa na jej urozmaicenie. Istotnym elementem jest włączenie do niej nowego miasta. Co również jest nie bez znaczenia to fakt, że Dunwich Horror naprawia także niektóre niedociągnięcia zestawu podstawowego.

Z drugiej jednak strony, Koszmar z Dunwich, choć w założeniu piekielnie groźny, budzi się niesamowicie rzadko. Ponadto, tyle się dzieje na planszy, że ciężko dokładnie zwiedzić samo Dunwich – jakoś nigdy nie ma na to czasu. To ostatnie jednak niekoniecznie musi być wadą. Jak by nie było, nawet pomimo ewentualnych minusów, dla fanów Arkham Horror ten dodatek to pozycja obowiązkowa. Także gracze, którzy chcą skomplikować sobie rozgrywkę, nie będą zawiedzeni. Najbardziej i tak ucieszą się ci, którym w Arkham zrobiło się zbyt ciasno.

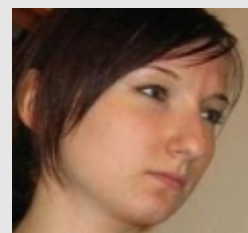


Dunwich Horror Expansion

Wykonanie: 8/10

Miodność: 8/10

Cena: 9/10 (115,90 zł)



zrecenzowała: jestem_wredna

Hive

Bakelitowe robactwo



Hive jest grą logiczną dla dwóch osób, w której każdy z uczestników kontroluje zestaw owadów. Podczas rozgrywki różnego typu robactwo wije się w roju, przeskakuje się i otacza się nawzajem oraz blokuje sobie ruchy. Mrówki, żuki, pająki i inne insekty wszelkimi sposobami starają się osiągnąć swój cel: otoczyć pszczołę przeciwnika. Ciekawe? Raczej nie. Mnie przynajmniej tematyka gry zupełnie nie zainteresowała. Na szczęście jednak jakiś czas temu, w gamesroomie na jednym z konwentów dałem się namówić na partyjkę **Hive**. Od tego czasu rozegrałem mnóstwo szybkich, dynamicznych partii w tę grę i z pewnością sięgnę po nią jeszcze nie raz. Jak to zwykle w grach logicznych bywa – mamy tu dość wysoki poziom abstrakcji, a tematyka jest bardzo umowna. Dobre gry logiczne przetrwają próbę czasu i w zasadzie nie powinny się znudzić, gdyż ich siła tkwi w bogactwie możliwości, a nie klimacie wokół fabularnej otoczki. Jak pod tym względem ocenić można **Hive**?

Elementy gry

Gra składa się z dwóch zestawów po jedenaście płytek z symbolami owadów. Jeden gracz otrzymuje zestaw czarnych płytek, drugi zaś białych (lub mówiąc ściślej: w kolorze kości słoniowej). Każda płytka wykonana została z bakelitu, ma kształt sześciokąta i grubość około jednego centymetra. Na jej powierzchni widnieje symbol owada. Podczas rozgrywki płytki układane są obok siebie na dowolnej płaskiej powierzchni. Trzeba przyznać, że prezentują się bardzo oryginalnie, a i granie nimi sprawia większą przyjemność niż w przypadku tekturowych bądź plastikowych elementów znanych z innych gier. Gra zapakowana jest w bardzo starannie wykonane i wytrzymałe, niezbyt duże pudełko (choć, uczciwie rzecz ujmując, elementy gry zmieściłyby się w pudełku znacznie mniejszym). Sympatycznym gadżetem dołączonym do gry, jest okrągła, zapinana na suwak szaszetka, w której można transportować płytki (jeżeli np. przy wyjeździe pod namiot takie rozwiązanie uznamy za wygodniejsze od transportu w pudełku). Oprócz tego zawartość uzupełniają oczywiście dobrze napisana, niewielkich rozmiarów instrukcja.



Przebieg rozgrywki

Gracze naprzemiennie dokładają do już ułożonego „roju” pozostałe im płytki, bądź wykonują ruchy swoimi owadami, które już znajdują się w grze. Odbywa się to według kilku prostych, ale ściśle określonych reguł. Każdy z dostępnych w grze owadów ma swoje zasady ruchu: pszczoła może przemieszczać się o jedną pozycję, pająk dokładnie o trzy, mrówka może biegać wokół roju o dowolną ilość „pól”, konik polny wykonuje „skoki” przez inne, ułożone w linii prostej owady, natomiast żuk oprócz możliwości poruszenia się o jedną pozycję, potrafi także wejść na sąsiadującego z nim owada (unieruchamiając go w ten sposób). Z wykonywaniem ruchów wiąże się kilka dodatkowych zasad, które gracze zmuszeni są bezwzględnie przestrzegać, a najbardziej fundamentalną z nich jest zasada jedności roju. Chodzi o to, że w żadnym momencie gry ruch owada nawet na chwilę nie może rozdzielić już ułożonego roju na dwa mniejsze. Zasada ta sprawia, że umiejętne zagrania pozwalają skutecznie unieruchamiać jednostki przeciwnika, czasami nawet wszystkie będące w grze. W szczególnych przypadkach może nawet dojść do sytuacji, że przeciwnik nie będzie miał możliwości wykonania żadnego ruchu (wówczas rywal wykonuje kolejno swoje ruchy tak długo, aż przeciwnik będzie miał możliwość działania lub gra się zakończy).

Gra się kończy w chwili, gdy pszczoła jednego z rywali zostanie otoczona innymi owadami z wszystkich sześciu stron (przy czym kolor otaczających płytek nie ma znaczenia – otoczony przegrywa). W szczególnych sytuacjach partia może zakończyć się remisem, gdy owad przesunięty zostanie na pozycję, która otacza obie pszczoły.

Rozgrywka jest bardzo dynamiczna i wciągająca. Nieprzemyślane ruchy oddalają nas od osiągnięcia celu, mszczą się także ruchy nic nie wnoszące gdyż tempo naszych działań również ma znaczenie (nie ważne na ile otoczono naszą pszczołę, najważniejsze by pszczołę rywala otoczyć szybciej!). Zaistniałe w roju układy stanowią często ciekawe łamigłówki, a błyskotliwe zagrania nierzadko kompletnie rujną zamierzenia przeciwnika.



Hive to bardzo ciekawy pomysł, świetnie zbalansowany i bardzo sympatycznie wykonany.

Warto także zwrócić uwagę na drobny, ciekawy dodatek do gry: za 8 złotych można poszerzyć zestaw o dwie dodatkowe bakelitowe płytki (po jednej dla każdego gracza), na których widnieje nowy rodzaj owada – komar. Jest to jednostka o tyle ciekawa, że nie posiada własnych zasad ruchu. Komar porusza się w taki sposób, jak wybrany owad z nim sąsiadujący, a więc jego zasady ruchu zmieniają się podczas gry! Komar sąsiadujący tylko z komarem jest zablokowany i nie może się poruszać, dopóki nie wejdzie w sąsiedztwo z innym owadem. Ponadto, gdy komar sąsiadując z żukiem wejdzie na innego owada, zachowuje zasady ruchu żuka tak długo, aż zejdzie do podstawowego poziomu roju. Ten drobny dodatek bardzo ciekawie rozszerza grę, zdaniem wielu fanów gry warto od razu nabyć go z podstawowym zestawem (8 złotych przy zakupie gry nie jest specjalnie odczuwalne). Osobiście znakomitą większość partii **Hive** rozegrałem bez komarów. Po wprowadzeniu dodatkowych płytek spodziewałem się większej rewolucji w przebiegu rozgrywki, okazało się, że obecność komarów w roju ani założeń, ani podstawowej taktyki na głowie nie stawia. Ot, sympatyczne, pomysłowe uzupełnienie. Mimo

wszystko warto go mieć, szkoda że komar od razu nie znalazł się w podstawowym zestawie (wprowadzany do rozgrywki opcjonalnie).

Podsumowanie

Osoby lubiące dwuosobowe gry logiczne nie mogą przejść obojętnie obok **Hive**. Oryginalne wykonanie, proste zasady, krótki czas gry i naprawdę wiele możliwości – to najważniejsze atuty tego produktu. Nie jest to może tytuł tak złożony, bo zafascynować i pochłonąć człowieka w pełni, jak szachy lub go, niemniej do tego tytułu chętnie i regularnie się powraca. Cena nie jest wyjątkowo niska, ale biorąc pod uwagę jakość wykonania, jak najbardziej uczciwa.



Komentarz do oceny

Wykonanie: W zasadzie trudno się tutaj do czegoś przyczepić. Hive to gra inna niż wszystkie. Bakelitowe klocki mają swój urok i przede wszystkim ogromną trwałość. Zestaw otrzymujemy w bardzo praktycznym pudełku, w którym na wszystkie elementy jest dokładnie wyprofilowane miejsce. Do tego zapinana na suwak saszetka do transportu płytek. Nie jest to oczywiście jakieś urzekające piękno, ale za wysoki poziom estetyki i praktyczności należą się wydawcy brawa.

Miodność: Gra ma łatwe do opanowania zasady i oferuje ogromną ilość możliwości. Podczas partii niejednokrotnie trzeba się porządnie nagłowić by nie wykonać ruchu, który skomplikuje naszą sytuację. Do rozegrania partii nie trzeba dużej przestrzeni ani wiele czasu. **Hive** zdecydowanie zasługuje na wysoką notę.

Cena: Biorąc pod uwagę jakość wykonania, cena jest uczciwa. Nie jest jednak na tyle okazjonalna, by dać tu notę wyższą niż 7 oczek.

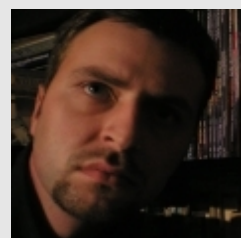


Hive

Wykonanie: 8/10

Miodność: 8/10

Cena: 7/10 (64,00 zł + 8,00zł za Komara)



zrecenzował: ajfel



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

- » Wiadomości
- » Forum
- » UViOD
- » Fotorelacje
- » Redakcja

Gry fabularne

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

Rozmaitości

- » Fandom
- » Planszówki i karcianki
- » Aniolowie F&G
- » Pirates CSG
- » Film
- » Komiks
- » Literatura
- » Manga & Anime
- » Nauka
- » Sztuka
- » Wariacje

Współpraca

- » ConStar

Przezroczysta Żaba laboratoryjna

przezroczysta żaba laboratoryjna

Unspeakable Vault (of Doom) #96

W tym numerze: przetrwanie i sprężynki do historii kolejnego odcinka UViOD. Dzisiejszy dedykujemy specjalnie fanom humorystycznej gry karcianej "Munchkin".

Logowanie

Login:

Hasło:

Zaloguj

Załóż konto

Wyszukiwarka

Wyszukiwanie

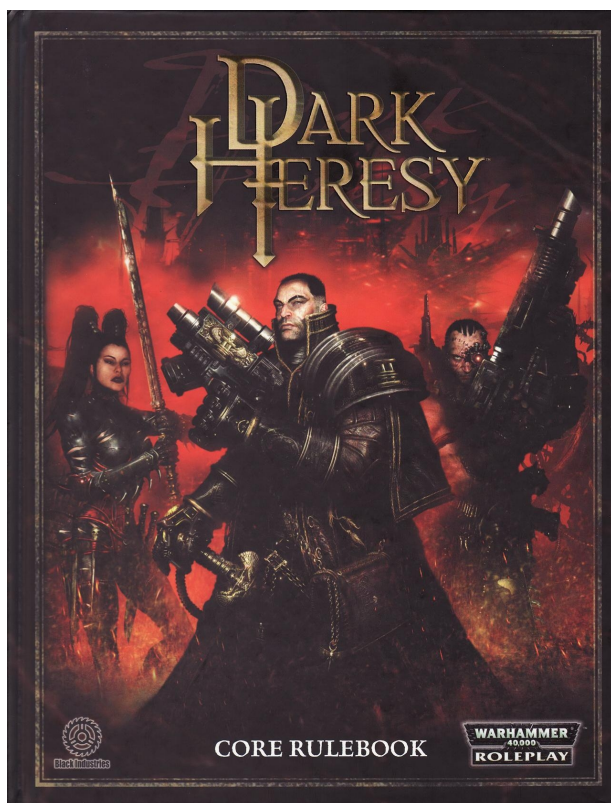
Polecany:

Cthulhu Dark Ages
Cthulhu w czasach
średniowiecza

Cthulhu

Dark Ages

Dark Heresy Heretycy i Inkwizycja



Muszę przyznać, że na podręcznik do 40tki czekałem jak na zbawienie. Od kiedy poznałem świat **Warhammera 40 000** byłem przekonany, że nie tylko nadaje się on na bitewniaka, ale również i na system RPG i to przez duże R. I kiedy *Black Industries* ogłosiło rozpoczęcie prac nad **40kRP** uznałem to za cud. Zwłaszcza, że zapowiadano wtedy aż trzy systemy (**Dark Heresy**, **Rogue Trader** i **Deathwatch**). **Dark Heresy** interesował mnie najbardziej ze wszystkich trzech pozycji, choć i pozostałe dwie wydawały się interesujące. Szkoda, że *Black Industries* już ich nie wyda - świeć Imperatorze nad ich duszami.

Dark Heresy został wydany naprawdę solidnie - jest to czterystustronicowa kobyła w twardej oprawie. Pierwszą refleksją, która przyszła mi do głowy był fakt, że byłaby ona równie sprawną bronią dla Kosmicznych Marines, co boltery i wyrzutnie rakiet. Podręcznik wydrukowany jest całkowicie w kolorze aczkolwiek znajdziemy w nim także i czarnobiałe ilustracje, które są chyba najbardziej klimatyczne z całej książki. Kolorowe ilustracje jednak również nie są złe - grafiki to jeden z największych atutów **Dark Heresy**. Podręcznik podzielono na trzynaście rozdziałów, przy czym ostatni z nich to gotowa do poprowadzenia przygoda dla początkujących graczy i MG.

Rozdział 1: Tworzenie postaci

Jak sama nazwa wskazuje skupiony jest na tym jak stworzyć od podstaw naszego Akolitę. Całość procesu podzielono na pięć kroków. W pierwszym z nich losujemy bądź wybieramy rodzaj planety, z jakiej pochodzi nasza postać, co ma nam zastąpić znane z **Warhammera** rasy. Teraz mamy więc cztery światy rodzinne - dzikie, których mieszkańcy często są na poziomie kulturalnym neolitu; światy Imperialne, które są od siebie bardzo różne, jednak wychowanie ich mieszkańców jest generalnie podobne; światy mrowiska, będące planetami o ogromnych miastach zamieszkałych przez miliardy ludzi (reszta każdej planety zaś to skażone pustkowia) oraz czwarta opcja, zdecydowanie najciekawsza według mnie, to postaci urodzone w przestrzeni kosmicznej. Podczas kroku drugiego generujemy charakterystyki postaci, które zależą od jej miejsca urodzenia. Krok trzeci pozwala nam ustalić ścieżkę profesji i informuje nas jakie są początkowe umiejętności, zdolności i wyposażenie bohatera. Krok czwarty to nowość w stosunku do **WFRP** - nasze postaci otrzymują określoną ilość Tronów (waluta w **DH**) i 400 punktów doświadczenia, które możemy wydać jak tylko chcemy. Krok piąty zaś to losowanie cech wyglądu bohatera, takich jak kolor skóry, oczu, włosów, wzrost czy wiek.

Rozdział 2: Ścieżki profesji

Rozdział ten opisuje nam szczegółowo ścieżki profesji jakimi może podążać nasza postać. **Dark Heresy** oferuje nam aż osiem możliwości – Adepta, Arbitra, Skrytobójcę, Kleryka, Gwardzistę, Imperialnego Psionika, Łotra oraz Tech-Kapłana. Raz wybranej ścieżki nie można podczas gry zmienić, tak więc jeśli ktoś rozpoczął grę Gwardzistą, to będzie nim do aż samego końca. W ścieżkach obowiązuje system rang, które wzrastają wraz ze zwiększającą się ilością punktów doświadczenia na koncie postaci. Dla przykładu, wcześniej wspomniany Gwardzista rozpoczyna swoją karierę jako zwykły Poborowy, jednak może skończyć ją jako Snajper, Dowódca bądź Szturmowiec. Ponieważ po jakimś czasie gracze otrzymują różne możliwości rozwoju ma to zarówno skutek czysto mechaniczny jak i fabularny.

Rozdział 3: Umiejętności

Składa się nań spis i zwięzły opis umiejętności, których mogą używać bohaterowie w ciągu swojego życia – od Czytania i pisania, na Korzystaniu z materiałów wybuchowych kończąc.

Rozdział 4: Zdolności

Strukturą swą przypomina rozdział poprzedni, tylko że skupia się na Zdolnościach, które mają za zadanie nadać pewien indywidualny rys postaciom i obdarzyć je pewnymi unikalnymi cechami. Zdolności są niezwykle zróżnicowaną grupą – niektóre z nich pozwalają zaakcentować możliwości ofensywne bohaterów (np. Walka dwiema brońmi), inne zaś koncentrują się bardziej na ich intelektualnych i fizycznych możliwościach (np. Korzystanie z mechanicznych wszczepów).

Rozdział 5: Zbrojownia

Jest rozdziałem dosyć obszernym, bo liczy sobie aż trzydzieści stron. Na jego łamach opisano nie tylko broń i pancerze dostępne dla Inkwizycyjnych

Akolitów, ale również i zasady tworzenia własnych przedmiotów oraz stosowania wszczepów Adeptus Mechanicus. Na plus Zbrojowni zaliczyć należy fakt, że prawie każda broń okraszona jest rysunkiem ją ilustrującym – naprawdę warto wiedzieć czym w wyglądzie różni się lasgun od las-carabine.

Rozdział 6: Moce psioniczne

Na jego łamach opisane są rodzaje psioników występujących w Imperium Ludzkości, zasady korzystania z Psionicznych Mocy oraz same moce, które podzielono na Moce Pomniejsze i Dyscypliny (jest ich pięć). Dyscypliny znacznie różnią się od siebie i, co odróżnia je od Kolorów Magii z **WFRP**, Psionik nie musi podążać jedną wybraną Dyscypliną, ale może korzystać ze wszystkich naraz. Dyscypliny to Biomancja, Wróżbiarstwo, Piromancja, Telekineza i Telepatia.

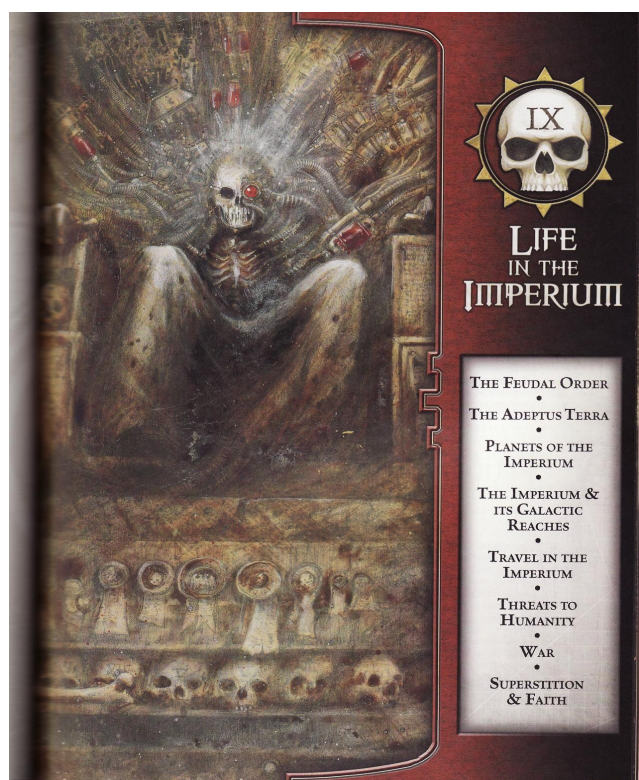
Rozdział 7: Gra

Zawiera wszystkie niezbędne zasady potrzebne do gry w **DH**, od przeprowadzania testów, poprzez stosowanie Punktów Przeznaczenia i walkę, po zasady zadawania i otrzymywania obrażeń, ruchu oraz tym podobnych rzeczy. Całość mechaniki zamknięto na trzydziestu czterech stronicach i przypomina ona bardzo tą znaną z **WFRP**. Oczywiście zmieniono ją w ten sposób, aby pasowała do futurystycznego *settingu* i trzeba powiedzieć, że sprawdza się ona podczas gry bardzo dobrze, a osobom znającym **WFRP** ułatwia szybkie zapamiętanie zasad.

Rozdział 8: Mistrz Gry

Jest on raczej przeznaczony dla początkujących MG i opisuje jak powinien postępować dobry MG, co robić, czego nie robić i jak robić to, co ma robić. Generalnie starzy wyjadacze nie znajdą tutaj niczego odkrywczego. W rozdziale tym zawarto również kilka pomysłów na sesje i zasady przydzielania Punktów Doświadczenia, Oblędu oraz, co jest

nowością, zasady Spaczenia, ponieważ nasze postaci pod wpływem różnych czynników, takich jak czytanie bluźnierczych ksiąg, czy też przebywanie w splugawionych świątyniach mogą wystawić się na podszepty Demonów i Mrocznych Bóstw. Autorzy podręcznika przewidzieli pewne konsekwencje tego typu działań i zawarli zasady zawierania Mrocznych Paktów, które rzeczywiście mogą sporo dać bohaterom, ale mają swoją (niekiedy wysoką) cenę.



Rozdział 9: Życie w Imperium

To nic innego jak opis świata, w którym przyszło nam grać, najważniejszych organizacji Imperialnych wchodzących w skład Adeptus Terra, jak i tych poza nią czyli Adeptus Ministorum oraz, skrótowo bo poświęcono jej cały rozdział, Inkwizycji. Dalej zaś znajdziecie opisy rodzajów planet jakie wchodzi w skład Imperium, co samo w sobie daje pomysły na przygody - inaczej będzie się grać w świecie feudalnym, który przypomina czasy średniowiecza, a inaczej w należącym do Adeptus Mechanicus świecie kuźni, w którym pełno jest różnych technicznych nowości. Rozdział ten zawiera także

dwustronicową, wspaniałą mapę Imperium Ludzkości ukazującą wszystkie jego Segmentum i wskazującą gdzie znajduje się sektor Calixis, w którym umiejscowiona jest akcja **Dark Heresy**. Znajdziemy tu również informacje o sposobach podróży przez Imperium oraz zagrożeniach, które czyhają na podróżnych, a także informacje o organizacjach wojskowych - od Imperialnej Gwardii i Marynarki po Kosmicznych Marines.

Rozdział 10: Inkwizycja

W całości jest on poświęcony (co oczywiste) Imperialnej Inkwizycji, na której usługach znajdują się gracze. Znajdziecie tu informacje o organizacji, Świętych Ordo, Konklawe i metodach działania Inkwizytorów, które różnią się zależnie od wyznawanej przez nich filozofii (dzielą się one głównie na dwa odłamy - purytańskie i radykalne).

Rozdział 11: Sektor Calixis

Jest opisem wspomnianego już wcześniej na łamach recenzji sektora, w którym przychodzi nam grać, a nad którym wisi straszna przepowiednia zagłady - Hereticus Tebebrae. Rozdział ten zawiera opisy najważniejszych planet, a także organizacji i działalności Inkwizycji. Znajdziecie tu również kolejną mapę, też dwustronną, jednak ta skupia się tylko i wyłącznie na Calixis.

Rozdział 12: Obcy, Heretycy i Antagoniści

Jest to swoisty bestiariusz, w którym znajdziemy głównie statystyki często spotykanych antagonistów, którzy mogą stać się wrogami postaci - od serwitorów bojowych poczynając, a na heretykach kończąc. Opisano tu także sporą ilość istot, które mogą wyjść z Osnowy i zagrozić ciałom i duszom Akolitów oraz zasady tworzenia własnych demonicznych wcieleń.

Rozdział 13: Iluminacja

Iluminacja to krótka przygoda o dość prostej fabule, której celem jest wprowadzenie graczy w świat **Warhammera 40 000** i ukazanie jego głównych cech. Całość fabuły skupia się na intrydze pewnego demona, który przebudził się i pragnie powrócić do materialnego świata żeby wyrzucić zemstę. Oczywiście gracze mają go powstrzymać, choć sama demoniczna ingerencja na początku przygody nie jest aż tak oczywista.

Podsumowanie

Tak oto przedstawia się w skrócie podręcznik do **Dark Heresy**. Osobiście bardzo przypadł mi do gustu zarówno pod względem wydania, jak i zwartych w nim informacji. Fani **WH40k** nie powinni czuć się zawiedzeni, inni zaś, którzy będą szukać w **DH** czegoś bardziej wyrafinowanego niż śledztwa i strzelaniny mogą poczuć się nieco rozczarowani. Jednak ten system został stworzony właśnie po to, aby szukać kultystów i eksterminować ich fizycznie. Zostaliście ostrzeżeni.

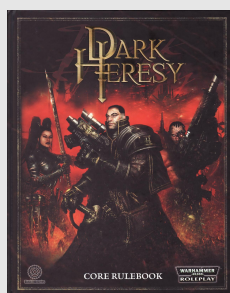


Komentarz do oceny

Wykonanie: W zasadzie trudno się tutaj do czegoś przyczepić. **Dark Heresy** wykonane jest niezwykle solidnie – szyte, na kolorowym papierze kredowym. Ilustracje trzymają bardzo wysoki poziom, a tekst sformatowany jest przejrzysto.

Miodność: Podręcznik podzielony jest w sposób intuicyjny, co niezwykle ułatwia orientację w całości materiału. Mechanika, pomimo że przeniesiona niejako z drugiej edycji **WFRP** działa bardzo dobrze i nie przeszkadza w prowadzeniu sesji. Niektórych miłośników gier fabularnych mogą odstraszyć dość sztywne założenia systemu (tropienie i eksterminacja heretyków), jednak w przypadku **Dark Heresy** są one logiczną implikacją opisanej w nim treści.

Cena: Biorąc pod uwagę sposób wykonania i zawartość podręcznika uważam, że cena jest adekwatna do tego, co otrzymujemy.



Dark Heresy

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

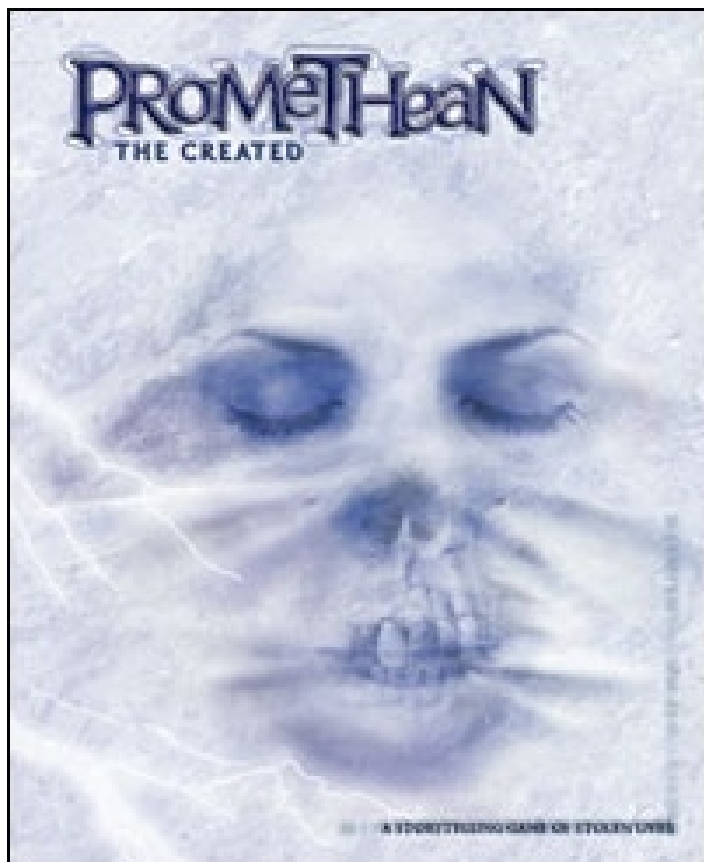
Cena: 8/10 (104,95 zł)

zrecenzował: Tomasz "Raziel" Seweryn

Oneiros prezentuje:

Promethean: the Created

*Poniższy tekst zawiera elementy autorskiego
i nieoficjalnego przekładu nazewnictwa
Promethean: The Created.*



Wydawnictwo *White Wolf* od zawsze przejawiało tendencje do nurzania swoich gier w rozmaitych lękach potencjalnych odbiorców. Czym innym bowiem są historie **Wampira**, jeśli nie opowieściami o podświadomym lęku przed nocnym drapieżcą czyhającym na krew, esencję naszego życia? **Wilkołak** od zawsze zajmował się z kolei drapieżcą ukrytym w nas samych – terytorialnym i odzwierzęcym instynktem przetrwania za wszelką cenę. **Mag** w obu swych wcieleniach opowiada lęku przed bezsilnością wobec świata i spowodowanym tym dążeniu do nieograniczonej potęgi, wręcz boskości, oraz cenie jaką za te dążenia trzeba zapłacić. **Odmieniec** zajmuje się lękiem przed utratą dzieciństwa i jego przywilejów, separacją od dawnego społeczeństwa i koniecznością asymilacji w nowym. Nieodżałowany **Upiór** traktował o jednym z najmocniej zakorzenionych lęków, lęku przed końcem i jego konsekwencjami, lęku przed niepewnością tego, co kryje się za zasłoną śmierci. Jakiego więc lęku dotyczy **Promethean: The Created**?

Już **Upiór**, wraz ze stawianym przez siebie pytaniami, uznawany był powszechnie za system bardzo ciężki w odbiorze. Pełne i wierne oddanie jego nastroju oraz specyfiki było uważane za swego rodzaju osiągnięcie. Spowodowane było to nie, jak niektórym się wówczas wydawało, jakąkolwiek wydumaną „elitarnością” tego systemu, a po prostu trudnością tematyki, którą się zajmował. O powyższym zaświadczyć może z pewnością fakt, iż mimo fenomenalnych opinii oraz recenzji, **Upiór** nie doczekał się edycji *Revised*, ani też wznowienia w ramach nowego **Świata Mroku**. Przeważały zapewne względy czysto marketingowe. Tym niemniej, wydawnictwo *White Wolf* podjęło jednak, dość ryzykowną moim zdaniem, próbę wprowadzenia do nowych linii gry nieco zbliżonego rodzaju. Tą grą właśnie był **Promethean**, system traktujący o „potworach stworzonych przez potwory”.

Znamiennym dla jego charakteru musi być pierwszy wpis w indeksie pozycji będących jego źródłami, opisany jako „powód, dla którego ta gra powstała”. Jest to powieść Mary Shelley zatytułowana **Frankenstein, czyli nowoczesny Prometeusz**. W tym momencie konkluzja zdaje się narzucać sama – **Promethean** będzie grą dotykającą lęku przed ludzkim dążeniem do boskiego prawa tworzenia życia i buntem istot w ten sposób stworzonych. Nic jednak bardziej mylnego, ponieważ nie jest to gra o ludziach tworzących Prometeana, a o tych stworzeniach właśnie. Nie jest więc jej tematem los Wiktora Frankensteina, tylko jego bezmiennego tworu i istot mu pokrewnych.

W tym właśnie miejscu natykamy się na kwestię lęków poruszanych przez **Promethean: The Created**. Po raz pierwszy protagonistami są istoty, które nigdy nie zaznały człowieczeństwa. Nawet postaci z **Demon: The Fallen** były ludźmi opętanymi przez upadłe anioły dziedziczące ich wiedzę, wspomnienia i doświadczenia całego życia. Tu zaś wcielamy się w kogoś, kto nigdy nie był dzieckiem, kto nigdy nie doświadczył interakcji międzyludzkiej, kto nigdy nie stał się częścią żadnego społeczeństwa i nigdy nie pełnił w nim jakiegokolwiek roli. Prometeanie doświadczają wszystkiego z iście dziecięcą naiwnością, poznając z zachwytem to, co dla nich nowe – naturę i ludzi, jednocześnie czując, iż są natychmiast odrzucani. Nic więc dziwnego, iż ich dążenie do osiągnięcia prawdziwego człowieczeństwa, eufemistycznie mówiąc, nie jest usłane różami.

Promethean w sposób bardzo bezpośredni dotyka naszego lęku wynikającego z groźby utraty możliwości spełniania jednego z najbardziej rozpowszechnionych i najsilniejszych z naszych pragnień – pragnienia przynależności. Wielu bowiem jest w stanie przezwyciężyć strach przed nieznanym niebezpieczeństwem kryjącym się w mroku nocy, pokonać wewnętrzną bestię i opanować swe prymitywne instynkty, pogodzić się z bezsilnością wobec świata i nieuchronnością pewnych wydarzeń, ze śmiercią i niepewnością tego, co dalej włącznie. Mało kto jednak, poza

prawdziwymi socjopatami, nie lęka się absolutnego wykluczenia poza nawias społeczności. To zaś staje się przyrodzonym udziałem Prometeana, którzy wzbudzają w ludziach Niepokój (ang. *Disquiet*), popychający ich do aktów psychicznej, społecznej, czy wręcz fizycznej agresji wobec niewiele z całego zajścia rozumiejącego nieszczęśnika. Szlak, którym kroczą powoli przemienia się zaś w Pustkowia (ang. *Wastelands*), smagane tym silniejszymi nienaturalnymi kataklizmami, im dłużej postać zatrzymuje się w jednym miejscu. Za postacią kroczą Pandoranie, wypaczone kreatury będące szyderstwem z istoty Prometeana i częstokroć ich własnym dziełem, owocem nieudanych prób stworzenia podobnych sobie.

Grając w **Stworzonych**, gracz odpowiedzieć musi sobie więc na pytania dalece bardziej prywatne niż wytarte i spowszedniałe dziś zapytania o śmierć, terytorializm, czy władzę. Jak bardzo zależy mu na uczestnictwie w społeczeństwie, które jednoznacznie go odrzuca? Jak mocno będzie walczył w obronie ziem, na które sam sprowadził plagę katastrof i potworności? Jak wiele warte jest człowieczeństwo, jeśli w drodze doń dokonywać trzeba nieraz nieludzkich czynów, a ci którzy powinni być wzorem człowieczeństwa, traktują postać zgoła nieludzko?

Nie sądziłem, iż jakakolwiek gra wydawnictwa *White Wolf* będzie w stanie skłonić mnie do takiej konkluzji, lecz to wszystko czyni **Promethean: The Created** systemem, w moim odczuciu przynajmniej, trudniejszym, bardziej intymnym, a nawet bardziej przynębiającym niż **Wraith: The Oblivion**. Obecna w założeniach samotność, izolacja od większości nie pozbawionych znaczenia interakcji społecznych, ewidentny oddźwięk nienaturalności istoty samego Stworzonego w reakcja ludzi i środowiska naturalnego, częsta wrogość jemu podobnych, oraz niemal wręcz niemożliwość znalezienia większej płaszczyzny porozumienia nawet z innymi istotami nadnaturalnymi, czynią **The Created** grą nader trudną w adaptacji i odbiorze. Mimo sugestii grania złączonymi w ciżbę (ang. *throng*) Stworzonymi, ta specyfika zmusza niemalże do sesji jednoosobowych, gdzie zachowanie cech

charakterystycznych gry i usiłowanie wiernego, nie ztrywializowanego oddania jej założeń nie będzie paraliżowało samej rozgrywki.

Sama gra zaś, jako taka, nie odstaje zbyt od ram nakreślonych przez pozostałe systemy **Świata Mroku**. Podobnie jak w **Wampirze: Requiem**, podstawowe typy postaci wywodzą się od mitologiczno-literackich archetypów istot, które powstały na skutek wpływu Boskiego Ognia na ciała umarłych. Możemy więc grać ożywionymi przez pioruny Nieszczęsnymi, siłaczami wywodzącymi swój rodzaj od istoty stworzonej przez doktora Frankenstein; Muzami, wychodzącymi z archetypu pięknych istot, których pierwowzorem jest ożywiona przez Afrodytę kobieca statua dłuta Pigmaliona; zdolnymi oszukać śmierć Nepri, stworzonymi na wzór Ozyrysa ożywionego w wodzie Nilu przez Izydę; niesamowitej odporności Golemami, wzorem dla których jest Tammuz, odrodzony w ziemi bóg roślinności; oraz Rozdartymi, wywodzącymi swój ród z legendy o syberyjskich szamanach rozszarpywanych na strzępy przez duchy, po czym powracających do życia.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wydawnictwo *White Wolf* jest klasą samą dla siebie. Nie inaczej jest tym razem – oprawa, szcicie, kreda. Zastrzeżenia można mieć jedynie wobec bladych barw oraz czytelności niektórych czcionek gdy używane są w niewielkim rozmiarze. Język podręcznika również mógłby być bardziej żywy.

Miodność: *The Created* jest grą bardzo dobrą, poruszającą ciekawą problematykę i zadającą frapujące pytania. Dla przeciętnego gracza może być jednak pozycją zbyt trudną i ciężkostrawną. Fani „ciężaru” *Upiora* i osoby zainteresowane podobną specyfiką rozgrywki mogą jednak spokojnie doliczyć do powyższej oceny dwa oczka – z tej pozycji wyciągną po prostu znacznie więcej od graczy oczekujących głównie zajmującej i niezobowiązującej rozrywki.

Cena: Standardowa cena podręcznika głównego w seriach **Świata Mroku**, dobrze oddaje wartość tak wykonanego podręcznika.

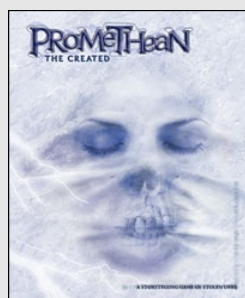
Te archetypy rozwijane są przez Rafinacje (ang. *Refinements*) będące filozofiami, dzięki którym Stworzeni radzą sobie z drogą ku człowieczeństwu – od pełnej adaptacji, przez inspirację ludźmi, po zemstę za doznane krzywdy. Nie zabrakło również archetypów antagonistów, którymi są wspomniani wcześniej Pandoranie, oraz Sturęcy (ang. *Centimani*), nazwani na wzór Tytanów spaczeni Prometeanie. Mechaniczne, Stworzeni wydają się być istotami dość wyrównanej siły. Ich Transmutacje są ciekawe i potężne, nie powinny jednak wymagać bardzo drastycznych korekt od nikogo poza wiecznymi poszukiwaczami Świętego Graala zrównoważenia mechaniki. Gra broni się sama, zapewniając absolutnie wystarczającą ilość narzędzi zarówno mechanicznych, jak i fabularnych, dla wypełnienia swoich założeń.

Język jakim podręcznik napisano jest niestety dość sztywny, w sztuczny sposób formalny i nieprzystępny. Szkoda, ponieważ został niesamowicie wzbogacony poprzez nasycenie go niezliczonymi odniesieniami terminologicznymi do filozofii i praktyki średniowiecznej alchemii. Niesamowicie czyta się podręcznik, w którym aspiracje postaci nazywane są Wielkim Dzielem, dążeniem do osiągnięcia *Lapis Philosophorum*; gdzie Rafinacje to *Cuprum*, *Aurum*, *Ferrum*, *Stannum* i *Mercurius*, gdzie najważniejsze aspekty energii ożywiającej Prometeana to *Azoth*, *Pyros*, oraz *Vitriol*. Gra zawiera oszałamiającą mieszankę alchemii i mitologii, szkoda więc że język podręcznika podstawowego nie pomaga w przyswojeniu jego interesującej zawartości. Wydawniczo zaś, **The Created** stoi na standardowym wysokim poziomie **Świata Mroku**. Ta blisko trzystustronicowa oprawna księga złożona jest bardzo dobrze i czytelnie, oraz nieźle zilustrowana. Obok perełek autorstwa Sama Arayi oraz Abrara Ajmala trafiają się, co prawda słabsze ilustracje, ogólnie jednak nie sposób narzekać. Biel, czerń i skala szarości uzupełniane są w podręczniku, wzorem okładki, bladymi odcieniami fioletu. Niekiedy, zwłaszcza w tabelach, zdarzają się przez to niestety fragmenty mało czytelne, jak na przykład w sytuacji, gdy na mlecznofioletowym tle wydrukowana zostaje

azurowa fioletowa czcionka. Nie przysparza to jednak dużego problemu w korzystaniu z podręcznika.

Podsumowując, **Promethean: The Created** jest grą dobrą, aczkolwiek nie wybitną. W bezpośrednim odbiorze ciężać będzie na nim język podręcznika, specyficzna i trudna tematyka, oraz przydatność raczej na sesjach indywidualnych. Może być nowym objawieniem dla fanów stawiającego trudne pytania **Upiora**, w przeciwieństwie do głównej linii, **Wampira**, **Wilkołaka** czy **Maga**, bardzo ciężko w nim jednak o niezobowiązujące tematycznie sesje, które nie ocierałyby się o groteskę. W tę grę, chyba

jeszcze bardziej niż w przypadku **Upiora**, po prostu nie sposób grać „niepoważnie”. Albo zdecydujemy się na całkowite wypełnianie założeń, albo musimy liczyć się ze znaczącą korektą nastroju. Jeśli gracze nie są skłonni zastanowić się dlaczego ich postaci tak bardzo pragną „stać się prawdziwym chłopcem”, oraz jak mogą im to umożliwić, polecałbym wybranie systemu o lżejszej tematyce, ewentualnie zaczerpnięcie ze **Stworzonych** jedynie pewnych aspektów i dostosowanie do nich swej kroniki. Tym jednak, którzy pragną postawić swym postaciom bardzo trudne pytania o naturę i wartość człowieczeństwa, mogę ten podręcznik polecić.



Promethean: the Created

Wykonanie: 7/10

Miodność: 6/10

Cena: 7/10 (99,95 zł)



zrecenzował: Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

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

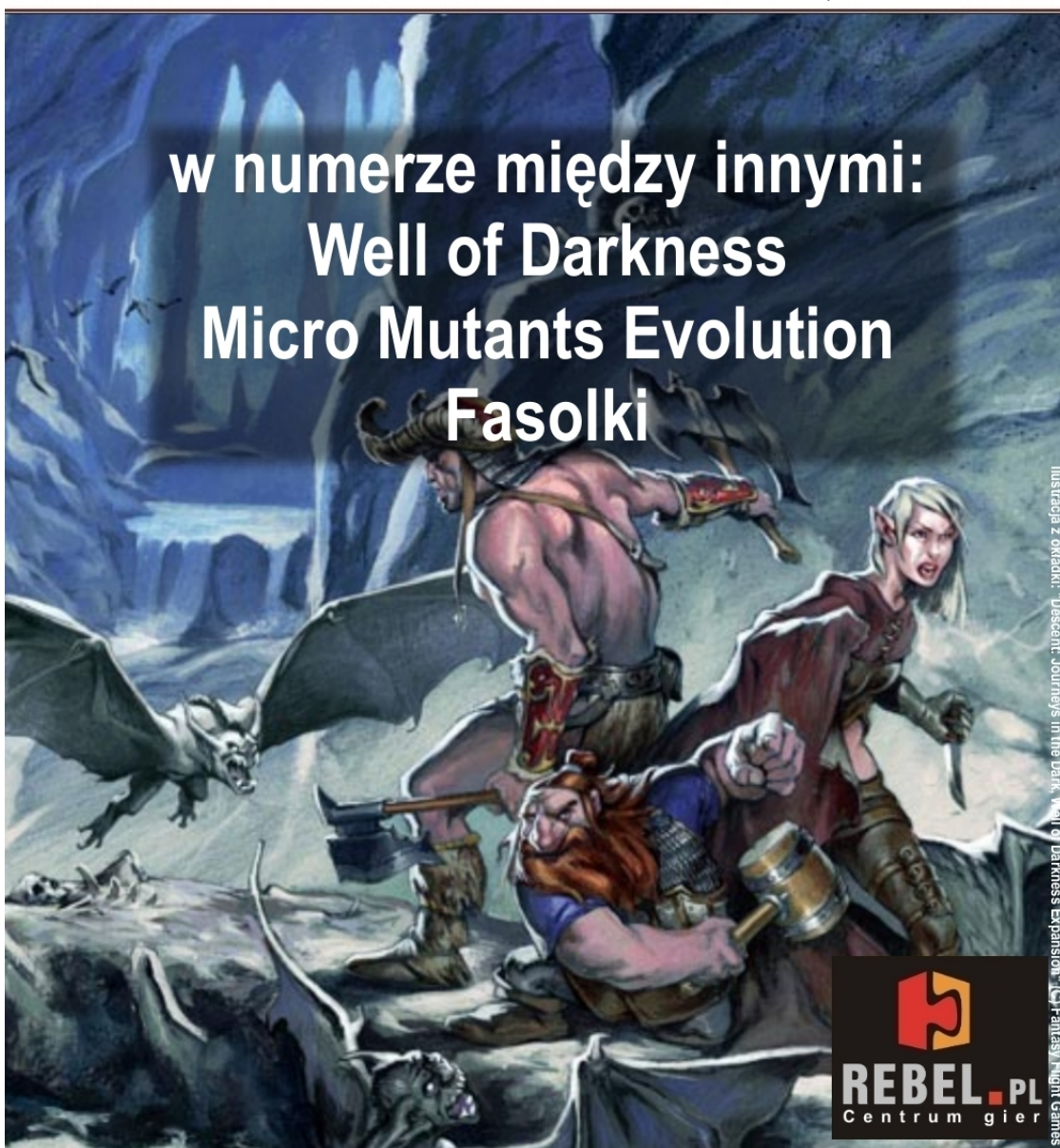


Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 9, czerwiec 2008

w numerze między innymi:
Well of Darkness
Micro Mutants Evolution
Fasolki



Ilustracja z okładki: "Descent: Journeys in the Dark, Well of Darkness Expansion" JCF Fantasy Flight Games

