

w numerze:

TRUDNA SZTUKA WYDAWANIA
DŁUGA DROGA DO KADATH #9



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 57, czerwiec 2012

BATTLETECH INTRODUCTORY BOX SET

STRONGHOLD: UNDEAD
OFFBOARD

SAFARI HIDE&SEEK

PUPILE PODZIEMI

CHAOS IN THE OLD WORLD: THE HORNED RAT

L5R: IMPERIAL HISTORIES

WFRP: LURE OF POWER


REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i 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



Piersi zawładnęły polskim RPG! Do takiego wniosku można dojść po reakcjach na sposób promocji, znajdującego się wciąż na etapie produkcji, nowego „dzieła” Rafała Olszaka zatytułowanego **After-bomb**. Recepcja aktów Agnieszki Szczepańskiej, zachęcających nas do wydania ciężko zarobionych pieniędzy, spowodowała prawdziwą fandomową burzę w szklance wody. Bardzo szybko wyodrębniły się dwa skrajnie nastawione do siebie obozy – moralistów i entuzjastów. Moralisci jak to moralisci podnieśli larum o obrażaniu godności erpegowej braci cyckami, entuzjastom zaś nagie piersi i uzupełniające je hasło „let’s play role-playing game” (co prawda z błędem ortograficznym, ale zawsze) przypadły do gustu, trafiając w głęboko skrywane pragnienia. Ukryta golizną kwestia nie najlepiej dobranej tytułu – **After the Bomb** to gra fabularna wydawnictwa **Palladium Books** – przeszła bez większego echa.

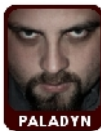
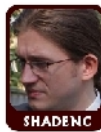
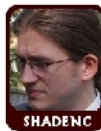
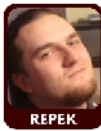
Osobiście nie odczuwam szoku związanego z promocją gier fabularnych za pomocą aktów. Co prawda bardziej pasowałyby one do furiathowego fetish fantasy niż klimatów postapo, ale liczy się tutaj raczej zorientowanie na grupę docelową. Jeżeli gra osiągnie dobre wyniki sprzedaży, będzie to jedynie potwierdzeniem faktu, że klienci, którzy nowe koleżanki ściągają z Internetu tego właśnie oczekują. Wszystko to zaś w myśl zasady: „lepsze piersi na papierze niż gra wyobraźni”. Ironizuję w tym momencie, to prawda, ale zastanawia mnie, dlaczego sprawa ta wychodzi dopiero teraz. Na którymś z ostatnich **Falkonów** (bodajże ostatnim) była prelekcja o bondage z warsztatami dla par (sic!). Wtedy o moralnym aspekcie całego wydarzenia było jakoś cicho. Teraz, kiedy Olszak, który powiedzmy sobie szczerze w fandomie najpopularniejszą osobą nie jest, postanowił piersiami trafić do serc polskich graczy, odezwały się gorące głosy sprzeciwu. Pytanie czy na podobny zabieg ze strony Ignacego Trzewiczka lub Piotra Korysia otrzymalibyśmy identyczną reakcję?

Tak czy siak, nie uważam, że **afterbombowe** cycki są obrażą dla ludzkiej godności. Większą obrażą są poronione „psycho-dżipy” lub pseudo-moralno-głębokie LARPY o bezdomnych czy niewidomych. Piersi są po prostu kolejnym sposobem na promocję – po wynikach sprzedaży zobaczymy czy trafionym.

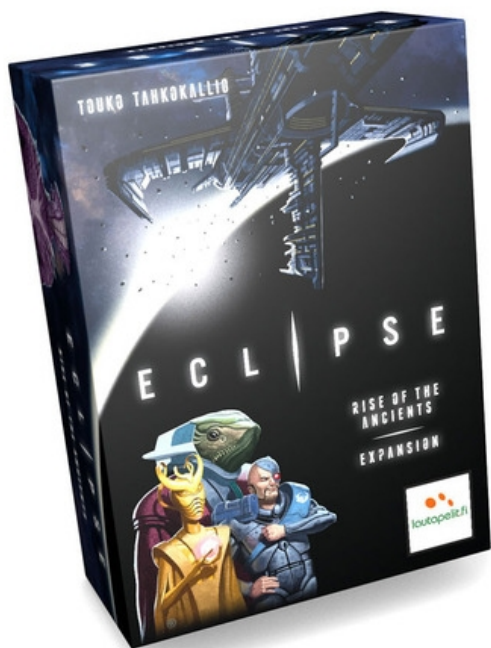
Nr 57, czerwiec 2012

Spis treści

- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 8 **Czas wojny** 
 Battletech Introductory Box Set
- 15 **Stary hit** 
 w nowej odsłonie
 Stronghold: Undead
- 19 **Abalone po liftingu** 
 Offboard
- 22 **Gra w chowanego** 
 ze zwierzętami
 Safari Hide&Seek
- 24 **Moje małe** 
 potworne zoo
 Pupile Podziemi

- 29 **Szczurze legiony** 
 nadciągają
 Chaos in the Old World:
 The Horned Rat
- 32 **Roaring Twenties,** 
 czyli Ryczące lata
 dwudzieste
 Długa droga do Kadath #9
- 36 **Trudna sztuka** 
 wydawania
- 39 **Dziesięć twarzy** 
 Rogukanu
 L5R: Imperial Histories
- 42 **I wódz nas** 
 na pokuszenie
 WFRP: Lure of Power
- 46 **Plany na lipiec**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Powstaje dodatek do Eclipse



AJFEL

Wiadomość ta nie powinna być dla nikogo zaskoczeniem. Ubiegłoroczny przebój **Eclipse** (recenzja w 54. numerze **Rebel Timesa**) w 2012 roku doczeka się pierwszego dużego rozszerzenia zatytułowanego **Rise of the Ancients**. Dodatek zawierał będzie cztery nowe rasy obcych, a także wszystkie niezbędne elementy wymagane do tego, by w rozgrywkę mogło wziąć udział nawet dziewięciu graczy! Przełoży się to oczywiście na czas gry, który w **Eclipse**

jest wprost proporcjonalny do liczby graczy. Dodatek zawierał będzie także szereg innych atrakcji (nowe rzadkie technologie, nowe systemy, sojusze i inne) w formie opcjonalnych reguł, z których będzie można korzystać wybiórczo, lub ze wszystkich elementów jednocześnie.



Labirynt od Barda

Polska edycja uznanej planszówki **Labyrinth: The War on Terror 2001-?** zapowiedziana została przez wydawnictwo Bard już jakiś czas temu. Ostatnio rozstrzygnięto konkurs na tytuł polskiej edycji, którego ostateczne brzmienie nie jest niespodzianką: **Labirynt: Wojna z Terroryzmem 2001-?**. Tematyka gry koncentruje się wokół islamskiego dżihadu i globalnej wojny z terroryzmem. **Labyrinth** ukazuje nie tylko działania Stanów Zjednoczonych, mające na celu powstrzymanie ekstremistów, ale także ujętą w szerszym kontekście walkę ideologiczną, obalenie reżimów, demokratyzację i wiele innych elementów. Gra pozwala na rywalizację dwóch osób, z których jedna wciela się w dżihadystę finansującego islam-

skich fundamentalistów, druga zaś w roli Stanów Zjednoczonych stara się neutralizować komórki terrorystyczne, zachęcając muzułmanów do demokratycznych reform. Alternatywnie gra pozwala także na rozgrywkę jednoosobową, w której kierujemy działaniami USA w walce z Al-Kaidą i jej sojusznikami.

Nowości od Lacerty

Zmieniła się część terminów premier zapowiedzianych przez wydawnictwo Lacerta, o których mieliśmy okazję już pisać w ubiegłych miesiącach. **Santiago de Cuba** oraz **Friday** ukażą się pod koniec sierpnia, a **Le Havre** jesienią. Najbliższa premiera Lacerty to polska edycja **Innovation**, której na sklepowych półkach możemy się spodziewać jeszcze w czerwcu.



Odkryj serię
NEUROSHIMA

gra fabularna
 gra planszowa
 gra smsowa
 opowiadania

już wkrótce:
 51. stan - gra karciana
 NS Tactics - bitewniak
 NS Hex na I-Phone

100% postapokalipsy

**NEUROSHIMA
 W SIECI**

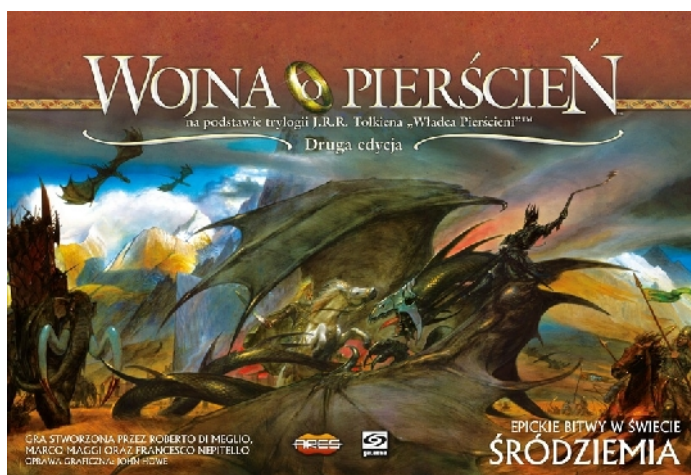
PORTAL STWORZONY,
 BYŚ INFORMOWAŁ
 I BYŁ POINFORMOWANY

**WIĘŚCI
 MATERIAŁY
 LINKI
 WYDARZENIA**

NEUROSHIMA.ORG

Nowości od Galakty

Do oferty Galakty powróciły planszówki, których nakład wyczerpał się jakiś czas temu. Doczekaliśmy się więc dodruku zestawów podstawowych gier **Horror w Arkham** oraz **Władca Pierścieni LCG**, jak również **Podziemi** – dodatku do gry **Talisman**. Jeżeli zaś chodzi o nowości w ofercie, ruszyła przedsprzedaż **Sławy i Bogactwa**, czyli rozszerzenia świetnej planszówki **Sid Meier's Civilization**. W sprzedaży już jest natomiast nowa edycja **Wojny o Pierścień**, wielkiej planszowej strategii opartej na motywach **Władcy Pierścieni** J. R. R. Tolkiena.



Nowa edycja Warhammera 40K

Na 30 czerwca zaplanowano premierę nowej, szóstej edycji gry bitewnej **Warhammer 40000** (poprzednia edycja gry miała premierę cztery lata temu). Podobnie jak to miało miejsce dwa lata temu podczas premiery ósmej edycji bitewnego **Warhammera Fantasy**, obok pojawienia się w sklepach masywnej książki z regułami (450 stron w kolorze i twardej oprawie) ruszyła przedsprzedaż rozmaitych akcesoriów: efektownych wzorników, kostek, miarek i podręcznika w limitowanej edycji kolekcjonerskiej. Tradycyjnie na nowy zestaw startowy (z kolekcją figurek dwóch armii) trzeba będzie poczekać. Najnowszy, 391. nu-

mer magazynu **White Dwarf** w całości poświęcony jest nowej edycji **Warhammera 40K**.



Ponad 100 tys.
czytelników!

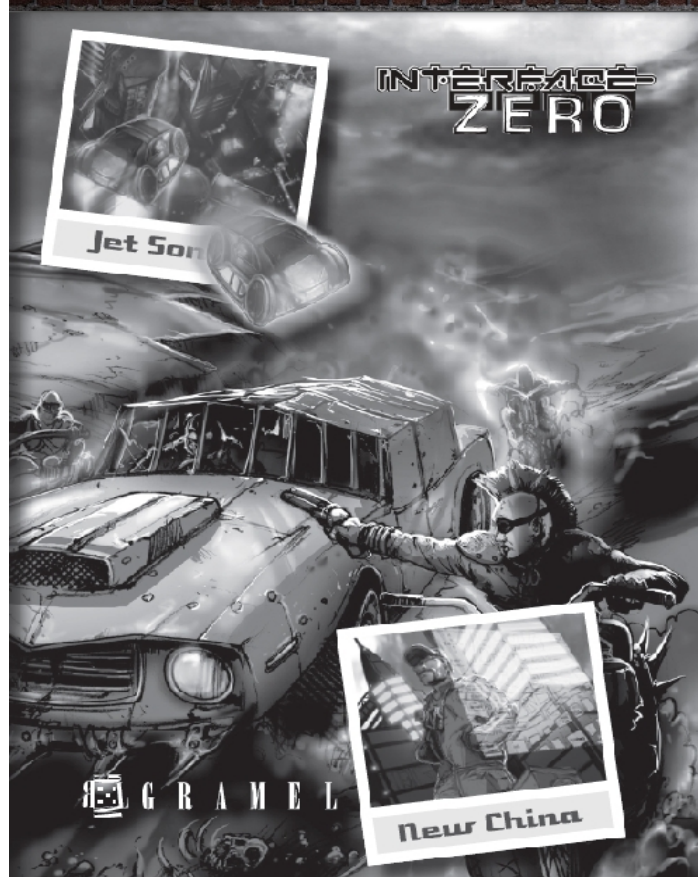
Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl



INTERFACE ZERO

WITAJ W PRZYSZŁOŚCI!

INTERFACE ZERO TO PIERWSZY PODPRĘCZNIK
Z CYBERPUNKOWEJ SERII WYDAWNICTWA RUIN METAL GAMER.
PRZENOŚI AKCJĘ SAVAGE WORLDS DO DRUTALNEGO,
SZALONEGO ROKU 2088.

MASZ GIWERĘ?

W INTERFACE ZERO ZMIESZYSZ SIĘ Z MISTRZAMI
PRADAWNYCH CHIŃSKICH TRIAD, HAKKRAMI-PANARCHISTAMI
I CYTROWYMI GARDNAMI KORPORACJI. POKRZYŻUJESZ
SZYKI MANDARYNATOWI NOWYCH CHIN ALBO DOBRODROJNEJ
KOALICJI AMERYKI PÓŁNOCCY. WEŹMIESZ NA MUSZKĘ
SNAJPERKI ALBO SKRZYŻUJESZ NANO-STALOWE OSTRZA
Z GANGERAMI, HYBRYDAMI O MODYFIKOWANYM GENOTYPIE
I CYBERSZTURMOWCAMI.

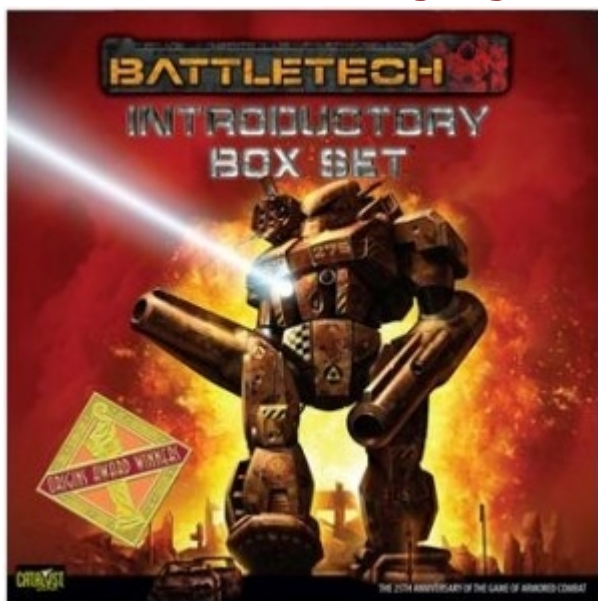
JESTEŚ W SICCI?

ŻYĆIE W 2088 JEST SZYBKIE. JEŻELI CHCESZ PRZETRWAĆ,
MUSISZ BYĆ JEDZUŻE SZYBSZY. ALE NIGDY NIE MAJĄ W,
STARY, MAMY WSZYSTKO POD KONTROLĄ. BRAWUROWE
I GRYWALNE ZASADY CYBERNETYKI POZWOLĄ CI STWORZYĆ
WSPRZEPY, JAKICH TYLKO DUSZA ZAPRAŻNIE!

CHCESZ SIĘ WBIĆ DO DOMENY KORPORACJI?

INTERFACE ZERO TO NIE TYLKO GRA - ALE I PRZYSZŁOŚĆ,
Z KTÓREGO MOŻESZ SWOBODNIE WYBIERAĆ TE ELEMENTY,
KTÓRE PASUJĄ DO GRY SCIENCE-FICTION, W JAKĄ MASZ
PRAGNIE DZISIAJ ZAPRAĆ.

Battletech: Introductory Box Set Czas wojny



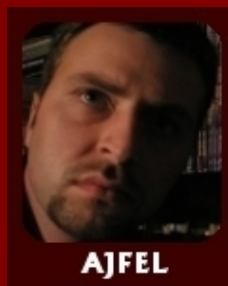
SHADENC

Krółami pól bitew XXI wieku są olbrzymie maszyny zwane Battlemechami. Potężne, ważące dziesiątki ton roboty okryte pancernymi powłokami, uzbrojone w działa molekularne, wyrzutnie rakiet, automatyczne działa oraz potężne lasery, zdolne niszczyć w pojedynkę całe miasta. Oczywiście, rzadko kiedy mają okazję skorzystać w ten sposób ze swojego arsenału – zwykle toczą starcia między sobą. **Battletech** jest grą planszową umożliwiającą rozgrywanie takich bitew.

Mechy już od dwudziestu pięciu lat rozpalają wyobraźnię graczy na całym świecie – wydawca gry postanowił uświetnić tę rocznicę, wydając **Battletech Introductory Boxed Set**. Gra nie jest obca polskim fanom – w połowie lat '90 mieliśmy okazję cieszyć się polską edycją systemu, opublikowaną nakładem wydawnictwa Encore. Jak się okazuje, niewiele się

zmieniło od tamtych czasów – sercem gry są niemal identyczne zasady. Czy reguły te są aż tak dobre, by wytrzymać upływ czasu? Brak modyfikacji systemu wydaje się sugerować odpowiedź na to pytanie, pozostaje to jednak sprawdzić w praktyce.

BATTLETECH NA ŚWIECIE



AJFEL

Historia **Battletecha** jest długa i dość zawiła. Na przestrzeni ostatnich dekad obok kolejnych edycji gry planszowej pojawiła się masa akcesoriów, niezależnych modułów rozszerzających skalę rozgrywki i złożoność reguł, bogata linia modeli, a także sporo publikacji książkowych, powieści oraz podręczników źródłowych do gry fabularnej. W tym czasie licencja na linię produktów **Battletech** przechodziła z rąk do rąk, co – jak to zwykle w takich przypadkach bywa – nie zawsze służyło dobrze samemu produktowi. Obecny wydawcą zestawu wprowadzającego oraz dodatkowych podręczników jest Catalyst Game Labs i mam szczerą nadzieję, że ten stan rzeczy nie ulegnie zmianie. Firma serwuje nam liczne i bardzo solidne publikacje, starając się uporządkować i ujednolicić ewoluujące przez lata reguły poszczególnych modułów systemu. Z kolei za oficjalną linię metalowych figurek do **Battletecha** odpowiada w tej chwili firma Iron Wind Metals, niestety jednak na chwilę obecną modele dodatkowe są trudno dostępne w Polsce.

W pudełku

Battletech Introductory Boxed Set to całkiem pokaznych rozmiarów, ciężkie pudło. W środku znajduje się:

- 24 plastikowe figurki mechów
- 2 figurki mechów lepszej jakości
- 2 kości sześcienne
- 2 składane, obustronne, heksagonalne mapy
- 2 karty z podsumowaniem zasad
- mapa Sfery Wewnętrznej
- broszura ze skrótem zasad

- broszura z poradami dotyczącymi malowania figurek oraz taktyki walki
- podręcznik opisujący Sferę Wewnętrzną
- podręcznik z zasadami gry
- broszura z wypełnionymi kartami mechów

Niewiele zastrzeżeń można mieć do wizualnej strony podręczników i broszur – wydane w pełni w kolorze, z niezłymi ilustracjami, złożone poprawnie. Podobnie bardzo dobrze prezentują się same mapy – naklejone na gruby karton z pewnością przetrwają dziesiątki partii. Niestety, niewiele pozytywnych stron można znaleźć w brzydkich, zawierających niewiele detali figurek z niezbyt twardego plastiku – wydaje się, że firma Catalyst zdecydowała się na najtańszą opcję z możliwych (*w 4. edycji BT powrócono na chwilę do kartonowych znaczników mechów, więc można jeszcze taniej – przyp. red.*). Pomimo że **Battletech** to gra planszowa, a nie bitewniak, figurki powinny być zdecydowanie wyższej jakości – takiej, jak dwa modele premium (Thor i Loki) zawarte w zestawie.

BATTLETECH W POLSCE



AJFEL

Polska edycja **Battletecha** ukazała się w 1993 roku, nakładem wydawnictwa Encore (na licencji FASA Corp. – pierwszego wydawcy gry). Plany Encore dotyczące polskiej edycji kolejnych produktów linii wydawniczej były bardzo ambitne. Skończyło się na jednym dodatkowym, niezależnym module – grze **Aerotech**, która przenosiła rozgrywkę z powierzchni planet do atmosfery i w przestrzeń kosmiczną.

W 1996 roku nakładem wydawnictwa MAG ukazała się polska edycja **Battletech Kompendium**, obszernego podręcznika zawierającego uporządkowane, poprawione i rozszerzone reguły trzeciej edycji **Battletecha** wraz z modułami **CityTech** i **AeroTech**. Mimo iż podręcznik zawierał sporo błędów, do dziś pozostaje cenioną publikacją wśród polskich fanów systemu. W 1997 roku MAG wydał po polsku podręcznik podstawowy do **Mechawojownika**, gry fabularnej w świecie **Battletecha**. Na tle innych gier tego wydawnictwa, **Mechawojownik** nie spotkał się w naszym kraju z dużym zainteresowaniem fanów RPG.

Świat wiecznej wojny

W XXII wieku ludzkość sięgnęła gwiazd. Dzięki umożliwiającemu podróże z prędkościami nadświatłymi napędowi Kearny'ego-Fuchidy człowiek był w stanie rozpocząć ekspansję Drogi Mlecznej. Kwestią czasu było żądanie niepodległości przez kolejne kolonie. Kampanie wojenne mające na celu utemperować osadników okazały się porażką – nie mając wyboru, Ziemia ogłosiła niepodległymi wszystkie kolonie leżące od niej w odległości większej niż 30 lat świetlnych (był to maksymalny zasięg napędu FTL). Kolejne wieki były czasem ekspansji, tworzenia się nowych galaktycznych potęg oraz wojen – konfliktów, jakie z czasem doprowadziły do powstania battlemechów.

Kulminacją wojen, jakie w zasadzie nieprzerwanie dręczyły ludzkość od XXIV wieku, było powołanie Gwiezdnej Ligi. Przez dwa kolejne stulecia ludzkość żyła we względным pokoju. Zjednoczenie pod wspólną władzą nie zakończyło wprawdzie wszelkich konfliktów, jednak era galaktycznej wojny dobiegła końca. Czasy istnienia Ligi były okresem rozwoju ludzkości – wzniosła się na poziom, jakiego nigdy nie było dane jej osiągnąć. Niestety, w XXVIII wieku doszło do ponownego rozpadu – galaktyka na powrót stała się areną nieustającej wojny.

Upadek Gwiezdnej Ligi zapoczątkował Stefan Amaris, poprzez mord i próbę przejęcia władzy. Naprzeciw niego stanął generał Aleksandr Kerensky, dowódca sił defensywnych Gwiezdnej Ligi. Trzynastoletnia wojna zakończyła się zwycięstwem Kerensky'ego, jednak nie powstrzymało to rozpadu Ligi. Lordowie poszczególnych rodów, niezdolni do wybrania zwierzchnika spośród siebie, zaczęli szykować się do wojny – wielu próbowało też przeciągnąć na swoją stronę Kerensky'ego. Generał podjął drastyczny krok – ogłosił, że jego ludzie powinni opuścić znane światy Sfery Wewnętrznej, by w nieznanej części Drogi Mlecznej zbudować społeczeństwo oparte na ideałach Gwiezdnej Ligi. Na jego odezwę

odpowiedziało ponad osiemdziesiąt procent członków sił defensywnych.

Opuszczenie Sfery Wewnętrznej przez armię Keren-sky'ego rozpoczęło erę wojen trwającą w zasadzie nieprzerwanie do XXXI wieku. Nie było mowy o ponownym zjednoczeniu pod sztandarem Gwiezdnej Ligi – poszczególne rody miały zbyt wielki apetyt na władzę, by móc uznać cudze zwierzchnictwo. Wspólną walkę podjęły, dopiero gdy pojawiło się zagrożenie z zewnątrz. W 3049 roku rozpoczęła się inwazja Klanów – potomków ludzi Kerensky'ego, którzy po exodusie w nieznane rejony galaktyki zbudowali na zasiedlonych przez siebie światach specyficzne, kastowe społeczeństwo. Klany rozwijały się przez wieki, trwając w przekonaniu, iż gdy nadejdzie właściwy czas, powrócą, by podbić zdegenerowane rody Sfery Wewnętrznej i stworzyć nową Gwiezdną Ligę. Czas ten nadszedł właśnie w 3049 roku. Dwunastoletnia wojna z Klanami zakończyła się zwycięstwem rodów Sfery Wewnętrznej, które oczywiście niedługo potem ponownie rzuciły się sobie do gardeł.

Świat **Battletecha** ma swoich zagorzałych fanów, sam w sobie nie jest jednak zbyt interesujący. To standardowy setting science-fiction, ze Złotą Erą (w postaci Gwiezdnej Ligi), którą ludzkość już ma za

sobą, z powracającym feudalizmem i nieustającą, galaktyczną wojną. Tym, co wyróżnia go na tle innych, są same mechy – odmienne od wizji, jaka jest promowana w anime. Battlemechy są niezdarne, brzydkie, ale jednocześnie diabelnie skuteczne. Ich pancerz ulega uszkodzeniu – w bitwach tracą kończyny, czasem eksplodują. Wizja ta jest wręcz przeciwieństwem tego, co jest znane z seriali (np. **Generał Daimos** czy **Macross**) – w **Battletechu** mechy są królami pola bitwy, ale same w sobie nie są czymś wyjątkowym. Nie ma jednego „supermecha” – nawet potężne, stutonowe Atlasy mogą paść po pojedynczym trafieniu w kokpit cztery razy lżejszego Pajaka.

Przygotowanie do gry

Przygotowanie rozgrywki nie zajmuje zbyt wiele czasu. Trzeba jedynie wybrać scenariusz, rozstawić mapy oraz zdecydować, jakie mechy wezmą udział w starciu. Czasami determinuje to scenariusz, jednak w standardowych bitwach na zniszczenie wroga gracze mogą samodzielnie dobierać skład swoich wojsk, korzystając z określonego limitu ton (zaawansowane reguły **Battletecha** korzystają z innego, bardziej sprawiedliwego systemu opartego na przydatności poszczególnych maszyn). Ogólnie rzecz biorąc, im cięższy mech, tym groźniejszy – mocniejszy pan-



cerz i lepsze uzbrojenie przydają się bardziej, niż wyższa mobilność. Doświadczenie uczy jednak, że w niektórych przypadkach jest przeciwnie – średnia, ale dobrze zaprojektowana maszyna będzie dużo groźniejsza, niż szturmowy mech o kiepsko dobranym wyposażeniu. Biorąc pod uwagę, że w pudełku znajdują się 24 różne modele można mieć praktycznie pewność, że nie ma szansy na utknięcie z mechem, którego nie chce się prowadzić do bitwy.

NA TLE WYDANIA ENCORE



AJFEL

Polska edycja **Battlemecha**, biorąc pod uwagę rok wydania, prezentowała się bardzo solidnie. Jediną wydaną w Polsce planszówką z tamtych czasów prezentującą się równie okazale był **Space Hulk** (wydany przez ISA na licencji Games Workshop). Dzisiaj oczywiście ta jakość wydania nie robi już wrażenia. Recenzowany tu nowy zestaw wprowadzający prezentuje się

lepiej niemal pod każdym względem: kolorowe podręczniki, klarowność prezentacji reguł, ilość informacji o uniwersum, a także solidne, grube plansze – wszystko to przemawia na korzyść nowego wydania. Jedyne, aczkolwiek istotny mankament nowego wydania to figurki, które prezentują się, delikatnie rzecz ujmując, fatalnie. Te z polskiego wydania sprzed blisko dwudziestu lat niczym im nie ustępują, a standardy w ciągu dwóch dekad trochę się zmieniły. Wyjątek stanowią dwa omnimechy dołączone do zestawu – ich jakość nie budzi najmniejszych zastrzeżeń. Szkoda, że wszystkich figurek nie wykonano na takim poziomie.

Co w mechu piszczy

Charakterystyka **Battlemecha** składa się z informacji na temat jego masy, szybkości poruszania się (w ruchu, biegu oraz z użyciem silników skokowych), posiadanego uzbrojenia oraz schematu opancerzenia wraz z rozpiską rozmieszczenia wyposażenia (w tym liczba i rozlokowanie chłodnic). Na kartach poszczególnych maszyn znajdują się też dodatkowe informacje przydatne bezpośrednio podczas bitwy –

liczba obrażeń odniesionych przez pilota, zgromadzone wskutek ruchu oraz prowadzonego ostrzału ciepło i okres technologiczny, w którym dany mech był wykorzystywany.

Każda maszyna posiada standardowy zestaw ekwipunku: żyroskopy, silnik, system podtrzymywania życia, kokpit oraz sensory. Zapisuje się je, wraz z zamontowanym na mechu uzbrojeniem, amunicją oraz dodatkowymi chłodnicami na specjalnym schemacie dzielącym maszynę na poszczególne części ciała (głowę, ręce, nogi oraz korpus, boki i plecy). Celem przeciwnika jest zwykle zniszczenie właśnie tych obszarów – dzieje się to przy trafieniu krytycznym lub skutecznym ataku w lokację, na której zniszczono cały pancerz. Zwykle im cięższy mech, tym mocniejszy pancerz – nie jest to jednak regułą. Standardowa maszyna jest w stanie przetrwać jedno, dwa trafienia ze średniej broni w kończynę lub głowę oraz cztery lub pięć trafień w korpus albo boki. Nie dotyczy to pleców, które są zwykle dużo słabiej opancerzone – „wskoczenie” na tyły ciężkiego i powolnego przeciwnika i trafienie tych lokacji są standardową taktyką lekkich maszyn zmuszonych do ataku na szturmowego mecha.

Gdy powłoki ochronne zostaną zniszczone, obrażenia przekładają się na strukturę wewnętrzną – „szkielet” mecha, na którym zamontowano podstawowe systemy i rozmaity ekwipunek. Takie trafienie kończy się zwykle ich uszkodzeniem (w przypadku amunicji może to oznaczać eksplozję), a w ekstremalnych przypadkach, kiedy struktura zostanie zredukowana do zera, całkowite zniszczenie całej lokacji. Z urwaną nogą, ręką lub bokiem mech jest jeszcze w stanie walczyć – bez głowy i korpusu już nie. Oczywiście, celem większości bitew jest zniszczenie maszyn wroga – bardzo często ma to miejsce wskutek odniesienia zbyt wielu obrażeń, jednak zdarza się, że mecha niszczy jedno, wyjątkowo celne trafienie, np. w kokpit.

Standardem dla **Battletech** jest sukcesywna degradacja maszyn w trakcie bitwy. Nowe, lśniące mechy w połowie partii zaczynają szwankować – tracą kończyny, uszkodzeniu ulegają im siłowniki (co w przypadku nóg oznacza zmniejszenie lub utratę mobilności), coraz trudniej jest im trafić w cel, łatwiej się grzeją. Po zniszczeniu głównego uzbrojenia nierzadkie są szarże na wroga (mechy mogą walczyć wręcz) lub ataki z użyciem silników skokowych – bardzo groźne w przypadku udanego testu trafienia, ale bardzo ryzykowne ze względu na konsekwencje porażki (zwykle jest to upadek plus pewna liczba obrażeń).

MODELARSKIM OKIEM



AJFEL

Battletech łączy w sobie elementy gry bitewnej i planszowej. W przypadku bitewniaków jakość figurek ma zwykle dla graczy duże znaczenie, gdyż gry tego typu łączą w sobie chęć rywalizacji z modelarską pasją. Wielokrotnie wspomniano w niniejszym tekście, że figurki z **Introductory Boxed Set** wykonane są bardzo słabo. Pytanie zatem, czy cokolwiek da się z nimi zrobić, by wyglądały lepiej? Oczywiście zacząć należy od licznych nadlewek.

Tutaj pojawia się pewien problem, ponieważ plastik, z którego wykonano mechy, jest strasznie tandetny i dość dziwnie zachowuje się pod modelarskim pilnikiem. Osobiście radzę w tym przypadku użyć ostrego nożyka, rezultat powinien być lepszy. Cudów jednak nie ma, figurki te po żadnych zabiegach nie będą wyglądały tak, jak ich metalowe odpowiedniki z oferty Iron Wind Metals (które nawiasem mówiąc, również nie są wyjątkowo piękne). Usunięcie nadlewek i ewentualne korekty z użyciem modelarskiej masy dadzą jednak sporą poprawę. Ostateczny efekt uzależniony jest rzecz jasna od tego, jak dobrze zdołamy modele pomalować.

Warto tu wspomnieć jeszcze o podstawkach. Figurki z **Introductory Boxed Set** mają dość dziwaczne podstawki w kształcie nieforemnych sześciokątów, o różnej wielkości i różnej wysokości. Wygląda to kiepsko i wiele osób decyduje się na ich zmianę. Jest z tym oczywiście trochę zabawy, ale wycięcie mechów z oryginalnych podstawek i przyklejenie do jednolitych, sześciokątnych daje nadspodziewanie dobry efekt – zapewniam, że od razu cały model wygląda lepiej! Sześciokątne podstawki o szerokości 33 mm (a więc idealne do **Battletech**) to dodatkowy wydatek rzędu 1zł za sztukę.

Narzędzia zniszczenia

Królowie pól bitewnych są wyposażeni w rozmaitego rodzaju i rozmiaru działka, lasery, działa molekularne, wyrzutnie rakiet (bliskiego i dalekiego zasięgu), a nawet zwykłe karabiny maszynowe lub miotacze ognia. Każdy z nich posiada inne wady i zalety, determinujące sposób wykorzystania – przykładowo lasery mają średni zasięg i generują dużo ciepła, są jednak lekkie, a jednocześnie zadają przyzwoite obrażenia.

Oreż posiada jedynie kilka współczynników, mają one jednak niezwykle ważne znaczenie dla sposobu prowadzenia mecha podczas bitwy. Obrażenia mówią, jak wiele punktów pancerza (lub struktury wewnętrznej) niszczą po skutecznym trafieniu. Wyrażone w heksach zasięgi (minimalny, bliski, średni oraz daleki) mówią, jak trudno trafić przeciwnika. Warto wyróżnić tu pierwszy z nich, minimalny. Posiadają go tylko niektóre rodzaje broni, przystosowane do strzelania na dalszy zasięg, zwykle montowane na cięższych maszynach. Daje to szansę lżejszym mechom, wyposażonym w słabszą broń, przygotowaną do prowadzenia ostrzału na mniejsze odległości – podbiegnięcie do przeciwnika i odpalenie „w twarz” całego posiadanego arsenału wbrew pozorom nie jest w tym przypadku samobójczą taktyką. Trzeba mieć jednak pewność, że przeciwnik nie będzie miał czym odpowiedzieć – mechy szturmowe mają zwykle kompletny arsenał, przystosowany do walki na dalekie i bliskie odległości.

Istotne jest również wydzielane przez oreż ciepło. Każdy mech ma skończoną liczbę chłodnic (standardowo dziesięć) – ostrzał z laserów lub dział molekularnych bardzo łatwo może przegrzać maszynę, co przekłada się na niższą prędkość, mniejszą celność, a w ekstremalnych przypadkach (gdy mech zgromadzi więcej, niż kilka punktów ciepła) wyłączenie maszyny lub nawet eksplozję zgromadzonej na nim amunicji.

Do boju!

Partia **Battletech** składa się z serii tur. Każda składa się z czterech faz, odpowiednio: Inicjatywy, Ruchu, Ataku oraz końcowej. Wygranie inicjatywy (określonej rzutem 2k6) oznacza, że przeciwnik musi rozpocząć swoje działania wcześniej. Ma to zasadnicze znaczenie zwłaszcza w fazie Ruchu, kiedy mechy starają się zająć dogodną pozycję do strzału lub ataku wręcz. Po ustaleniu kolejności, gracze na przemian „aktywują” po jednej z posiadanych jednostek – przemieszczając je (w fazie Ruchu), deklarując ostrzał lub jeden z kilku ataków wręcz: szarżę, skok, zwykłe uderzenie lub kopnięcie (w fazie Ataku). Kolejność wykonywania testów na trafienie nie ma już większego znaczenia – w **Battletechu** przyjęto, że ataki mają miejsce równocześnie i ich efekty wchodzi w życie dopiero po zakończeniu fazy. Na koniec danej tury wprowadza się w życie wszystko, co zaszło wcześniej – oznacza wzrost lub spadek ciepła, wykonuje rzuty na odzyskanie przytomności przez pilotów itd.



Podzielenie pola bitwy na hekсы eliminuje różne problemy, z jakimi borykają się fani bitewniaków. Bardzo łatwo określić odległość, na jaką może przemieścić się mech. Równie prosto ustala się linię strzału, zasięgi oraz istnienie lub nie osłony. Pewne problemy podczas pierwszych partii może wywołać ustalenie widoczności pomiędzy maszynami znajdu-

jącymi się na wzniesieniach. W takim wypadku trzeba oprzeć się na Poziomach wysokości (jeden równa się sześciu metrom) i na tej podstawie określić pole widzenia.

Reguły poruszania się są dość proste – gracz deklaruje najpierw, w jakim trybie będzie się poruszał mech (marszem, biegiem czy też z użyciem silników skokowych), następnie wykorzystuje dostępne punkty ruchu na przemieszczenie. Przykładowo, wkroczenie na otwarty teren kosztuje jeden punkt, w rzadkie lasy dwa, a w gęste trzy punkty (rzecz jasna w przypadku skoków wpływu terenu się nie uwzględnia). Mechy nie mają większych problemów ze wchodzeniem na wysokości, jednak dość ryzykowne jest zanurzenie maszyny w wodzie. Trudniejsze manewry wymagają przejścia testu Pilotażu (standardowo uzyskanie 5 lub więcej w rzucie 2k6). Porażka w takim rzucie oznacza upadek – odniesienie obrażeń oraz mocne utrudnienie dostępnych opcji ataku co najmniej na jedną turę.

Proste są również zasady dotyczące strzału. W pierwszej kolejności gracz deklaruje swoje cele (można prowadzić ostrzał kilku różnych maszyn), uwzględniając pole widzenia mecha. Następnie wykonuje rzut Artylerzysty (z podstawą 4 lub więcej na 2k6). O ile testy Pilotażu są wykonywane z niewielką liczbą modyfikatorów, o tyle przy trafieniu jest znacznie trudniej. Znaczenie ma nie tylko zasięg (średni to utrudnienie o 2 oczka, daleki o 4), ale również własny ruch i prędkość przeciwnika, przeszkody znajdujące się pomiędzy mechami oraz poziom ciepła strzelającej maszyny. Modyfikatory często windują trafienie powyżej 12 – oznacza to automatyczną porażkę. Po skutecznym ataku należy określić lokację trafienia (również rzutem 2k6) i zaznaczyć odpowiednią liczbę obrażeń. W przypadku trafienia krytycznego lub uszkodzenia struktury wewnętrznej mecha konieczne jest jeszcze sprawdzenie uszkodzenia wyposażenia mecha. W skrajnym przypadku jeden atak wymaga 3-4 rzutów – w trakcie gry okazuje się jednak, że takie sytuacje są dość rzadkie (jednak skuteczne trafienie krytyczne może wyeliminować mecha z rozgrywki).

Nieco więcej problemów mogą sprawiać ataki wręcz. Bezpośredni atak mogą przeprowadzić wyłącznie maszyny na sąsiednich heksach – wymaga to zwykle testu Pilotażu (ew. dwóch, jeśli atak zakończył się porażką). Szczególnie groźne są szarże i kopnięcia, jednak – ze względu na możliwość przewrócenia maszyny – ryzykowne również dla atakującego.

W bitwach kluczowe znaczenie ma zajęcie odpowiedniej pozycji – złe ustawienie może uniemożliwić wykorzystanie najmocniejszej broni, odsłonić plecy maszyny na atak wroga lub dać mu szansę na przeprowadzenie szarży. Wystarczy rzut oka na charakterystyki poszczególnych mechów, by stwierdzić, że cięższe maszyny są znacznie groźniejsze – jeśli jednak źle się je poprowadzi w bitwie, na nic nie przyda się mocniejszy pancerz albo potężne uzbrojenie. Przykładem może być Catapult – świetnie przygotowany do walki na większe dystanse, jednak niezbyt groźny w bezpośrednim starciu. Podstawą jest wykorzystanie atutów własnego mecha. W przypadku lżejszych maszyn będzie to większa mobilność (przebiegnięcie 7 heksów utrudnia wrogowi trafienie o +3), chronienie się za osłonami lub zajmowanie miejsca poza polem ostrzału szturmowych mechów wroga.

Co prawda może to frustrować niektórych graczy, jest jednak sercem mechaniki **Battletecha**. Gra jest w pewnym zakresie losowa, jednak na przebieg bitwy wpływ mają przede wszystkim decyzje graczy, nie wyniki na kościach. Zasiadając do zabawy trzeba mieć na uwadze, że nie wystarczy wybranie stutonowego Atlasa. Nieumiejętnie kierowany stanie się celem ataku kilku maszyn (z czego część na pewno będzie atakować na plecy) i – pomimo mocnego pancerza oraz potężnego arsenału – prędzej czy później zostanie zniszczony.

Podsumowanie

Pomimo upływu czasu, zasady **Battletecha** się nie starzeją. Prosta, intuicyjna mechanika sprawdza się

doskonale zarówno w niewielkich starciach, jak i olbrzymich potyczkach (a przez dobór tonażu na bitwę można łatwo skrócić lub wydłużyć czas gry). W przeciwieństwie do niektórych bitewniaków, gdzie sukces lub porażka opierają się przede wszystkim na odpowiedniej budowie armii, w **Battletechu** zwycięstwo odnosi się dopiero na polu bitwy, przemyślanymi ruchami.

Battletech Introductory Boxed Set nie jest reklamowany jako kompletna gra (powinna zostać uzupełniona przez **Total Warfare** oraz **Techmanual**), jednak na pierwsze kilkadziesiąt partii wystarczy w zupełności. Zwłaszcza że podręczniki zawierają zasady dotyczące projektowania własnych jednostek. Ciężko znaleźć jakąś poważną wadę tego zestawu – przyczepić można się jedynie do kiepskich figurek (lub do ceny – biorąc pod uwagę jakość modeli, mogłaby być nieco niższa).



Plusy:



Prosta, intuicyjna mechanika



Czas przygotowania do gry



Duży wpływ taktyki na przebieg rozgrywki

Minusy:



Jakość wykonania figurek



Niewielka liczba map w zestawie



Mało ciekawy świat

Liczba graczy: 2 Wiek: 12+

Czas gry: ok.60 minut

Cena: 209,95zł

Stronghold: Undead

Stary hit w nowej odsłonie



Strongholda Ignacego Trzewiczka nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Jest to gra, którą można albo pokochać, albo zniechęcić, nie można natomiast przejść obok niej obojętnie. Zwolennicy widzą w niej niezwykle rozbudowaną i skomplikowaną symulację obrony twierdzy, która doskonale wpisuje się w klimat Gemmelowskiej **Legendy**. Przeciwnicy natomiast zarzucają jej nudną oraz mało dynamiczną rozgrywkę. Być może tych drugich przekona do gry dodatek o tytule **Undead**,

który wprowadza znacznie więcej dynamicznych rozwiązań.

W porównaniu do podstawki, warstwa fabularna **Undead** została mocno okrojona. Tym razem przyjdzie nam bronić twierdzy przed siłami Nekromanty, który pragnie zdobyć potężny magiczny artefakt ukryty w jej wnętrzu. Z każdą mijającą godziną jego siły słabną i jeżeli nie uda mu się wedrzeć do zamku, cała jego armia rozsypie się w proch. Krótko i treściwie, jednak w porównaniu z klimatyczną *Obroną Skanji* pozostaje pewien niedosyt.

W niniejszym tekście skupię się wyłącznie na najważniejszych różnicach pomiędzy dodatkiem i wersją podstawową, ponieważ to one odpowiadają za zmianę stylu rozgrywki. Pierwszą z głównych zmian jest zmniejszenie liczby tur, których w **Undead** jest osiem. Oprócz skrócenia czasu gry wnoszą one do zabawy nową jakość w postaci zmiennej ilości przysługujących Najeźdźcy surowców. Z każdą kolejną turą otrzymuje on mniej Many, która służy do płacenia za wykonywane akcje. Od szóstej tury musi zaś za Manę dopłacać, aby móc cokolwiek zrobić. W Fazie Zaopatrzenia Najeźdźca może pociągnąć kartę z talii Many, która zapewnia mu od jednego do trzech punktów (może jednak dać Obrońcy dodatkową jednostkę albo klepsydrę) lub aktywować Ołtarz Śmierci, na który trafiają wszystkie zniszczone przez Obrońcę Szkielety i wymienić znajdujące się na nim kostki jednostek na surowce (każde dwie kostki warte są jeden punkt Many). Zastosowanie mechanizmu zmiennej ilości zasobów powoduje, że **Stronghold: Undead** jest o wiele bardziej dynamiczny od swojego pierwowzoru, ponieważ Najeźdźca już od pierwszej tury musi grać bardzo ofensywnie, a każda zachowawcza decyzja oddala go od zwycięstwa.

Kolejnym świetnym mechanizmem są zasady Paniki. Podczas każdej tury poziom Paniki Obrońcy wzrasta, a jego podstawowym efektem jest zwiększenie siły Smoczego Fantomu (odpowiednik tarana z podstawowej wersji gry). Dodatkowo w Fazie Pa-

niki (nowa, ostatnia faza tury), Obrońca musi pociągnąć karty Paniki w liczbie równej jej aktualnemu poziomowi. Są to utrudnienia, z którymi będzie on musiał zmierzyć się podczas kolejnej tury. Część z nich uderza w dostępne zasoby, inne ograniczają możliwość wykonywania akcji lub podnoszą ich koszt, niektóre zaś po prostu pozbawiają Obrońcę jednostek. Dlatego też niezwykle ważne staje się stałe zmniejszanie poziomu Paniki. Można tego dokonać za pomocą nowego bohatera, Księdza, który zastępuje obydwu bohaterów znanych z podstawowej wersji gry. Za pomocą akcji Przemowy Ksiądz może obniżyć poziom Paniki o jeden poziom plus dodatkowy jeden za każdy Krzyż znajdujący się na bramach (Krzyże buduje się w Kuźni). Przemowa jest jedną z najważniejszych akcji, jakie może wykonać Obrońca, ponieważ zaniedbanie poziomu Paniki uniemożliwia mu w zasadzie normalne prowadzenie rozgrywki. Zbyt duża liczba dociąganych kart, ogranicza bowiem znacząco ilość możliwych do przyjęcia strategii.



Nowością jest także możliwość wyszkolenia w budynku Koszar dodatkowych Księży, co kosztuje dwie klepsydry i dowolną znajdującą się w Koszarach jednostkę. Sprawia to, że w jednym momencie na planszy może znajdować się aż do czterech bohaterów i zazwyczaj Obrońca dąży do jak najszybszego osiągnięcia tej liczby, ponieważ oprócz możliwości obniżenia poziomu Paniki, Księża zapewniają +2

siły na odcinku murów, na którym walczą, automatycznie odpychają jednego Upiora (jednostka o sile 1) oraz zamiast Przemowy mogą odepchnąć na Przedmurze jednego Wampira (siła 3).

Cała strategia Najeźdźcy została w **Undead** oparta na Fazie Rzucania Zaklęć i Fazie ich Aktywacji, które zastąpiły Fazy Machin, Ekwipunku i Szkolenia. Zaklęcia dzielą się na trzy kolory, które sugerują ich przydatność w zależności od rozgrywanego etapu gry. I tak, zaklęcia oznaczone cyfrą I są najbardziej przydatne od pierwszej do trzeciej tury, II od czwartej do szóstej, III zaś od siódmej do ósmej. Jest to oczywiście podział bardzo umowny, ponieważ wszystko zależy od przyjętej przez Najeźdźcę strategii. Każdy kolor zawiera po osiem kart Zaklęć, jednak na początku rozgrywki odrzuca się losowo po dwie karty z każdego z nich. Tego typu rozwiązanie sprawia, że każda kolejna partia różni się od swoich poprzedniczek pod względem możliwości Najeźdźcy. Czasami będzie on musiał obejść się bez tarana, innym razem zabraknie mu na przykład balist. Innymi słowy, losowy dobór Zaklęć wymusza za każdym razem całkowicie odmienny styl prowadzenia rozgrywki.

Sześć kart Zaklęć oznaczonych cyfrą I Najeźdźca układa przed sobą na początku gry w dowolnej kolejności, co jest o tyle istotne, że może on korzystać z nich wyłącznie od lewej do prawej strony (nie można np. użyć zaklęcia trzeciego, jeżeli nie aktywowano wcześniej drugiego). Podczas każdej Fazy Zaopatrzenia Najeźdźca może wykonać akcję Aktywacji Biblioteki Nekromanty i wymienić dowolną liczbę wystawionych aktualnie kart Zaklęć na inne (wymienione karty zostają usunięte z gry) oraz ułożyć je na nowo w dowolnej kolejności. Zaklęcia i sposoby ich wymiany oraz ułożenia to najlepszy element całego dodatku. Zakres możliwości jest tak duży, że nie da się go wyczerpać. Każda rozgrywka staje się w ten sposób inna niż pozostałe, co eliminuje jeden z głównych zarzutów wysnuwanych wobec **Stronholda**, czyli jego powtarzalność. Dzięki zastosowa-

niu talii Zakłóć regrywalność **Undead** stoi na naprawdę wysokim poziomie.

Obrońca otrzymał w **Undead** zupełnie nowy element mechaniki. Jest nim Rada Dowódców, która zapewnia kilka forteli do wykorzystania w trakcie obrony twierdzy. W przypadku Rady na początku każdej rozgrywki losuje się sześć z dwunastu kart. Zakres ich działania jest bardzo szeroki – od zwiększenia siły Obrońcy na określonym odcinku murów, aż do zniszczenia machin oblężniczych Najeźdźcy. Na karty Rady podczas każdej kolejnej Fazy Zaopatrzenia przydziela się znaczniki Rady, losując jedną kartę z talii trafień kuszy wałowej i sprawdzając ich liczbę w jej dolnej części (od jednego do trzech). Następnie znaczniki te kładzie się na dowolnych kartach Rady, a ich liczba ma wpływ na sposób działania kart i ich efektywność. W dowolnym momencie gry Obrońca może zdecydować, że zamyka obrady Rady. Od tej chwili nie może on dokładać już kolej-

nych znaczników, jednak zaczyna korzystać z efektów kart. Raz użyta karta odrzucana jest z gry, więc zapewniane przez nie efekty są jednorazowe. Muszę przyznać, że ten element dodatku wypada najsłabiej. Przede wszystkim kart Rady zaczyna używać się za zwyczaj dopiero w okolicy piątej lub szóstej tury, dodatkowo ich dobór jest zbyt losowy, jak na tak „twardą” strategię, jaką jest **Stronghold**. Największą bolączką w przypadku tego rozwiązania jest jednak sposób dokładania kolejnych znaczników. W przypadku wybitnie pechowego losowania kart kuszy wałowej Rada Dowódców staje się bardzo mało użyteczna. Taka sytuacja ma miejsce rzadko, lecz niestety się zdarza.

Ciekawym rozwiązaniem są również specjalne zdolności jednostek Najeźdźcy. Upiory potrafią lewitować, co sprawia, że maksymalnie trzy z nich mogą zignorować wymóg miejsca na jednostki Najeźdźcy na Odcinku muru. Szkielety można powtórnie wy-



korzystać, wymieniając je na Ołtarzu Śmierci na Manę. Wampiry zwiększają zaś siłę (do dwóch) maksymalnie trzem Upiorom na Odcinku muru. Aby niejako zrównoważyć szanse, Strzelcy w **Undead** zabijają Szkielety, czyli jednostki o sile dwa. Dodatkowo Obrońca uzyskał możliwość budowania w Kuźni kładek, które pozwalają na darmowe przemieszczanie się jednostek i bohaterów pomiędzy dwoma, połączonymi za ich pomocą odcinkami murów. Pozwala to na znacznie większą mobilność jednostek Obrońcy niż w podstawowej wersji gry.

Stronghold: Undead wprowadza jeszcze kilka innych rozwiązań, jednak nie mają one już tak dużego wpływu na przebieg całej rozgrywki. Z pewnością nie jest to banalne rozszerzenie, które dorzuca tylko kilka nowych elementów. **Undead** to naprawdę dobrze przemyślany suplement, który zapewnia możliwość zabawy **Strongholdem** w zupełnie inny sposób. Ogromna regrywalność oraz duża dynamika dodatku, w połączeniu z podstawowym wariantem planszówki sprawiają, że gra Ignacego Trzewiczka staje się dziełem kompletnym, z którym każdy szanujący się strateg powinien się zapoznać.



Plusy:



Zasady Paniki



Sposób wykorzystywania zaklęć



Ogromna regrywalność



Świetna dynamika rozgrywki

Minusy:



Czasami mało funkcjonalna Rada Przywódców



Słaba otoczka fabularna



Cena

Liczba graczy: 2 Wiek: 10+

Czas gry: ok.120 minut

Cena: 99,95zł

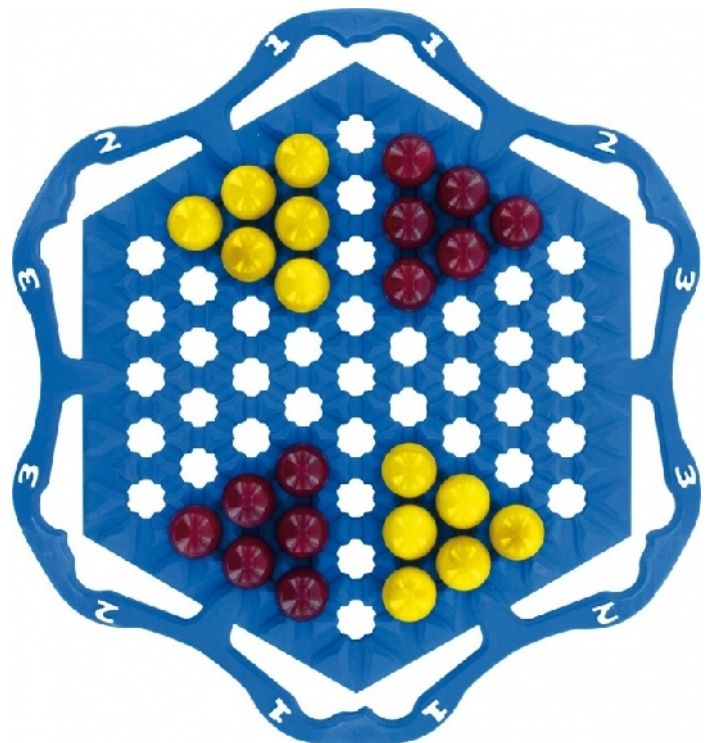


Offboard Abalone po liftingu



są do siebie podobne, jednak rozgrywka w **Offboard** jest o wiele bardziej dynamiczna.

Każdy z graczy kontroluje na początku gry po dwa-
naście kul, które będzie przesuwiał po planszy. Moż-
na przesuwac pojedyncze kule lub całe ich grupy,
które znajdują się w linii prostej. Liczba kul, które
można przesunąć, jest dowolna, jednak w ich grupie
nigdy nie mogą znajdować się kule przeciwnika. W
ten sposób kule lub ich grupy poruszają się zawsze o
jedno pole do przodu. Cała zabawa zaczyna się w
momencie, w którym kule jednego z graczy zetkną
się z kulami drugiego. W takiej sytuacji można za-
stosować manewr przepchnięcia kul przeciwnika,
który sprawia, że kula lub grupa kul o mniejszej li-
czebności zostaje przesunięta o jedno miejsce. Jeżeli
spowoduje to wypadnięcie kuli poza obręb planszy,
wpada ona do jednej z łuz i gracz zdobywa określo-
ną liczbę punktów (od jednego do trzech). Jeżeli uda
mu się zgromadzić w ten sposób sześć punktów, wy-
grywa grę.



STING

Jaki jest najprostszy przepis na udaną grę logiczną? Kilka kulek w dwóch kolorach i plansza, po której będzie można je przesuwac, otoczona łuzami o różnej wartości punktowej. Nic więcej nie potrzeba. No, może prócz dwójki graczy oraz garści reguł

dotyczących ruchu kulek. Te warunki spełnia **Offboard**, dzieło Michela Laleta i Laurenta Lévi, czyli dwójki odpowiedzialnej za **Abalone**. Obydwie gry

W przypadku **Offboard** naprawdę trudno opisać typowy przebieg rozgrywki. Podobnie jak w szachach, wszystko zależy tu od umiejętności graczy. Zasady są tak proste, że można je pojąć w kilka minut, jednak sama gra jest na tyle złożona, że jej opanowanie zajmuje o wiele więcej czasu. Z każdą kolejną partią gracze zyskują doświadczenie, odkrywają nowe możliwości, zaczynają zwracać coraz większą uwagę na maksymalizowanie własnych posunięć i analizę taktyki zastosowanej przez przeciwnika. Weźmy na przykład sytuację, w której przeciwnik przepycha jedną z naszych kul poza obręb planszy, ale luza jest już zajęta przez inną. Zasady gry przewidują w takim przypadku dwa możliwe rozwiązania. Pierwsze to wrócenie kuli na dowolne pole planszy, drugie zaś to usunięcie jej z dalszej rozgrywki. Początkujący gracze wybierają zazwyczaj to pierwsze, nie chcąc stracić przewagi w kulach, jednak czasami można doprowadzić do sytuacji patowej, uniemożliwiając przeciwnikowi zdobycie sześciu punktów. Jest to trudne, wymaga dużego doświadczenia, ale jednak jest możliwe.

Plusy:



Świetne wykonanie



Zasady tłumaczy się w 5 minut



Promuje doświadczonych graczy



Niska cena

Minusy:



na siłę można jakieś znaleźć

Liczba graczy: 2 Wiek: 7+ Czas gry: 20-30 minut

Cena: 79,95 zł

Tych, którzy znają **Abalone**, z pewnością zaciekawili fakt, że w **Offboard** zniesiono limit liczby kul przeciwnika, jakie można przepchnąć. Sprawia to, że gra się o wiele bardziej dynamicznie, odpada bowiem bardzo dużo możliwości blokowania posunięć przeciwnika. W ten sposób gra zyskuje na szybkości, tracąc jednak na głębi. Miłośnicy skomplikowanych manewrów obronnych mogą więc poczuć się nieco zawiedzeni. Rozgrywka w **Offboard** polega raczej na takim wymanewrowaniu przeciwnika, aby wykorzystać możliwość zdobycia sześciu punktów, samemu pozostając w jak najbardziej komfortowej sytuacji punktowej. W momencie, w którym spotyka się dwóch równych sobie umiejętnością graczy, staje się to nie lada wyzwaniem.

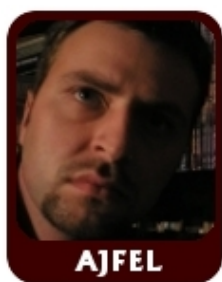
Na pochwałę zasługuje również samo wykonanie gry. Kule są ciężkie, przyjemnie leżą w dłoni i świetnie poruszają się po planszy. Czasami można się wręcz złapać na przesuwaniu ich dla samego odgłosu zderzania się jednych z drugimi. Cena **Offboard** jest niezwykle korzystna, co dodatkowo zachęca do zakupu. Jeżeli lubujecie się w grach logicznych, możecie brać ten tytuł w ciemno. Z pewnością się nie zawiedziecie.





Safari Hide&Seek

Gra w chowanego ze zwierzętami



Safari Hide & Seek to kolejna łamigłówka z bogatej linii produktów Smart Games, dostępnych po polsku dzięki wydawnictwu Granna. W myśl zasady przyświecającej projektowaniu gier z tej serii mamy tu ładnie wydany zestaw z dużą liczbą zagadek,

których poziom zróżnicowano na tyle, by najprostsze były w stanie rozwiązać dzieci, a najtrudniejsze były wyzwaniem także dla dorosłych.

Lista elementów, na które składa się zestaw, nie jest długa. W pudełku znajdziemy solidną plastikową planszę z czterema kwadratowymi polami oraz cztery plastikowe płytki w różnych kształtach. Zestaw

uzupełnia kolorowa książeczka, w której w kilku zdaniach opisano zasady oraz na kilkudziesięciu stronach przedstawiono zadania wraz z rozwiązaniami.

Pod planszą znajduje się praktyczna szuflada, w której można umieścić wszystkie komponenty po zakończeniu zabawy. Całość prezentuje się świetnie, gra jest kolorowa, miła dla oka, a jakość użytych materiałów nie budzi najmniejszych zastrzeżeń.

Tematem gry jest wyprawa na safari oraz zabawa w chowanego z dzikimi zwierzętami. Na czym to polega? Na wspomnianych czterech polach planszy w różnych miejscach znajdują się ilustracje przedstawiające zwierzęta (pięć różnych gatunków). Układane na tych polach różnokształtne płytki przedstawiają zaś rzeki i bujną roślinność, mogącą posłużyć zwierzętom za kryjówkę. Położenie każdej z płytek na wybranym polu sprawia, że niektóre zwierzęta są schowane, inne zaś pozostają odkryte. Poszczególne zadania określają, jakie zwierzęta i w jakiej ilości mają pozostać odkryte i w każdym przypadku jest tylko jeden sposób na poprawne rozmieszczenie płytek.

Na pierwszy rzut oka całość wygląda dość trywialnie, a gra sprawia wrażenie mało wymagającej w porównaniu do innych produktów serii. Książeczka z zadaniami zawiera aż 48 zagadek, podzielonych na 4 poziomy trudności (po 12 w każdym). Tak naprawdę poziomów trudności jest tu więcej, gdyż rozwiązując kolejno 12 zadań z danego poziomu, te opisane wcześniej są nieco łatwiejsze od tych na ostatnich stronach.

Na najniższym poziomie trudności prócz wyszczególnienia, jakie zwierzęta mają być odkryte, dostajemy także podpowiedź, w jaki sposób powinny być obrócone wszystkie lub niektóre płytki. Wraz z kolejnymi zadaniami podpowiedzi tych jest coraz mniej, a zadany układ odkrytych zwierząt staje się coraz bardziej skomplikowany. Zdecydowanie łatwiej jest rozmieścić płytki tak, by zakryć wszystkie

zwierzęta prócz pięciu słoń (najniższy poziom trudności), niż zadbać o to, by grono odkrytych zwierząt stanowiły dokładnie jeden słoń, jeden nosorożec, jedna zebra i cztery lwy (to przykład jednego z najtrudniejszych zadań).

Przy pierwszym kontakcie z **Safari Hide & Seek** odniosłem wrażenie, że to gra mniej pomysłowa i mniej wymagająca niż inne Smart Games (omawiane przeze mnie we wcześniejszych numerach **Rebel Timesa**). Tymczasem ten tytuł okazał się znakomity z wielu powodów. Oficjalnie gra przeznaczona jest dla osób w wieku od siedmiu lat, ale młodsze dzieci poradzą sobie samodzielnie z najprostszymi zadaniami. Z powodzeniem można także zagrać z trzy- lub czterolatkiem, dając im za zadanie ułożenie płytek na podstawie ilustracji-rozwiązań, ćwicząc przy okazji umiejętność liczenia poszczególnych zwierzątek, a jednocześnie trenując spostrzegawczość dziecka. Zadania z wyższych poziomów trudności opracowano natomiast w taki sposób, że **Safari Hide & Seek** z powodzeniem dostarczy rozrywki także dorosłym.

Spora liczba zadań, zróżnicowana skala wyzwań, do tego tradycyjne dla tej linii produktów bardzo ładne i solidne wykonanie – to wszystko łącznie sprawia, że grę zdecydowanie i gorąco polecam.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:

👍 Praktyczne i ładne wykonanie

👍 Duża liczba zadań

👍 Cztery poziomy trudności

👍 Walory edukacyjne

Minusy:

👎 brak

Liczba graczy: 1+ Wiek: 7+

Cena: 74,95 zł

Pupile Podziemi

Moje małe potworne zoo



Pupile Podziemi to gra Vlaady Chvatila, wydana na przełomie 2011 i 2012 roku przez wydawnictwo Rebel. Ów czeski autor należy do czołówki światowej i znany jest szczególnie z gry **Cywilizacja: Poprzez Wieki** (wydanej w kooperacji wydawnictwa Rebel i wydawnictwa Portal), a także starszego brata gry omawianej w niniejszym tekście – **Władcy Podziemi** (także opublikowanej przez wydawnictwo Rebel). Innym hitem tego autora jest gra-kobyła, mołoch o tytule **Mage Knight** (są plany wydania tego

tytułu również w naszym języku). Chvatil ma na swoim koncie jeszcze kilka pozycji z czołówki światowego rankingu, co jasno dowodzi, iż jest on autorem zasłużonym. Osobiście bardzo lubię jego gry i oceniam je wysoko. Mimo tego zauważam w nich pewne wady, które sprawiają, że ten projektant nie jest moim ulubionym. Nadal jednak jestem pełen podziwu dla kunsztu, z jakim tworzy on kolejne – mocno złożone – produkcje. Tym razem postanowiłem się przyjrzeć grze **Pupile Podziemi**. Cekało na mnie dwadzieścia stron opisu zasad – jak ja nie lubię czytać długich instrukcji!

Szczęśliwie zasady gry spisane zostały wzorcowo, w sposób zabawny, ale zarazem przejrzysty i wyczerpujący. Wielkie brawa należą się za przygotowanie tego elementu gry. Muszę przyznać, że od długich instrukcji zdecydowanie bardziej nie lubię instrukcji nieprecyzyjnych, pozostawiających duże pole dla własnych interpretacji niepełnych reguł. Tu nie ma mowy o tego typu niedopatrzeniach. O samych zasadach i konkretach mechanicznych wspomnę więcej w dalszej części niniejszej recenzji. Teraz zaś opiszę pokrótce, co kryje się w pudle.

Opakowanie gry jest standardowych rozmiarów, takich jak to od **Osadników z Catanu**. Wewnątrz, jak przystało na dużą i nie najtańszą grę, znajdziemy elementów całe mrowie: dwustronną planszę główną, planszę postępu, 4 plansze pieczary, 4 plansze sklepu, 18 zwierzaków, 11 płytek klatek, 6 płytek modułów, 10 żetonów artefaktów, 8 płytek pokazów, 8 płytek klientów, 104 małe karty potrzeb w czterech kolorach, 5 małych kart eliksirów, 8 drewnianych figurek sługusów (po 2 w czterech kolorach), 40 plastikowych figurek chochlików (po 10 w czterech kolorach), 4 żetony osiągnięć, 40 drewnianych znaczników złota, 14 drewnianych znaczników warzyw, 11 drewnianych znaczników mięsa, 30 drewnianych znaczników odchodów, 20 plastikowych znaczników cierpienia, 6 tekturowych znaczników mutacji, znacznik postępu, drewniany znacznik gracza rozpoczynającego i instrukcję. Za cenę 149,95 zł klient

powinien być zadowolony z zakupu i sędzę, że tak też będzie w tym wypadku. Wszystko wykonane jest na europejskim poziomie.



Elementy gry są wykonane schludnie i wytrzymałe, instrukcja – jak już wspominałem – jest znakomita i wydrukowana na grubym, kredowym papierze. Również w przypadku innych elementów nie ma się do czego przyczepić. Przeciwnie, należy odnotować nieprzeciętne ilustracje Davida Cocharda, czyniące z **Pupili Podziemi** produkt niepowtarzalny i wyjątkowy. W dobie gier zorientowanych na mechanikę miło jest delektować się grą, w której piękne ilustracje współgrają z zasadami.

Kolejny pochwała należy się za wykonanie plansz pieczary, które zawierają świetny skrót poszczególnych faz gry i ułatwiają ogarnięcie stosunkowo zaawansowanych zasad. Ten element przywodzi mi od

razu na myśl grę **Luna** Stefana Felda – tam też rozpiśnięta akcja była bardzo przejrzysta.

W **Pupilach Podziemi** każdy z graczy (2-4) prowadzi sklep zoologiczny dla władców podziemi. W tym celu kupuje zwierzęta, wysyła je na pokazy, a także sprzedaje różnorodnym klientom. Wszystko po to, by zdobyć możliwie najwięcej punktów zwycięstwa. Zrealizowanie celu będzie możliwe tylko wtedy, gdy gracz będzie odpowiednio dbał o swoje zwierzęta i rozsądnie planował swoje kolejne ruchy. **Pupile Podziemi** to gra zaliczana do gatunku *worker placement* (zarządzanie robotnikami).



Nasza przygoda z własnym sklepem zoologicznym nie rozpoczyna się najlepiej. W grze startujemy z kilkoma chochlikami, jedną nie najlepszą klatką na zwierzę (w dodatku zabrudzoną odchodami) i nie-

wielką sumą złota. Sęk w tym, żeby wkrótce zostać potentatem w tym biznesie.

Pupile Podziemi są grą składającą się z szeregu faz. Po odpowiednim przygotowaniu planszy, odkryciu kolejnych płytek pokazów i klientów oraz rozdysponowaniu poszczególnych plansz i chochlików graczom, można rozpocząć rozgrywkę. Główny moment gry to podzielenie swoich chochlików na grupki (maksymalnie 6), które będą decydowały o tym w jakiej kolejności będą się ruszali w danej rundzie gracie (im grupka liczniejsza, tym szybciej wykonamy ruch, z drugiej zaś strony więcej małych grup da nam możliwość wykonania większej liczby akcji). Nasze grupki posyłamy na konkretne pola akcji, tak aby coś dla nas zyskały. Możliwe opcje to: zakup nowej klatki, zakup młodszego zwierzęcia, zakup starszego zwierzęcia, zakup modułu do klatki, zdobycie artefaktów, zdobycie pożywienia, sprowadzenie dalekich kuzynów (zwiększenie liczby robotników, zabieg popularny w rozmaitych grach tego typu), zdobycie karty eliksiru (swoista karta-joker), powiększenie przelicznika przy sprzedaży zwierząt klientom i zwiększenie punktacji za pokaz.



Drugi z kluczowych elementów gry to przydzielanie naszym podopiecznym kart potrzeb. Każdy ze zwierzątek ma na swoim wizerunku zaznaczone kratki w odpowiednich kolorach. Małe zwierzęta – 2 krat-

ki, starsze – 3, a te zupełnie wyrosnięte mogą ich mieć niemal 10. To właśnie te kratki świadczą o tym, które karty potrzeb (z talii danego koloru) będziemy musieli przeznaczać na nasze zwierzęta. Jest to o tyle ważne, że na ściągawce mamy zaznaczone, jakiego typu potrzeby kryje dana talia: w fioletowej dominują potrzeby związane z magią, w żółtej z zabawą, w zielonej z pożywieniem, czerwona talia zawiera zaś w sobie głównie potrzebę agresji. Grę rozpoczynamy, posiadając po jednej losowej karcie z każdej z talii. Gdy przychodzi faza przydzielania potrzeb, dobieramy dodatkowo takie karty, jakie kratki ma konkretne zwierzę. Wówczas musimy przydzielić mu odpowiednie potrzeby. Warto mieć na uwadze, że w każdej talii istnieje pewna potrzeba dominująca, jednak nie zawsze mamy pewność, że ją dołączymy.



W dalszej części gry za przydzielone potrzeby otrzymujemy (lub nie) punkty zwycięstwa za prezentowanie zwierząt na pokazach, a także sprzedaż wyrosniętych zwierzątek klientom. Zarówno pokazy, jak i klienci punktuja nasze zwierzęta za różne potrzeby,

w zależności od konkretnej rundy. W jednej rundzie na pokazie wysoko punktowane mogą być zwierzęta agresywne, w innej zaś magiczne. Raz możemy stracić punkty za każdy znacznik cierpienia, jakie zwierzę posiada, innym razem niepożądane są zwierzęta z mackami.

Tu dochodzimy do kolejnej istotnej kwestii przy okazji przydzielania potrzeb. Nie czynimy tego bezmyślnie, lecz pod kątem zdobyczy punktowych, lub też celem ograniczenia strat. Każda klatka, w której przechowujemy dane zwierzę, ma określoną wytrzymałość magiczną i fizyczną. Gdy przydzielimy więcej kart agresji, niż wynosi wytrzymałość danej klatki, zwierzę nam zwyczajnie zwieje, podobnie jest z potrzebą magii i wytrzymałością magiczną. Każda zagrana potrzeba jedzenia musi zostać zaspokojona odpowiednim pożywieniem (jedne zwierzęta jedzą mięso, inne rośliny, a jeszcze innym jest to obojętne), gdyż w przeciwnym razie zwierzęta będą cierpieć (otrzymają nieporządane znaczki cierpienia), podobnie jest z potrzebą zabawy. Zbyt duża ilość odchodów natomiast zwiększa ryzyko choroby. W **Pupilach...** jest się nad czym głowić.

Pupile Podziemi podobają mi się, ale nie za bardzo. Prawdopodobnie będę w ten tytuł grywał raczej rzadko. Jest ku temu parę przyczyn. Po pierwsze, pomimo tego, że instrukcja jest napisana świetnie, to razi mnie brak elegancji mechanicznej. Za dużo jest w tym wszystkim szczegółików, małych zasad i tak dalej. Ponadto mam wrażenie, że reguły są nieco przekombinowane, bo jest ich bardzo dużo, a tak w istocie jest to łatwa gra. Tytuł, w który gra się nieco ponad godzinę, nie powinien mieć dwudziestostronnicowej instrukcji.

Mam wrażenie, że **Pupile Podziemi** są troszkę taką grą dla nikogo – dla młodszych graczy zbyt zaawansowaną, dla starszych tematyka niekoniecznie jest przekonująca, no i losowość niestety daje się we znaki. Pomimo naszego namysłu bywają sytuacje, że

niewiele da się zrobić, bo losowość generowana przez karty może zboleć. Taki już urok tej gry, o czym ostrzega nawet sam autor. Z drugiej strony mechanizm przydzielania potrzeb wydaje mi się całkiem świeży, a całość stanowi dobrą grę typu *worker placement*, a graficznie jest to istny majstersztyk. Jest dobrze, ale nie jakoś szczególnie zachwycająco, radzę więc sprawdzić grę przed zakupem.



Plusy:



Świetne grafiki i ładne wydanie



Dobrze napisana instrukcja



Solidna gra worker placement



Nieźle zgranie tematu z mechaniką

Minusy:



Nieco przekombinowana



Gorzej wypada przy dwójce i trójce graczy



„Gra dla nikogo”



Mało eleganckie zasady, dużo szczegółików i pomniejszych reguł

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 13+ Czas gry: ok.90 minut

Cena: 149,95 zł



www.facebook.com/grannagry/

Nowości 2012



RANCHO



WILKOŁAKI



DUCHY



MĄDRY ZAMEK



AUTO



3 TRAKI



MEMINO

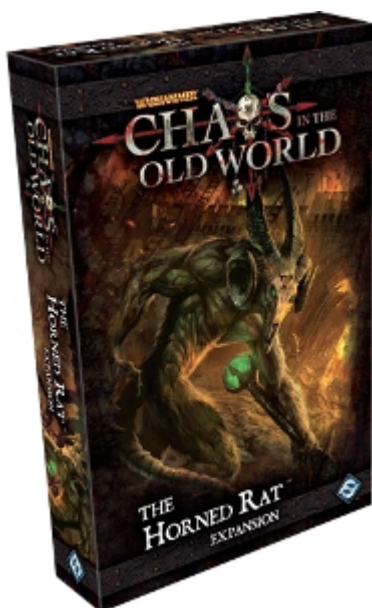
www.granna.pl



PUZLINO

Chaos in the Old World: The Horned Rat

Szczurze legiony nadcigają



PALADYN

Kiedy pierwszy raz zagrałem w **Chaos in the Old World**, od razu zakochałem się w tej planszówce. Ładnie wykonana, z ciekawą mechaniką, doskonale oddawała realia Starego Świata. Zauroczyła mnie odmiennym niż zwykle podejściem do tematu i ciekawymi zasadami, urzekła zmuszaniem graczy do bezustannej walki pomiędzy sobą przy jednoczesnej potrzebie kooperacji. Po kilku partiach okazało się, że każdy z Bogów Chaosu gra się zupełnie inaczej, trzeba stosować odmienną taktykę i stawiać sobie diametralnie różne cele (oprócz zniszczenia świata, rzecz jasna).

Żywotność gry zależy od tego, jak szybko znudzi się graczom zaserwowany model rozgrywki i czy uda się go rozszerzyć. Funkcję takiej „przyprawy” do dania głównego spełniają dodatki, ale... jak wzbogacić **Chaos in the Old World**? Formuła gry, narzucona przez warhammerowy kanon, wydawała się zamknięta. Gra wykorzystwała jej możliwości, nie pozostawiając miejsca na rozwój. Czy na pewno?

Rozwiązania były dwa: albo poszerzyć świat o inne rejony, albo dodać możliwości istniejącym Mrocznym Potęgom. Projektanci poszli drugą ścieżką i zaprezentowali nam dodatek, który wprowadza piątego gracza oraz daje dodatkowe opcje wcześniej poznanym Bogom Chaosu.

Do rąk otrzymujemy niewielkie pudełko z twardego kartonu. Ci z Was, którzy grali w **Arkham Horror**, wiedzą, jak wyglądały mniejsze rozszerzenia (czyli te bez dodatkowych fragmentów planszy). W środku znajdziemy instrukcję, żetony, figurki, dwa zestawy kart oraz „zegar”, na którym zaznaczane są postępy Rogatego Szczura. Tak, patron skavenów, siewca zepsucia, zagłady i zgnilizny objawia swą moc za pośrednictwem tego dodatku. Taki wybór był dosyć łatwy do przewidzenia. W obecnej kosmologii świata **Warhammera** nie ma miejsca dla innych bogów zniszczenia oprócz Wielkiej Czwórki. Znikł gdzieś Khaine (jedno ze wcieleń Khorne’a), czy bardziej ezoteryczne byty pokroju Malala. Starsi wiekiem gracze, szczególnie ci zagrywający się w pierwszej edycję **WFRP**, pamiętają tego renegata Chaosu czy Bogów Praworządności. Uniwersum **Warhammera** ewoluuje jednak cały czas i dawne pomysły znikły w pomroce dziejów, podobnie jak fimiry czy zoaty. Jedynym złym bogiem, który oparł się zmianom i nie należy do klasycznej czwórki Potęg Chaosu, jest właśnie Rogaty Szczur, stąd jego obecność w rozszerzeniu do gry.

Arsenał Proroków Zagłady

Pudełko, choć niewielkie, wypełnione jest po brzegi skarbami. Wewnątrz znajdziemy instrukcję, dodatkowe żetony (kamieni spaczenia, skavenów itp.), figurki oraz „zegar”. Oprócz nich w nasze ręce wpadną zarówno talie Chaosu, jak i ulepszeń, z jakich korzysta patron szczuroludzi oraz karta przedstawiająca jego możliwości. Tu drobna uwaga, z przyczyn podyktowanych rozmiarami opakowania karta Rogatego Szczura jest mniejsza od tych, jakie znaleźć można w pudełku z wersją podstawową. To spora wada, ponieważ utrudnia losowanie patrona.



Komponenty do gry wykonane są na poziomie, do którego Fantasy Flight Games zdążyło nas już przyzwyczaić. Karty mają ładne ilustracje, wydrukowano je na odpornym kartonie (choć warto je zabezpieczyć koszulkami). Figurki są szare i podobnej jakości, co te w pudle z podstawową wersją gry. Niestety, ich rzeźbiarze nie wyciągnęli nauczki płynącej z figurek zamieszczonych w podstawce. Tam ikony Chaosu łamały się przy nawet ostrożnym obchodzeniu się z nimi i choć tym razem nie są równie kruche, to symbole szczuroludzi sprawiają równie delikatne wrażenie. Obawiam się, że i one po kilku grach zaczną po prostu odpadać.

Co zasługuje na szczególną uwagę, to karty, które zostaną nam w ręku po oddzieleniu tych przynależnych Rogatemu Szczurowi. Nie są to żadne „zapasowe części”. Wraz z dodatkiem **The Horned Rat** otrzymujemy bowiem zestaw nowych talii dla czwórki Bogów Chaosu znanych z bazowej gry. Dzięki nim zabawa zmienia swój wymiar i nabiera nowych rumieńców. Zmiany nie są kosmetyczne, niejednokrotnie stare sposoby, które prowadziły do pewnego zwycięstwa stają się nieaktualne i wymuszają opracowanie nowej taktyki. To świetny pomysł i projektantom należą się solidne brawa. Dzięki takiemu zabiegowi gra podwójnie nabiera nowego wiatru w żagle: raz za sprawą nowej potęgi w układzie sił, drugi za sprawą zmiany dotychczasowego modelu.



Z trzewi Skavenblight...

Obecność Rogatego Szczura znacznie wpływa na rozgrywkę. Choć jest on piątym i ostatnim w kolejce z Bogów Chaosu, to może brać udział w każdej partii, nawet gdy główna czwórka jest niekompletna. Rogaty Szczur jest bogiem działającym subtelnie i zza kulis, ceniącym sobie to, że nikt nie podejrzewa jego planów. Te cechy doskonale widać w regułach,

jakie obowiązują patrona skavenów. Po pierwsze jego Współczynnik Zagrożenia (Threat Value) jest bardzo mały, a w przypadku remisów, uznawany jest za niższy, co oznacza, że zazwyczaj jest ignorowany przez bohaterów Starego Świata. Aby wyrównać jego szanse na początku gry, dwa żetony chłopstwa zostają zamienione na znaczki skavenów. Dzieje się tak dlatego, ponieważ Rogaty Szczur przesuw swój zegar, gdy dominuje w regionach, gdzie znajdują się żetony szczuroludzi.



Skoro już mowa o dzieciach Rogatego Szczura, to do dyspozycji mamy 11 modeli Klanbraci (Clanrats) którzy służą za Kultystów, 3 Szczurogry (Ratogres, będący Wojownikami) i Vermin Lorda, czyli Większego Demona. Podczas gdy współczynniki dwóch pierwszych rodzajów jednostek są identyczne, jak u pozostałych Bogów Chaosu, to Vermin Lord statystykami dorównuje Wielkiemu Nieczystemu.

Rzecz, która w największy sposób odróżnia Rogatego Szczura od pozostałych Bogów, jest sposób niszczenia Starego Świata. Patron szczuroludzi nie doклада żetonów zepsucia (Corruption Token), nie przykładają się tym samym do wyniszczenia krain ludzi. Jego obecność jest odczuwalna w zepsuciu i brudzie, jaki ze sobą niesie. Podczas obliczania wyników ruiny, koszt skavenów jest sumowany i brany pod uwagę, jakby były to Żetony Zepsucia. Może się więc okazać, że

działając w tajemnicy, Rogaty Szczur niepostrzeżenie zebrał wszystkie profity.

Jeśli chodzi o karty, jakie zagrywamy, to przypominają one trochę talię Tzeentcha. Większość z nich ma niewysoki lub średni koszt, dzięki czemu umożliwiają przeczekanie działań innych Bogów. Taktyka skavenów opiera się na przewadze liczebnej, stąd sporo tu możliwości dostawiania czy przemieszczania swoich modeli, bądź utrudniania przeciwnikom przywoływania własnych jednostek. Taktyka grania skavenami bardziej opiera się na przesuwaniu zegara. Krótki tor do zwycięstwa (8 pól, tyle samo co u Tzeentcha) sprawia, że jest to naturalny kierunek rozwoju. Karty i bonusy płynące z rozwoju zwiększają liczbę figurek na planszy, co w połączeniu z zasadą dominacji i przesuwania zegara sprawia, że skaveni działają jak sprawna maszyna. Pod tym względem Rogatemu Szczurowi bliżej do Khorne'a niż do np. Nurgle'a, co nie oznacza, że gra nim jest łopatologiczna. Choć wydawało się to trudne, projektantom udało się znaleźć jeszcze jedną ścieżkę do zwycięstwa, nie powielając pomysłów na taktyki innych Bogów.



Dzień rozliczeń

The Horned Rat to udany dodatek do dobrej gry. Na dwa sposoby ratuje **Chaos in the Old World** przed pójściem w odstawkę. Formuła podstawowej wersji jest bowiem dość ograniczona, a sposobów na jej rozszerzenie niewiele. Dodając piątego gracza, projektanci zaburzyli dotychczasowy układ sił. Kiedy już gracze i do niego przywykną, przyjdzie czas na wprowadzenie kolejnej zmiany, nowych talii, co nada grze rumieńców na długie tygodnie intensywnej zabawy. Można powiedzieć, że dzięki tym dwóm elementom **Chaos in the Old World** zyskuje drugie życie, na które zasługuje, bo sam w sobie jest świetny.



Plusy:



Nowe talie



Piąty gracz



Wysoka jakość wykonania

Minusy:



Łamliwe elementy



Karta Rogatego Szczura w innych rozmiarach niż pozostałych Bogów Chaosu

Liczba graczy: 3-5 Wiek: 14+ Czas gry: ok.90 minut

Cena: 84,95 zł

Długa droga do Kadath #9

Roaring Twenties, czyli Ryczące lata dwudzieste



Akcja opowiadań H. P. Lovecrafta osadzona jest w świecie, który go otaczał i w czasach mu współczesnych. Choć autor zdawał się dżentelmenem z minionej epoki, to jego twórczość opisywała Amerykę lat dwudziestych, oddając ów specyficzny nastrój, jaki panował wtedy w Nowej Anglii. Z tego powodu pośród graczy i Strażników Tajemnic epoka ta jest najbardziej popularna. Nic dziwnego, tamte czasy pozabawione były GPS-ów, Internetu, błyskawicznej komunikacji i pozostawiały miejsce na tajemnicę, to co nieznanne i przez to groźne. Badacze mogą trafić do odizolowanej społeczności, gdzie przedwieczne zło nadal trwa, a Strażnik Tajemnic nie będzie musiał głowić się, jak udaremnić jeden szybki SMS do zaprzyjaźnionej jednostki antyterrorystycznej.

Paradoksalnie, podręcznik do **Zewu Cthulhu** zawiera dość skąpe informacje na temat tamtej epoki. Podaje ceny najpopularniejszych przedmiotów, czas podróży z jednego krańca świata na drugi, ale nie specjalnie mówi o duchu lat dwudziestych. A były to czasy szczególne i przełomowe. Panowała wtedy niepowtarzalna atmosfera, która choć dzisiaj może trącić myszką, wtedy zakrawała na rewolucję.

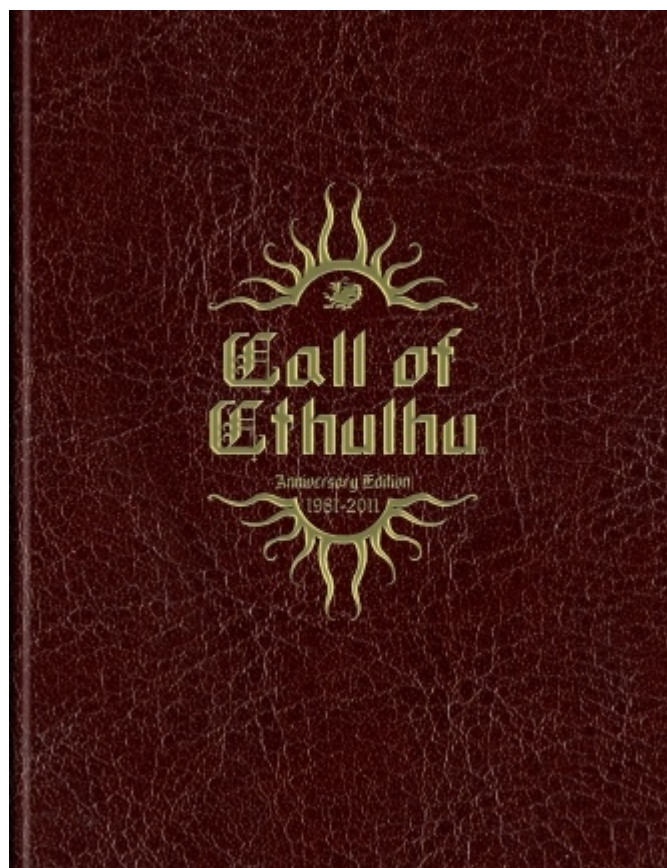
Życie codzienne w Ameryce lat dwudziestych

Ryczące Lata Dwudzieste (*Roaring Twenties*) to okres od zakończenia Wielkiej Wojny (jak w tamtych czasach nazywano I wojnę światową) do Czarnego wtorku, od którego rozpoczął się Wielki Kryzys. Kiedy tak zwane Stracone pokolenie (młodzi mężczyźni, którzy wstąpili do wojska) wróciło z frontu, okazało się, że nie ma dla niego miejsca. Prace zabrali im młodszy lub ci, którzy nie zgłosili się do armii lub których nie objął późniejszy pobór (od 1917 roku – *przyp. red.*), a weteranów pozostawiono samym sobie. Niedługo potem nastąpił jednak okres największego rozwoju ekonomicznego w dziejach Ameryki. Główną siłą napędową był przemysł, a ludzie bogacili się w niespotykanym tempie. Gwałtowny koniec tego krótkiego „złotego wieku” miał miejsce w 1929 roku, kiedy to nastąpił krach giełdowy i rozpoczął się Wielki kryzys.

Podstawą tej nagłej przemiany gospodarczej był nowy system pracy, który w swoich fabrykach zastosował Henry Ford. Wyszedł on z pomysłem fabrycznej linii produkcyjnej, gdzie każdy robotnik miał do wykonania ściśle określone, częściowe zadanie. Zamiast wytwarzać cały produkt jak rzemieślnik, stanowił część zespołu. Jego obowiązkiem było stawić się na miejscu o określonej porze i pracować przez osiem godzin. Sukces tego modelu sprawił, że w ślady Forda poszło wielu innych przedsiębiorców, a ludzie zyskali stały i pewny zarobek. Dzięki temu przeciętnego człowieka było stać na coraz więcej i więcej.

Dodatkowym czynnikiem zmieniającym jakość pracy była wspomniana wojna. Kiedy mężczyźni walczyli na froncie, ich miejsca pracy zostały zajęte przez kobiety. Po zawarciu traktatów pokojowych wiele z nich pozostało na swoich stanowiskach. Ziszczył się sen sufrażystek: kobieta mogła żyć niezależnie od mężczyzn, wolna i swobodna od władzy ojca czy męża. Przeciętna płaca robotnika wynosiła około

1000 do 1500 dolarów rocznie, co pozwalało na godną egzystencję, zamieszkanie we własnym domu i założenie rodziny. Lekarze i urzędnicy federalni mogli liczyć na kilkukrotnie wyższą pensję. Gwiazdy filmowe, biznesmeni czy gangsterzy zarabiali zaś znacznie więcej.



Jeśli na początku wieku Amerykanie czerpali informacje z lokalnej prasy, to w latach dwudziestych gromadzili się dookoła radia. Wieczorami całe rodziny zbierały się przy odbiorniku, aby słuchać muzyki czy ulubionych audycji. Ręcznie pisane listy zaczęły powoli ustępować miejsca telegrafowi, który świetnie nadawał się do szybkiego przekazywania krótkich informacji na duże odległości. Publiczne telefony i aparaty w większości domów były kwestią najbliższych dziesięciu lat, w miastach było ich niewiele, a na prowincji bardzo mało. Centrale obsługiwane były przez telefonistki, które mogły stanowić nieocenione źródło informacji dla Badaczy. Rozmowy za-

miejscowe należało zamawiać z kilkugodzinnym wyprzedzeniem, a międzynarodowe to absolutna ekstrawagancja, na dodatek bardzo kosztowna.

Skuteczność fabryk Forda miała jeszcze drugie oblicze. Samochód stał się dostępny dla szerokich mas i zwiększyła się mobilność ludzi. Przeprowadzka do innego stanu nie oznaczała już wyprawy życia. Jeśli w dziewiętnastym stuleciu najlepszą metodą podróżyowania była kolej żelazna, to na początku dwudziestego wieku z taką wyprawą kojarzył się terkot silnika samochodowego. W 1921 roku wszedł w życie *Federal Aid Highway Act* zwany także *Phipps Act*. Na jego podstawie rozpoczęto projekt budowy autostrad łączących najważniejsze miasta. Miały mieć po dwa pasy, być oświetlone i oznakowane. Wkrótce potem zaczęły przy nich wyrastać stacje benzynowe, knajpki i motele. Warto przy tym zaznaczyć, że choć pierwsze kompanie lotnicze zaczęły funkcjonować właśnie w latach dwudziestych, to zajmowały się głównie dostarczaniem przesyłek pocztowych, a o lotach pasażerskich jeszcze można było tylko marzyć. Zainteresowanie podróżami powietrznymi wzrosło znacznie, kiedy Charles Lindbergh przeleciał na pokładzie „Spirit of St. Louis” w 1927 roku nad Atlantykiem. Wciąż jednak podróże zamorskie nadal odbywano statkami.

Tym, co definiuje i nadaje charakter latom dwudziestym, była rozrywka. Unormowany czas pracy i stałe pensje pozwoliły ludziom na realizowanie własnych zainteresowań i korzystanie z kultury. Popularny stał się sport, a szczególnie prym wiodły baseball i futbol. Profesjonalna liga tego ostatniego stała się narodowym hobby. Sportowcy pokroju baseballisty „Babe” Rutha, boksera Jacka Dempseya, tenisisty Billa Tildena, futbolisty Reda Grange’a czy golfisty Bobby’ego Jonesa (których nazywano „Wielką piątką”) stanowili wzór do naśladowania i stali się idolami tamtych lat. Ich popularność była ogromna, ale ustępowała bohaterom srebrnego ekranu, którzy zawaładnęli wyobraźnią milionów. Przez większą część lat dwudziestych filmy były jeszcze nieme, ale i tak przyciągały do kin rzesze widzów. Cotygodniowy

seans był elementem równie mocno zakorzenionym w zwyczajach Amerykanów, jak niedzielna wizyta w kościele czy modlitwa przed posiłkiem. Charlie Chaplin, Rudolf Valentino czy Buster Keaton byli podziwiani i ubóstwiani. Warto jednak zaznaczyć, że za fasadą bożyszcza niejednokrotnie kryła się bardziej przyziemna osoba, a niekiedy złowieszcza tajemnica. O to, aby nie wyszła ona na jaw, dbały ogromne studia filmowe. Ich rządy w Hollywood były absolutne, a od woli prezesów zależała fortuna i powodzenie gwiazd. W 1927 roku kariera wielu z tych sław gwałtownie się załamała. Stało się tak za sprawą filmu „The Jazz Singer”, który jako pierwszy w historii był całkowicie udźwiękowiony. Znaczna część aktorów z czasów kina niemego nie potrafiła się przystosować do nowej rzeczywistości i przestała pojawiać się na ekranie. Zmiana była tak radykalna, że dziesięć lat później o większości z nich już nie pamiętano.

Kolejną rozrywką tamtych czasów były muzyka i taniec. Ten ostatni zyskał sobie szczególną estymę do tego stopnia, że otwierano specjalne kluby i urządzano konkursy lub maratony. Tancerze mieli zachwycić sędziów innowacją lub wytrzymałością, a nagrody sięgały niekiedy bajońskich, jak na tamte czasy, sum. Najpopularniejszymi tańcami tamtej epoki były charleston, fokstrot i swing. Na dancin-gach bawiła się młodzież, wirując w tańcu, pijąc alkohol (kiedy jeszcze można było to robić) i paląc papierosy. Ostatnia z tych używek nie była uważana za szkodliwą, a kobieta z cygaretką to szczyt wyzwolenia i zmysłowości.

W muzyce królował jazz, wykonywany przez big bandy. Kariery rozpoczynali muzycy pokroju takich sław jak Louis Armstrong, Duke Ellington czy Bing Crosby. O ich kunszcie wiele mówi fakt, że słuchani są do dziś, a występowali jeszcze długo po tym, jak lata dwudzieste odeszły w przeszłość. Obok jazzu słuchano bluesa i muzyki country. Obydwa te gatunki dotarły do miast, zdobywając nową publiczność i wychodząc z zamkniętych do tej pory kręgów.

Podlotki (*flappers*) wyłamywały się ze sztywnego kanonu mody: nosiły krótkie fryzury i niekiedy męskie spodnie, malując usta szminką, a oczy tuszem (tzw. styl *chłopczycy* – przyp. red.). Żadne zakazane owoców zapuszczały się do Harlemu lub murzyńskich dzielnic w innych miastach, poznając istniejącą obok, ale oddzieloną niewidzialnym murem segregacji, kulturę – biada jednak mieszanej parze. Choć wszyscy obywatele mieli takie same prawa, to obowiązywała niepisana zasada: „równi, ale podzielni”, na Południu USA dodatkowo wspierana wyrokami sądów.

Lata dwudzieste to nie tylko okres zabawy i odpoczynku po Wielkiej wojnie, ale też czas niepokoju. Zaostrzona została polityka imigracyjna – ograniczyła napływ nowych obywateli z Europy i całkowicie zamknęła Stany Zjednoczone przed Azjatami. Jak złowrogi feniks z popiołów na Południu odrodził się Ku Klux Klan, który nie tylko urządzał marsze w Waszyngtonie, ale śmiał nawet proponować kandydata na prezydenta. Instytucje federalne stały się celem ataków anarchizujących komunistów, a na fali pierwszej Czerwonej Paniki (*Red Scare*) powstaje *Bureau of Investigation*, które później przekształci się w FBI. Jego kierownictwo obejmuje J. Edgar Hoover, który niczym lalkarz będzie pociągał za rządowe sznurki aż do lat siedemdziesiątych. O jego tajnym archiwum, szantażach i wpływie na politykę do dziś krążą legendy.

Ważny etap w dziejach Ameryki rozpoczął się od wprowadzenia *Volstead Act*, czyli tak zwanej Ustawy Prohibicyjnej. Wedle jej zapisów w Stanach Zjednoczonych nielegalna stała się produkcja, import, eksport oraz sprzedaż alkoholu. Choć jej celem było uzdrowienie sytuacji społecznej, to skutek okazał się zupełnie odwrotny. Na szmuglu i prowadzeniu „wodopojów” (*speakeasy*) fortunę zbili mafijni bossowie, a ich „rodziny” stały się siłą, z którą należało się liczyć. Strzelaniny na ulicach, pościgi, trupy wyławiane z rzeki nagle okazały się codziennością. Al Capone, „Lucky” Luciano czy „Bugs” Moran na stałe weszli do ludzkiej świadomości i zbudowali finan-

sowe imperia. Wpływy mafii będą odczuwalne jeszcze długo po tym, jak zniesiona zostanie prohibicja, ale to dzięki niej gangsterzy zdobędą takie wpływy. Ryczące lata dwudzieste skończyły się nagłą katastrofą. We wtorek 29 października 1929 roku nastąpił krach giełdowy, jakiego świat jeszcze nie widział. W ciągu kilku godzin wyparowały fortuny ulokowane w akcjach spółek notowanych na parkiecie. Ikoniczny jest obraz bankiera, który po stracie majątku rzuca się z okna swego gabinetu, ale to czubek góry lodowej. Tysiące ludzi z dnia na dzień zostało bez oszczędności, pracy i dorobku całego życia.

Przydatne linki

Dzięki Internetowi Strażnik Tajemnic dysponuje świetnym narzędziem do odtworzenia ducha Ryczących Lat Dwudziestych. Istnieje wiele stron internetowych, koncentrujących się na tamtym okresie, a poniżej zamieszczam kilka przydatnych linków.

Radio Dismuke – to stacja radiowa, która nadaje muzykę z epoki. Niegdyś buntownicza i „nieprzyzwoita” (choć trudno w to uwierzyć, jazz był uważany za dowód moralnego upadku Ameryki), dziś może stanowić dobry podkład pod sesję. Ot, wystarczy otworzyć przeglądarkę na tej stronie, a z głośników popłynie muzyka grana przez big band: <http://radiodismuke.com>

Słuchowiska radiowe – jeśli Strażnik miałby ochotę poprowadzić szczególnie „zakręconą” przygodę, może wykorzystać któreś ze słuchowisk z tej strony. To autentyczne audycje, jakie nadawano na falach eteru i które gromadziły przy radioodbiorniku całe rodziny. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby je wykorzystać jako bazę do przygody lub wpleść w jej fabułę: <http://www.oldtimeradiofans.com>. Podobną i równie obfitą audiotekę znajdziecie tutaj: <http://www.otr.net>.

Shorpy – przysłowie mawia, że jeden obraz wart jest tysiąca słów. Choć Strażnik Tajemnic powinien opisywać Badaczom świat dookoła, nic nie stoi na prze-

szkodzie, aby wspomógł się kilkoma zdjęciami. Zwłaszcza że w tej galerii znajdziecie obrazy w dużej rozdzielczości, zarówno z lat dwudziestych, jak i innych epok. Polecam, bo odpowiadają na proste pytania z gatunku: jak wyglądało biuro naczelnika poczty? <http://www.shorpy.com>

Retronaut – ma tej stronie znajdziecie przeróżne, fotograficzne ciekawostki z przeszłości, o których niekiedy zapomniano lub uznano je za mało istotne. A zdarzają się prawdziwe perełki. Choć strona jest poświęcona różnym okresom historycznym, wielbiele lat dwudziestych znajdą dla siebie wiele ciekawostek. <http://www.retronaut.co>

Ryczące lata dwudzieste – Na koniec strona poświęcona różnym ciekawym, mniej i bardziej znanym aspektom epoki. Przygotowując się do sesji, często na nią zaglądam. Informacje są niekiedy dość pobieżnie zaprezentowane, ale popychają tylko do bardziej dogłębnego zbadania tematu. <http://www.1920-30.com>

Bibliografia

1. [Krzysztof Michałek](#) – „Na drodze ku potędze. Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki 1861 – 1945”
2. Russel Brown – „Shadows of Cthulhu”



Trudna sztuka wydawania



Jeszcze kilkanaście lat temu wydanie podręcznika do gry fabularnej przez fana graniczyło z cudem. Konieczność przygotowania plików, wydrukowania większej partii książek, zorganizowania dystrybucji oraz prowadzenie samego wydawnictwa

mocno ograniczały możliwości amatorów i pół-profesjonalistów. Z czasem sytuacja uległa zmianie. Druk cyfrowy umożliwił publikację niskich nakładów, liczonych w dziesiątkach czy setkach sztuk. Darmowe aplikacje do obróbki grafiki i składu dały wystarczające wsparcie jak dla potrzeb takich fanowskich projektów. Internet, a konkretnie branżowe serwisy, e-sklepy, fora, blogi oraz – w ostatnich latach – crowdfunding, dał szansę na wypromowanie podręcznika bez konieczności poświęcania większych środków na reklamę. W efekcie współcześnie wydawcą RPG może zostać każdy człowiek dysponujący chęćmi, pomysłem na system, wolnym czasem i niewielką sumą pieniędzy. Nie znaczy to jednak, że każdy zapaleniec powinien pokazywać swoje dzieła światu.

Wielcy i maluczcy

Najpopularniejsze linie gier wydawanych w języku angielskim to prawdziwe cudeńka. Kolorowy druk, ilustracje znanych artystów, świetny skład, twarda

oprawa – jakością wydania przypominają bardziej albumy niż zwykłe książki. Samo przeglądanie podręczników do gier z uniwersum **Warhammera 40k**, **Pathfindera** albo **Legendy Pięciu Kręgów** jest prawdziwą przyjemnością. Z treścią jest różnie, ale nie można z czystym sumieniem napisać, że są słabymi gramami – gdyby wewnątrz okładek nie znalazło się nic sensownego poza grafikami, nie miałyby aż tylu fanów. Oczywiście, w przypadku systemów osadzonych w światach o dłuższym „stażu” wielu nabywców jest po prostu wiernych uniwersum, ale i tu – gdyby ten setting był kiepski, nie przebiłby się do czołówki.

Oprócz wysokonakładowych kolorowych albumów od WotC czy AEG, na rynku RPG istnieje sporo wydawnictw publikujących w nieco niższym standardzie – czerni i bieli, często w miękkich oprawach. Ze względu na mniejsze nakłady ceny tych podręczników nie są specjalnie niższe od dodatków do **Dungeons & Dragons** albo **L5K** (choć warto tu wspomnieć o wyjątku – wściekle drogim liniom wydawniczym od FFG). Gorszy papier, miękką oprawę, często mniej czytelny skład i ilustracje niższej jakości ma rekompensować treść, przynajmniej w teorii. Nietypowe settingi, nowatorskie mechaniki, niespotykane wcześniej mieszanki konwencji – wszystko to nie ma szansy na zdobycie tak wielkiej popularności, jak klasyczne fantasy lub space opera na standardowych, mainstreamowych zasadach. Faktycznie na półkach można znaleźć niejedną perełkę oferującą rozrywkę, jakiej nie dałoby się emulować przy pomocy **d20** albo **Storyteller: Monsters and Other Childish Things** od Arc Dream Publishing, **Legends of Anglerre** opublikowane przez Cubicle 7 czy choćby historyczne settingi na mechanicznie **Basic Role-playing**, jak **Rome: Life and Death of the Republic** wydawane przez Alephhtar Games. Nie są co prawda tak ładne, jak **D&D**, ale dla pewnej części fanów gier fabularnych są po prostu idealne.

Niestety, nie da się pominąć gorszych pozycji, których jest znacznie więcej niż naprawdę wartościowych systemów. Prawdą jest, że nie każdy podręcz-

nik musi być majstersztykiem – choćby ze względu na gusta odbiorców. Na anglojęzycznym rynku RPG jest jednak bardzo wiele gier będących niczym innym, niż wersjami beta systemów autorskich – ze wtórnymi mechanikami, naiwnymi settingami, kiepskim składem, pozbawione solidnych ilustracji, na dodatek wydane bez korekty, przez co przebrnięcie przez nie w całości graniczy z cudem. Takie potworki wypuszczają nawet solidne, znane z innych (bardzo dobrych) podręczników firmy, np. Chaosium, odpowiedzialne za fatalne **The Chronicles of Future Earth**.

Samobój za samobójem

Wypromowanie własnego systemu na rynku RPG nie jest proste, zwłaszcza w przypadku gier niskonakładowych, które nie mogą oczarować czytelnika przepięknym wydaniem. Na polskim rynku jest to jeszcze trudniejsze – niewielka baza fanów, niechęć do ryzykowania inwestycji w produkt o niewiadomej jakości oraz niewielki procent fanów udzielających się w Internecie sprawiają, że publikacja świetnej, zachodniej gry niekoniecznie musi się zwrócić. Biorąc pod uwagę, jak wiele projektów kończy się porażką, jak wielu twórców podchodzi do kwestii wydawania zupełnie bez przygotowania, idąc na hurra, kolejne błędy sprawiają, że nawet ciekawe, mające potencjał projekty kończą jako jednorazowe produkcje bez szansy na dodatki albo wznowienia.

Jakie to błędy?

Po pierwsze, niewzruszona wiara w swoją nieomyślność. Przepuszczenie tekstu przez sito autokorekty i pokazanie dzieła znajomym to dopiero pierwszy krok. W przypadku gotowych gier (zwłaszcza na autorskiej mechanicznej) absolutną koniecznością jest zorganizowanie zewnętrznych beta-testów. Oczywiście, część feedbacku będzie nic nieznaczącą gadaniną

(np. osób, które najpierw się zgłosiły, a potem nie chciało się im faktycznie przetestować otrzymanej gry), ale wśród uwag i komentarzy na pewno pojawiłyby się sporo cennych informacji.

Po drugie, niedopasowanie produktu do rynku. Wypuszczenie kilku tysięcy sztuk drogiego podręcznika na polski rynek ma sens tylko w jednym przypadku – wysoki nakład przekłada się na duże oszczędności kosztów druku, a wydawcę stać na zamrożenie środków do czasu wyczerpania nakładu. Podobnie ma się sprawa z tematyką gry – nie ma co liczyć, że fani masowo rzucają się na tytuł osadzony w nietypowej konwencji i korzystający z nieszablonowej („udziwnionej”) mechaniki. Szanse na sukces maleją tym mocniej, im wyżej wydawca stawia poprzeczkę w postaci ceny – powyżej pewnego pułapu system kupują wyłącznie znajomi i kolekcjonerzy.

Po trzecie, wiara w fanów. Bycie zapaleńcem to jedno, ograniczone kieszonkowe to drugie. Większość fanów RPG (przynajmniej w Polsce) to uczniowie szkół średnich i studenci. Nie da się ich przekonać, że podręcznik to „tylko” trzy wyjścia do kina albo jedna impreza. Oni obędą się bez nowej gry prędzej niż bez sobotniego wypadu ze znajomymi. Zwłaszcza jeśli ów świeżo wydany system jest sygnowany przez nieznaną im wydawnictwo. Bardzo dobrze podsumował to w jednej ze swoich prelekcji Ignacy Trzewiczek – jeśli ktoś chce zacząć wydawać RPG lepiej, by był znany w środowisku i miał zaufanie fanów, bo bez tego po prostu nie będzie miał czytelników. Znacznie lepszym pomysłem, niż rzucanie się na głęboką wodę, jest rozpoczęcie od tekstów, wpisów blogowych albo udziału w konkursie (choćby w Quentinie).

Po czwarte, przesada z treścią. Jedną z cech, które charakteryzują dobrych autorów, jest umiejętność wycinania ze swoich tekstów niepotrzebnych fragmentów. Podręcznik podstawowy – co zresztą sugeruje jego nazwa – powinien zawierać wszystko, co jest potrzebne do rozpoczęcia zabawy, niekoniecznie każde słowo, jakie wyszło spod klawiatury twórcy.

Efekt? Zapisane drobnym maczkiem, liczący po trzysta stron systemy, w których połowa treści to mało ważne detale (nudna historia, jeszcze nudniejszy opis kultury, itd.).

Po piąte, najważniejsze, brak umiejętności. Niestety, taka jest smutna prawda – nie każdy posiada talent pisarski. Faktem jest, że jego brak da się nadrobić ciężką pracą, jednak w przypadku gry fabularnej ważny jest nie tylko sam język, ale również pomysł na świat oraz jego elementy, jakość mechaniki (w tym jej dopracowanie z punktu widzenia prawdopodobieństwa) czy porady dotyczące wykorzystania systemu w praktyce.

Dawno zapomniani

Gdy piszę te słowa, tylko kilka tygodni dzieli nas od premiery kolejnego polskiego systemu RPG. **Charakternik: Magią i Mieczem** o 256 stronach zamkniętych twardą oprawą wydaje się klasycznym przykładem ukończonego, wygładzonego systemu autorskiego, którego twórca zdecydował się pokazać swoje dzieło światu. Największe kontrowersje wzbudza w Internecie cena – 159 zł to sporo, jak za system, o którym praktycznie nic nie wiadomo. Autor **Charakternika** ryzykuje sporo, nawet jeśli drukuje grę w niskim nakładzie. Czas pokaże czy nowy produkt okaże się świetnym, nowatorskim systemem, czy też heartbreakerem, który podzieli los **Arkony** albo **Crystallium**. Biorąc pod uwagę, jaki los spotkał w Polsce nie tylko rodzime produkcje, ale też zachodnie tytuły, jak mocno krytykowany za tłumaczenie **Exalted** lub oparte na mechanice **d20 Midnight** i **Modern**, ciężko uwierzyć w komercyjny sukces **C:MiM**. Cóż, czas pokaże.



L5R: Imperial Histories

Dziesięć twarzy Rogukanu



smoków i Złotym Wiekiem, który bezpowrotnie minął) aż do współczesności. Napisanie rozdziału poświęconego historii nie jest proste – niewielu autorów wychodzi z tego zadania obronną ręką. Biorąc to pod uwagę ciężko oprzeć się wrażeniu, iż autorzy **Imperial Histories**, dodatku do czwartej edycji **Legendy Pięciu Kręgów**, podjęli wręcz tytaniczną pracę. Stworzenie liczącego kilkanaście stron fragmentu nie jest łatwym zadaniem. Napisanie całego podręcznika opisującego dzieje Szmaragdowego Imperium wydaje się wręcz niemożliwe – przynajmniej jeśli zakłada się, że książka ta ma być interesująca.

Wydanie

Wielokrotnie chwalona szata graficzna i jakość wydania, standard dla 4. edycji **L5K** cechuje również **Imperial Histories**. Gruby, pachnący papier, świetne ilustracje z karcianki (choć trzeba przyznać, że spora część z nich pochodzi ze wcześniejszych edycji i stoi na niższym poziomie niż współczesne) oraz czytelny skład podkreślają pozytywne wrażenie, jakie pozostawia grafitowa okładka z ilustracją przedstawiającą ciężkozbrojnego samuraja. Cena 39,99 dolarów nie wydaje się wygórowana, biorąc pod uwagę, że otrzymuje się za nią trzysta dziesięć w pełni kolorowych stron. Wzorcowa jakość wydania nie jest zaskoczeniem – po raz kolejny wypada wspomnieć, że czwartej edycji **Legendy** dorównuje jedynie Paizo ze swoim **Pathfinderem**, ewentualnie jeszcze WotC z **D&D 4e**.

Co w środku

Ponownie, „jak zwykle”, niewiele mechaniki. Autorzy wzięli sobie do serca stworzenie podręcznika traktującego o historii Szmaragdowego Imperium, stąd niezbyt duża ilość zasad. We wstępie można przeczytać, że ideą, jaka im przyświecała, nie było opisanie przeszłości Rokuganu od deski do deski, lecz rozpiska kilku gotowych settingów do wykorzystania przez grupy, którym nie przypadła specjal-



SHADENC

Historia jest najczęściej jednym z najnudniejszych fragmentów podręczników RPG. Nieciekawe, ciągnące się przez kolejne strony opowieści służą jedynie autorom, zapelniając miejsce w książce niepotrzebną treścią. Standard dla fantasy to opis dziejów od stworzenia świata (koniecznie z wojną bogów, erą

nie do gustu legendowa współczesność. W założeniu mają to być więc materiały przydatne podczas gry (przynajmniej jako inspiracja). We wstępie znajduje się również sekcja poświęcona wykorzystywaniu oficjalnych materiałów. Autorzy proponują jedno z trzech wyjść – podążanie oficjalną ścieżką, tworzenie własnego Rokuganu lub rozwiązanie łączące elementy tych dwóch – oczywiście wymieniając zalety i wady każdego z nich. Prócz nich znalazło się również miejsce dotyczące tworzenia oraz prowadzenia antagonistów bohaterów graczy.

Główna treść podręcznika to dziesięć rozdziałów opisujących różne okresy historyczne (oraz alternatywne wersje Rokuganu), poczynawszy od Świtu Imperium (czasów wkrótce po zstąpieniu Kami na Ziemię), przez stworzoną specjalnie na potrzeby tego podręcznika Erę Wielkiego Pomoru, na dwóch niekanonicznych settingach kończąc – Bohaterach Rokuganu (gdzie dynastia Toturich wciąż istnieje) oraz Tysiącu Lat Ciemności (opartym na założeniu, że druga bitwa z Fu-Lengiem, będąca ukoronowaniem Wojen Klanów, została przegrana).

Każdy setting został opisany według podobnego klucza. Prócz kalendarium oraz wzmianek na temat najważniejszych wydarzeń, znaleźć można istotne informacje na temat poszczególnych klanów i wpływowych osobistości z danego okresu historycznego, porady dotyczące prowadzenia w tym okresie oraz garść dodatkowych zasad przypisanych do niego. Charakterystyczne dla czwartej edycji **L5K** są wszechobecne ramki z nie tak ważnymi, jednak bardzo ciekawymi informacjami – nie zabrakło ich również w **Imperial Histories**. Najzabawniejsze są fragmenty dotyczące „prawdziwej historii Rokuganu” spisanej rzekomo ręką samego Ikomy, choć z punktu widzenia MG istotniejsze są na pewno te poświęcone alternatywnym wersjom Rokuganu. Z lektury materiałów zawartych w ramach można wyciągnąć świetne pomysły – np. co by się stało, gdyby to Hida, a nie Hantei, zwyciężył w turnieju Kami u zarania dziejów lub co odpowiedzieć graczowi chcącemu zagrać gajinem w czasach, kiedy obcokrajowcy byli mile widziani w Szmaragdowym Cesarstwie.

Pomimo że **Imperial Histories** liczy 310 stron, lektura dodatku nie pozostawia złudzeń – to zbyt mało. Niektóre ważne kwestie zostały opisane jedynie pobieżnie lub wspomniane w ramach, przy opisie innych istotnych wydarzeń autorzy pozostawiają je w sferze legend i domysłów. Rozwiązanie to na pewno jest dla nich wygodne (daje podstawę do wykorzystania tych wątków w przyszłości, oczywiście przy konstruowaniu storylinii gry karcianej), jednak dla MG już nie bardzo. Przykładem może być np. prawda na temat natury Shosuro – gracze niekoniecznie muszą wiedzieć czy była człowiekiem, czy też tworem Cienia, jednak prowadzący mogliby dysponować taką informacją. Pomimo że konkretów – historycznych faktów, pomysłów na scenariusze oraz mechanicznych opcji – jest pod dostatkiem, Mistrza Gry chcącego umiejscowić kampanię w jednej z historycznych epok czeka z pewnością sporo pracy. Pewną pociechą jest możliwość uzupełnienia części braków z pomocą **Emerald Empire** oraz **Great Clans** (do których autorzy **Imperial Histories** z rzadka się odwołują), jednak nie każdy prowadzący posiada te dodatki na półce.

Wrażenie zbyt małej objętości podręcznika jest jednak również jego zaletą – w końcu oznacza to, że materiały znajdujące się w książce są przydatne. Choć językowi dodatku daleko od suchego, formalnego stylu, nie można powiedzieć, że jego treść to „łanie wody”. Kolejne strony wypełnione są przydatnymi informacjami, poradami dotyczącymi prowadzenia w danym okresie historii Rokuganu czy też różnicom pomiędzy konkretnym settingiem a współczesnością Szmaragdowego Cesarstwa. Przykładowo, w czasach Świtu Imperium na próżno szukać zaawansowanych technik i potężnej magii – w czasach na krótko po przybyciu Kami ludzie byli barbarzyńcami, nie budowali szkół wojowników ani nie znali magii żywiołów. Ludy zamieszkujące przyszły Rokugan były barbarzyńskimi, pół-nomadycznymi plemionami, w jakich trudno było się doszukać przyszłych, honorowych samurajów. Lektura rozdziału poświęconego początkom Cesarstwa bar-

dzo jasno pokazuje, że gra w tych czasach będzie mocno się różniła od np. Wojny Klanów.

Bardzo miłą cechą **Imperial Histories** jest opisywanie wydarzeń w taki sposób, by było wiadomo, dlaczego miały miejsce – każda ważna decyzja jest odpowiednio umotywowana (sytuacją, charakterem wpływowych BN czy też ich dalekosiężnymi planami). Dla MG pragnących odejść od kanonu autorzy umieścili wszechobecne ramki z pomysłami, „co by było, gdyby”. W efekcie, choć lektura podręcznika nie jest łatwa, nie da się powiedzieć, że suplement ten nuży – wręcz przeciwnie, trzyma poziom reszty linii wydawniczej, udowadniając, iż nie jest niemożliwym napisanie ciekawego dodatku poświęconego historii świata.

Podsumowanie

Nie ma co ukrywać – **Imperial Histories** nie jest podręcznikiem dla każdego. Z pewnością mniej korzyści niż MG wyciągną z niego gracze (mimo pojawienia się nowych szkół oraz innych opcji, z jakich można skorzystać przy tworzeniu i rozwoju postaci). Na pewno nie będzie wyjątkowo przydatny prowadzącym we współczesnej erze Rokuganu (chyba, że od znajomości przeszłości zależy los kampanii). Sądzę jednak, że przyda się wszystkim, którzy mieli już nieco styczności z **Legendą Pięciu Kręgów** (zwłaszcza fanom pierwszej edycji), którym nie przypadła specjalnie do gustu storylinia z karcianej wersji gry. Dodatek, choć ciekawy, nie jest jednym z tych podręczników, które można przeczytać od deski do deski z zapartym tchem. **Imperial Histories** trzeba sobie dawkować – ale nie powinno to dziwić biorąc pod uwagę tematykę suplementu.

Zabierając się do lektury tej książki (czy też zastanawiając nad jej zakupem) warto mieć na uwadze specyfikę świata w niej opisanego. Rokugan różni się od tradycyjnego, „średniowiecznego” fantasy w wielu kwestiach – między innymi tym, jak mocno prze-

szłość oddziałuje na teraźniejszość. Kult przodków, pragnienie dorównania słynnym herosom z przeszłości cechują wielu samurajów. **Imperial Histories** bronią się co prawda samą treścią, trzeba jednak pamiętać, iż podręcznik ten nie musi być książką „do poczytania i odłożenia na półkę” – sam Rokugan sprawia, że informacje w nim zawarte mogą mieć wielkie znaczenie podczas gry. Mnie osobiście przekonały do niego rozdziały dotyczące pierwszych wieków Cesarstwa oraz czasów opisanych w pierwszej edycji **L5K**, przed Wojną Klanów. Fakty, mechanika dopasowana do czwartej edycji oraz cała lawina pomysłów sprawiają, że moim zdaniem warto, by każdy MG postawił **Imperial Histories** na swojej półce.



Plusy:



Treść podręcznika



Konkrety z ramek



Pomysły na alternatywną historię Rokuganu



Jakość wydania

Minusy:



Miejscami zbyt ogólny



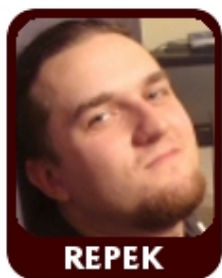
Pozostawienie zbyt wielu faktów w gestii MG

twarda oprawa

Cena: 139,95 zł

WFRP: Lure of Power

I wódź nas na pokuszenie



REPEK

nak siły graczy i Niszczycielskich Potęg były

„Chaos nastanie, gdy czwórka się zjednoczy”, chciałoby się sparafrazować klasyka. **Lure of Power**, dodatek do trzeciej edycji **Warhammera**, pozwala spełnić się tej przepowiedni, wprowadzając do gry ostatniego z bogów Chaosu, Slaanesh. Aby jed-

względnie wyrównane, również awanturnicy przemierzający Stary Świat otrzymują do dyspozycji nowe umiejętności i ścieżki kariery.

Czwarty do brydża

Dodatek **Lure of Power** został stworzony na podstawie typowego dla Tredycji schematu podziału zawartości na dwie części. Zaczniemy od tej teoretycznie bardziej podniecającej. Każda z Niszczycielskich Potęg ma swój sposób na uprzykrzanie życia śmiertelnikom. Tzeentch snuje intrygi i wypacza magię, Nurgle zsyła choroby, Khorne zaś uwielbia brutalny przelew krwi. Slaaneshowi pozostało więc pożądanie w jego najczystszej, związanej z cielesnością postaci. W poprzednich edycjach **Warhammera** wyznawcy Slaaneshy pojawiali zazwyczaj w scenariuszach, które rozgrywały się w wyższych sferach. Szlachectwo w końcu zobowiązuje do dekadencji i wszelkich możliwych wynaturzeń.

Nie inaczej jest w Tredycji. Wpływy Pana Rozkoszy przenikają tkankę społeczeństwa i sięgają jego najznamienitszych przedstawicieli. Kult Slaaneshy oddają się poszukiwaniu najbardziej niezwykłych doznań, wśród których jako stały refren powraca ból i związana z nim perwersyjna rozkosz. Niewolnicy Kusiciela są dręczeni frustracją i niemocą twórczą. Aby jednak nie uczynić ze Slaaneshy adwersarza wyłącznie dla poetów i znudzonych życiem szlachciców, autorzy podręcznika sugerują, by rozszerzyć jego sferę wpływów na dążenie do perfekcji. Dzięki temu celem jego mrocznych podszeptów może stać się także szukający coraz to nowych wyzwań szermierz czy ciekawy świata podróżnik.

Najważniejszym dodatkiem opisanym w *Liber Ecstatica* są tajne stowarzyszenia, których sześć kart znajdziemy w pudełku. Przypominają one w konstrukcji karty drużyn i organizacji z poprzednich rozszerzeń. Wraz z zyskiwaniem pozycji w stowarzyszeniu (czytaj: przesuwaniem swojego znacznika pod specjal-

nym torze na karcie), Bohater Gracza otrzymuje dostęp do nowej wiedzy i drobnych mechanicznych bonusów. Z czasem może zostać przyjęty do wewnętrznego kręgu i poznać największe sekrety organizacji. Z drugiej strony każdemu stowarzyszeniu przyporządkowana jest jedna karta obłędu (w LoP dodano sześć nowych), którą otrzymuje wtajemniczony bohater. W ten sposób karty stowarzyszeń same w sobie mogą stać się pomysłami na dłuższe kampanie. W ich trakcie gracze będą pięć się w hierarchii, by nagle odkryć, że służą Mrocznych Bogom lub są członkami spisku anarchistów pragnących zachwiać fundamentami Imperium.

Niestety, poza powyższym książeczka poświęcona Slaaneshowi prezentuje się dość ubogo. Dowiemy się z niej nieco o Księciu Rozkoszy i jego sługusach, którymi MG może postraszyć drużynę na dowolnym stopniu rozwoju. Poszczególne demony są rozpisane dość szczegółowo, a zestaw uzupełniają karty ze skrótem cech i umiejętności, gotowe do wykorzystania na sesji. Każda potwora ma również swoją tekturową figurkę. I tutaj wydarzyło się największe bodaj nieszczęście tego dodatku. Tredycja mocno stawia na oprawę wizualną, przez co trudno pojąć, jak do druku trafiły ilustracje Demonetki czy Strażnika Tajemnic. Być może broniłyby się samodzielnie, ale w zestawieniu z resztą rysunków (np. Księcia Sigwalda lub championów Slaaneshy) wydają się wyrwane z innej, bardzo spaczony bajki. Oczywiście, samych sportretowanych maszek nie należy lekceważyć, gdyż MG może odgryźć się jedną z jedenastu przeznaczonych dla nich kart akcji.

W ogóle nieco lepiej jest na kartach. Kreatywny MG może w końcu stworzyć drużynę składającą się wyłącznie z awanturników naznaczonych piętnami Chaosu. Znamie Slaaneshy zapewnia solidne premie podczas testów umiejętności społecznych oraz czyni niewrażliwym na strach i grozę. Dziesięć zaklęć dla czarnoksiężników Slaaneshy w garść i można siać szaleństwo oraz zamęt.

Jak nie najeść się wstydu

W poprzednich dodatkach siły obrońców Imperium zasilali wojownicy, czarodzieje i kapłani. W „Pokusie władzy” do gry wkraczają przedstawiciele najwyższych sfer, czyli szlachta Starego Świata. W związku z tym wśród dziesięciu nowych kart karier znajdziemy dworzanina, ambasadora czy herolda, ale także kandydatów na awanturników niższego stanu, ale niejmniej wpływowych, jak minstrel lub mistrz złodziejski. Nikogo chyba nie zdziwi, że w sukurs ich zawodowym zdolnościom idą również nowe talenty, z których większość ułatwia osiągnięcie sukcesu w sytuacjach sporów niewymagających użycia siły (*Natchniony, Sprawny mówca, Impulsywny*).

Mechanika Tredycji, ze swoimi kartami i znaczkami na kościach, wywróciła **Warhammera** do góry nogami. Za swego rodzaju nowinkę (w Starym Świecie oczywiście) należy też uznać mechanikę konfliktów społecznych, które – w zamyśle autorów – miały przypominać fizyczną walkę. Także tutaj określa się inicjatywę i wyprowadza „ataki”, które mają zniszczyć wiarygodność przeciwnika lub zastraszyć go, a przy okazji zyskać bohaterom przychylną postronnych obserwatorów. W dodatku do dyspozycji graczy oddano ponad trzydzieści kart akcji, z których przeważająca większość ma w rogu symbol sztandaru oznaczającego akcje interpersonalne (czytaj: bez użycia siły lub magii). Wśród wielu jednoznacznie brzmiących propozycji, jak *Musimy działać razem!* lub *Trup w szafie*, znajdziemy też dowcipną, dwustronną kartę *Dobry/Zły Łowca Czarownic*. Co ciekawe, występuje ona w dwóch kopiach, co pozwala odpowiednio skonstruowanej drużynie przeprowadzić iście filmowe przesłuchanie.

Lure of Power poszerza poza tym starcie na forum publicznym o pomocniczy współczynnik Wstydu, który zależy od Siły Woli oraz pozycji społecznej postaci i działa podobnie do poziomu ran, jakie może otrzymać bohater. Cała koncepcja, wspierana licznymi nowymi kartami akcji zwiększającymi potencjał

dyplomatów i szarlatanów, jest interesująca. MG musi tylko uważać, planując takie konfrontacje. Sceny tradycyjnych walk w Tredycji potrafią być długie, więc tego typu starcia należy dokładać rozsądnie lub skupić się tylko na nich.

Wśród nowych zasad znajdziemy też Popleczników, sztuk sześć. Wiadomo, żaden szanujący się szlachcic nie zniży się do prowadzenia własnego rachunku w banku czy dbania o potrawy na swoim stole. Karty sług posiadają własne charakterystyki i – oddane w ręce graczy – mogą pomóc w oddaniu wrażenia możliwości i statusu bohaterów.

Jeśli odłożyć na bok karty i nowinki mechaniczne, w drugiej ze znajdujących się w pudełku książek, z rzeczywiście przydatnymi treściami jest nieźle, choć bez sensacji. Cieszy akcent, jaki autorzy kładą na pomaganie MG w tworzeniu własnych scenariuszy. W ten sposób należy bowiem interpretować siedem (plus jeden ogólny) trójaktowych schematów wyzwań, przed którymi można postawić graczy. Zgodnie z tematyką dodatku obracają się one wokół dworskich intryg i dylematów, których nie da się rozwiązać wyłącznie brutalną siłą. Trochę jednak szkoda, że nie są one od razu „obłożone mięskiem” w postaci konkretnych personaliów BN-ów i proponowanych miejsc akcji. Zapewne wynika to z zamierzonej *genericowości* tych wzorników, ale przekłada się na dość powolne wykorzystywanie potencjału settingu Starego Świata.

Przedostatnią stronę zdobi (a raczej zajmuje, gdyż piękna nie jest) mapka Ubersreiku, miasta, w którym rozgrywa się scenariusz *Mirror of Desire* (patrz niżej). Cieszy jeszcze diagram przedstawiający zależności pomiędzy różnymi siłami polityczno-arystokratycznymi okolic tegoż miasta, który może stanowić pożywkę przy planowaniu własnej kampanii. Na tym jednak zalety książeczki *Nobility in Empire* się kończą. Rozdziały, opisujące system prawny Imperium, powinności szlachty czy stopni zamożności mieszkańców Starego Świata to już klasyczne zapchaj-

dziury, mające niewielki wpływ na to, co może przydać się na sesji.

Lustereczko, powiedz przecie...

Tylko dla potencjalnych Mistrzów i Mistrzyń Gry

Aż połowę drugiej książeczki zajmuje spory scenariusz zatytułowany *Mirror of Desire*. Jak nietrudno się domyślić, za intrygą, której czoła będą musieli stawić gracze, stoją siły związane ze Slaaneshem. Fabuła obraca się wokół niezbyt zamożnej, ale fascynującej szlachcianki, do której cholewki smażą młodzi przedstawiciele elity miasta Ubersreik. Ich rodzicom nie w smak są mało korzystne afekty pociech i postanawiają zażegnać „nieszczęście”. Do tego celu zaś najlepiej nadają się awanturnicy, czyli postaci graczy.

„Lustro pożądania” to scenariusz z ciekawym, niezbyt często spotykanym centralnym motywem miłosnym. Poza tym jednak cierpi na typową przypadłość przygód *genericowych*. Pierwsze skrzypce grają w nich BN, otoczeni zgają BN-ów drugoplanowych i okazjonalnych przeciwników. Na szczęście materiału jest na tyle dużo, że można wykroić z niego spójny torcik. Odważniejsi MG mogą zaś śmiało powierzyć główne role graczom i rozegrać intrygujący jednostrzał.

Jeśli czegoś naprawdę brakuje w tym scenariuszu, to większej ilości sugestii, jak wykorzystać w nim mechanikę konfliktów społecznych. Jak na przygodę rozgrywającą się w całości w mieście i polegającą na walce o względy kobiety, jest to zwykłe marnowanie potencjału.



Plusy:



Tradycyjnie piękne wydanie



Tradycyjnie znośny scenariusz



Tradycyjnie drobne, ciekawe, opcjonalne uzupełnienia mechaniki

Minusy:



Tradycyjnie niewytrzymałe pudełko



Tradycyjnie mało gotowych, inspirujących zagadek



Nietradycyjnie kilka fatalnych ilustracji

Cena: 169,95 zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 58, lipiec 2012



w numerze między innymi:
BattleTech: Total Warfare
Dust Tactics: Operation Cerberus
Konwój


REBEL.PL
Centrum gier