

w numerze: PRZEKLEŃSTWO DODATKÓW
LOVECRAFT COUNTRY, CZYLI ZIEMIA SZALEŃSTWA



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 58, lipiec 2012



BATTLETECH TOTAL WARFARE

**EVO
INNOWACJE
DUST TACTICS: OPERATION CERBERUS
KONWÓJ
KSIĘSTWO
ANTYWIRUS
SAVAGE WORLD OF SOLOMON KANE**

Ilustracja z okładki "BattleTech: Total Warfare" (c) Catalyst Game Labs.



REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

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' Zawiaślak

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

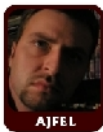
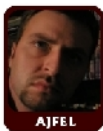
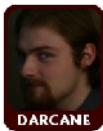
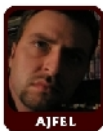
Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kie-
rujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl

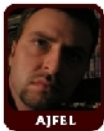
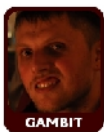


Sezon ogórkowy w pełni. Masa ludzi cieszy się urlopem (żeby daleko nie szukać Sting wczoraj czmychnął sobie nad jeziorko i teraz zadowolony praży się na słońcu), wielu innych wybierze się na urlop niebawem. Tymczasem mnie dopadło jakieś choróbsko, przez co musiałem odwołać zaplanowane na dzisiejszy wieczór spotkanie planszówkowe. Cóż, może następny weekend będzie trochę bardziej udany. Z bardziej sympatycznych wieści – w lipcowym numerze Rebel Timesa udało nam się zebrać recenzje kilku bardzo fajnych gier. Numer otwiera temat z okładki, czyli napisana przez Enca recenzja podręcznika Battletech: Total Warfare. Kontynuujemy więc rozpoczętą miesiąc temu prezentację Battletecha – fenomenalnej gry, która zupełnie się nie starzeje, mimo iż gości na stołach graczy od przeszło ćwierć wieku. Zarówno w przypadku piszącego o Battletechu Enca, jak i w moim, powrót do tej gry po wieloletniej przerwie sprawił ogromną radość. Co poza tym? Darcane prezentuje lekką, pomysłową i bardzo efektowną planszówkę Evo, wydaną przez Asmodee. Sting w tym miesiącu napisał o karciance Innowacje, o którą niedawno rozszerzyła się oferta Lacerty, de99ial wziął na warsztat Konwój - nową karciankę wydawnictwa Portal, zaś Jaskier napisał o Księżstwie – grze stworzonej przez twórcę fenomenalnej Eclipse. Ja w tym miesiącu zaprezentowałem następny dodatek do Dust Tactics, oraz kolejną łamigłówkę z linii produktów Smart Games. Zachęcam także do przeczytania tekstu Gambita o dodatkach do planszówek, oraz dwóch tekstów adresowanych do erpegowców: recenzji Savage World of Solomon Kane napisana przez Wojtkę, oraz kolejnego tekstu z cyklu Długa droga do Kadath, w tym miesiącu napisanego przez Paladyna. Miłej lektury i do zobaczenia za miesiąc.

Nr 58, lipiec 2012

Spis treści

- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 9 **Sztuka wojny** 
 w XXXI stuleciu
 Battletech: Total Warfare
- 13 **Darwin** 
 jednak się mylił
 Evo
- 16 **Historia świata** 
 w godzinę
 Innowacje
- 20 **Strzelanina** 
 na wyższym poziomie
 Dust Tactics:
 Operation Cerberus
- 24 **Za maszyną** 
 Posterunkowcy serią
 Konwój

- 28 **Zarządzanie** 
 księstwem
 Księstwo
- 30 **Walka z infekcją** 
 Antywirus
- 32 **Przekleństwo** 
 dodatków
- 35 **Długa droga** 
 do Kadath #10
 Lovecraft Country,
 czyli ziemia szaleństwa
- 40 **Młot na czarownice** 
 Savage World of Solomon Kane
- 44 **Plany na sierpień**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Są już pierwsze zestawy Dungeon Command



AJFEL

Dungeon Command to najnowsza planszówka osadzona w świecie **Dungeons & Dragons**, wydana oczywiście przez Wizards of the Coast. Tym razem do rąk dostajemy figurkową grę taktyczną dla dwóch osób, gdzie na modularnej planszy toczą bój

ze sobą dwie grupy wojowników i potworów reprezentowanych przez efektowne, plastikowe figurki. **Dungeon Command** sprzedawana jest w zestawach dla jednego gracza, zawierających wszystko, co potrzeba, by poprowadzić swoją frakcję do boju z grupą rywali, dostępną w innym zestawie serii. Do sprzedaży trafiły już dwa sety: bohaterowie z Cormyru oraz drowy i pająki z głębin Podmroku. W niedalekich planach wydawcy są dwa kolejne. Każdy

zestaw zawiera 12 pomalowanych figurek, karty, znaczniki i moduły planszy. Za pomocą pojedynczego zestawu można zagrać uproszczoną, wprowadzającą wersję gry, natomiast by cieszyć się produktem w pełni, potrzebujemy przynajmniej dwóch frakcji **Dungeon Command**. W zestawach zawarto także karty pozwalające użyć figurek z **Dungeon Command** w wydanych wcześniej kooperacyjnych grach przygodowych: **Castle Ravenloft**, **Wrath of Ashardalon** oraz **The Legend of Drizzt**.



Android: Netrunner będzie po polsku

Nikt chyba nie jest zaskoczony tą wiadomością: wydawnictwo Galakta oficjalnie zapowiedziało wydanie po polsku trzeciej gry karcianej w formacie LCG, czyli **Android: Netrunner**, o której pisaliśmy niedługo po zapowiedzi ze strony Fantasy Flight Games. **Android: Netrunner** to gra dla dwóch osób, osadzona w cyberpunkowym uniwersum **Android**, znanym między innymi z gry planszowej o tej samej nazwie. W trakcie rozgrywki megakorporacje ścierają się w walce z netrunnerami. Korporacje zdobywają punkty przez forsowanie swych agend, podczas gdy netrunnerzy starają się przedrzeć przez systemy korporacyjnych zabezpieczeń, aby wykraść bezcenne

dane. **Android: Netrunner** jest oparta na wydanej w 1996 roku kolekcjonerskiej grze karcianej **Netrunner**, która mimo braku wydawniczego wsparcia do dzisiejszego dnia cieszy się wielką popularnością wśród fanów gier karcianych i cyberpunkowej konwencji.



Zapowiedzi wydawnictwa Portal

Najważniejszą tegoroczną premierą wydawnictwa Portal będzie z pewnością planszówka **Robinson Crusoe** – gra przygodowa o rozbitkach na bezludnej wyspie, starających się wspólnymi siłami przetrwać w nie do końca gościnnej okolicy. Szykuje się ciekawa gra kooperacyjna dla 1 do 5 osób, a premierę przewidziano na tegoroczne targi Spiel w Essen. Natomiast na przełomie września i października, czyli nieco wcześniej, ukaże się **Winter** – dodatek do **51. Stanu** i (lub) **Nowej Ery**. Wraz z tym rozszerzeniem fani neuroshimowej karcianki mogą liczyć na dodatkowe reguły, 54 nowe karty oraz nową frakcję.

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**

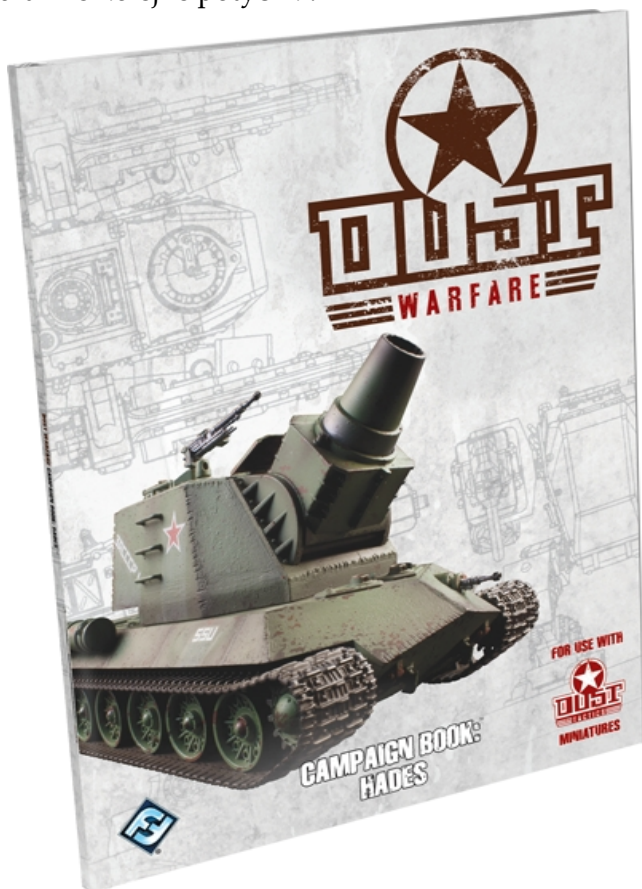
PORTAL STWORZONY,
 BYŚ INFORMOWAŁ
 I BYŚ POINFORMOWANY

**WIEŚCI
 MATERIAŁY
 LINKI
 WYDARZENIA**

NEUROSHIMA.ORG

Nowe podręczniki do Dust Warfare

Fani gry bitewnej **Dust Warfare** niebawem cieszyć się będą premierą podręcznika dodatkowego **Campaign Book Zverograd**, zawierającego wszystkie niezbędne reguły i statystyki umożliwiające wprowadzenie do rozgrywek Unii Sino-Sowieckiej. Tymczasem już teraz wydawnictwo Fantasy Flight Games zapowiedziało kolejny suplement: **Campaign Book Hades**. Znajdziemy w nim obfitą porcję nowych reguł oraz statystyki kolejnych oddziałów i maszyn każdej z trzech frakcji uwikłanych w globalny konflikt alternatywnej rzeczywistości 1947 roku. Interesująco zapowiadają się reguły kampanii, pozwalające planować miejsca kolejnych bitew na mapie wybrzeża Morza Kaspijskiego, łącząc ze sobą fabularnie kolejne potyczki.



Dust Tactics w podziemiach

Skoro już jesteśmy w barwnym uniwersum **Dust**, powodów do narzekań nie mają także fani planszowej **Dust Tactics**. Prócz regularnie serwowanych kolejnych jednostek (ostatnio głównie SSU, co akurat nie wszystkich cieszy), niedawno do sprzedaży trafił następny duży dodatek – **Operation Zverograd**, a już mamy zapowiedź kolejnego, zatytułowanego **Operation Hades**. Tradycyjnie możemy liczyć na porcję dodatkowych materiałów źródłowych, reguły dla nowych jednostek oraz zestaw scenariuszy w niespotykanej dotąd scenerii – tym razem sieć podziemnych tuneli. **Operation Hades** rozszerzy także naszą kolekcję modeli o niezwyklego bohatera SSU. To już piąty kampanijny dodatek do **Dust Tactics**, a jego premierę przewidziano na koniec 2012 roku.



Teomachia czyli nowa gra FGH

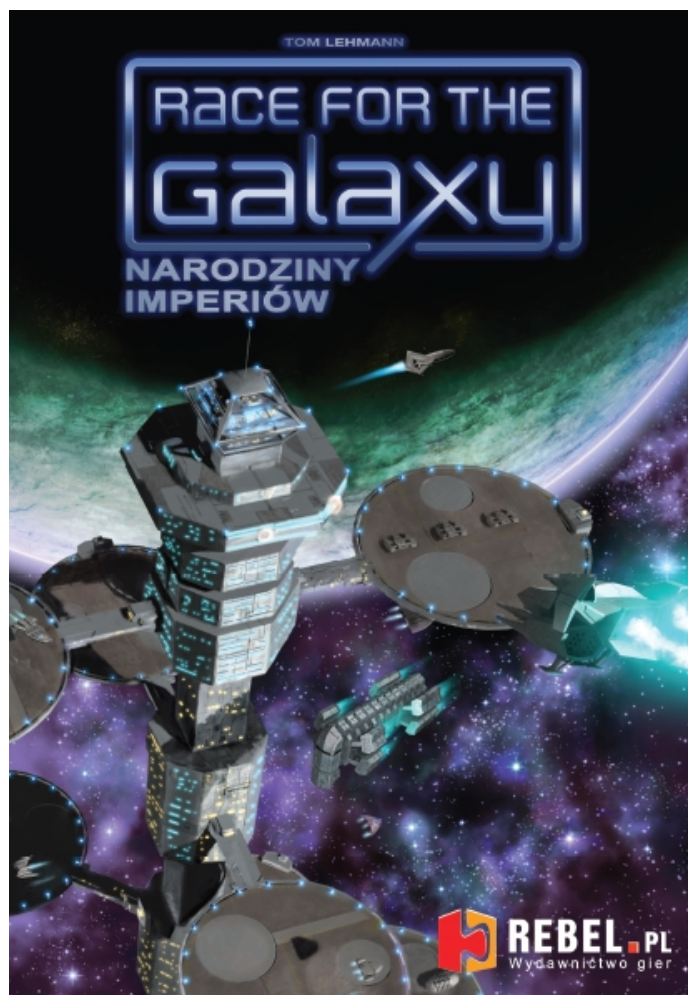
Po niedawnej premierze planszówki **W Zakładzie: Lubelski Lipiec '80**, wydawnictwo Fabryka Gier Historycznych szykuje kolejny produkt zatytułowany **Teomachia**. Będzie to gra karciana dla dwóch osób. Każdy z graczy wcielić się będzie w jedno z bóstw wywodzących się ze starożytnych mitologii. Oczywiście każde z nich dysponowało będzie innym rodzajem mocy. Główną siłę w grze mają stanowić goriwi wyznawcy, wysyłani do walki z wiernymi rywala. Podczas rozgrywki każdy z graczy będzie usiłował pozbawić przeciwnika wyznawców. Premiera gry planowana jest na przełom sierpnia i września, zaś już teraz na [stronie wydawcy](#) dostępna jest instrukcja.



Race for the Galaxy od REBEL.pl

Race for the Galaxy, karciany przebój Toma Lehmana (recenzja w 31 numerze RT) wydany zostanie po polsku przez wydawnictwo REBEL.pl. Wraz z zestawem podstawowym wydany zostanie najnowszy

dodatek do gry **Alien Artifacts** (Artefakty Obcych). Nie jest jeszcze znana dokładna data premiery, ale już teraz można zapoznać się z [polską instrukcją](#).



Ponad 100 tys.
czytelników!

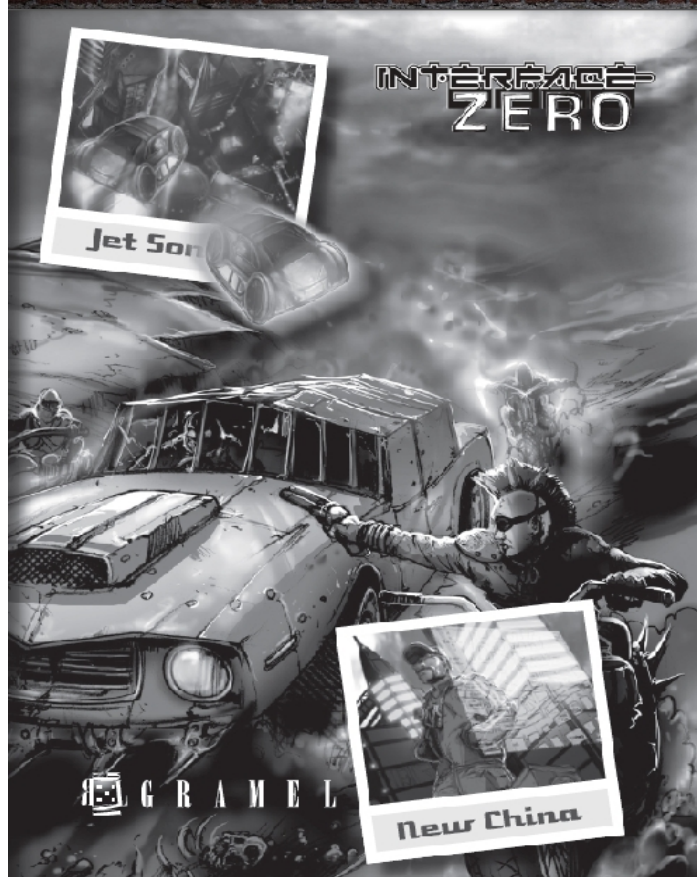
Literadar

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 GAMES.
PRZENOŚI AKCJĘ SAVAGE WORLDS DO DRUTALNEGO,
SZALONEGO ROKU 2088.

MASZ GIWERĘ?

W INTERFACE ZERO ZMIESZYSZ SIĘ Z MISTRZAMI
PRADAWNYCH CHIŃSKICH TRIAD, HACKRAMP-ANARCHISTAMI
I CYTROWYMI GARDNAMI KORPORACJI. POKRZYJUESZ
SZYKI MANDARYNATOWI NOWYCH CHIN ALBO DOBROBOJNEJ
KOALICJI AMERYKI PÓŁNOGÓJ. WEŹMIESZ NA MUSZKĘ
SNAJPERKI ALBO SKRZYJUESZ NANO-STALOWE OSTRZA
Z GANGERAMI, HYBRYDAMI O MODYFIKOWANYM GENOTYPIE
I CYBERSZTURMOWCAMI.

JESTEŚ W SICCI?

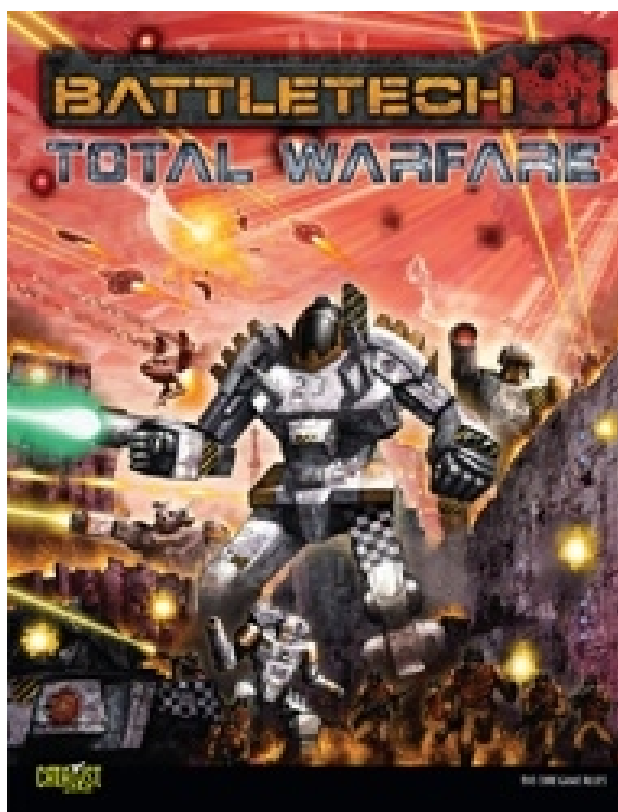
ŻYĆIE W 2088 JEST SZYBKIE. JEŻELI CHCESZ PRZETRWAĆ,
MUSISZ BYĆ JEDZIEŁE SZYBSZY. ALE NIGDY NIE MAJEW,
STARY, MAMY WSZYSTKO POD KONTROLĄ. BRAWUROWE
I GRYWALNE ZASADY CYBERNETYKI POZWOLĄ CI STWORZYĆ
WSPRZETPY, JAKICH TYLKO DUSZA ZAPRAGNIE!

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
OGRODĘ DZISIAJ ZAPRAG.

BattleTech: Total Warfare

Sztuka wojny w XXXI stuleciu



SHADENC

Opisany w poprzednim numerze **BattleTech Introductory Boxed Set** stanowi idealne wprowadzenie w uniwersum **BattleTecha**, nie jest jednak kompletną grą – bardziej zestawem demo zasad, uzupełnionym przez mapki, figurki oraz inne komponenty niezbędne do rozpoczęcia pierwszej bitwy. Jak się jednak okazuje, stanowi on jedynie wierzchołek góry lodowej – podstawowe reguły obejmujące wyłącznie

battlemechy. **BattleTech** okazuje się być o wiele bardziej złożonym systemem. Pełnię jego możliwości (i również ogrom skomplikowania zasad) pokazują dopiero podręczniki podstawowe: **Total Warfare** oraz **TechManual**.

O ile bez drugiej z wymienionych książek można sobie poradzić (koncentruje się na zasadach konstruowania jednostek), o tyle podręcznik **Total Warfare** jest absolutnie niezbędny, jeśli chce się wykorzystać coś więcej, niż mechy opisane w **Introductory Boxed Set**. Na trzystu dwunastu stronach upakowano praktycznie wszystkie zasady, jakie mogą być potrzebne podczas rozgrywki w **BattleTecha**, począwszy od reguł dotyczących poruszania się (na ziemi i w powietrzu), przez zasady prowadzenia ostrzału oraz walki wręcz, nagrzewania się mechów czy wykorzystaniu budynków, na opisie różnych jednostek (piechoty, pojazdów naziemnych, protomechów itd.) kończąc. Oprócz zasad znalazło się również miejsce dla rozdziałów dotyczących tworzenia scenariuszy oraz malowania figurek. Wystarczy przekartkować podręcznik, by uświadomić sobie ilość zgromadzonego w nim – koniecznego do opanowania – materiału. Zabierając się za czytanie **Total Warfare** nie sposób więc oprzeć się wrażeniu, że będzie to bardzo ciężka lektura.

Wydanie

Catalyst Game Labs (znane m.in. z **Cthulhutech** i czwartej edycji **Shadowruna**) jest jednym z wydawców lubiących rozpieszczać graczy kolorowymi podręcznikami. O ile z jakością i wytrzymałością komponentów z pudełka wprowadzającego nie było zbyt dobrze, o tyle w przypadku **Total Warfare** nie ma powodów do narzekania. Twarda oprawa, solidny, gruby papier, czytelny skład i niezłe w większości ilustracje równają podręcznik pod względem formy wydania z czołówką rynku. Z jednym wyjątkiem. **BattleTech** jest reklamowany jako gra planszowa, ale CGL kontynuuje próby, podejmowane jeszcze przez FASA Corp., pierwszego wydawcę **BT**, skojarzenia

tytułu z bitewniakami – sporą część oprawy graficznej stanowią zdjęcia makiet przedstawiających potyczki między mechami i wspierającymi je jednostkami. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie jakość malowania figurek. Daleko mu choćby do poziomu modeli z podręczników systemów Games Workshop, że o najlepszych figurkach z Cool Mini Or Not nie warto nawet wspominać. Po części wynika to na pewno z wyglądu mechów i pojazdów – jakość odlewu jest nie najlepsza (o czym przekonał się z pewnością każdy, kto miał w ręku **Introductory Boxed Set**), szczegółów też jest niezbyt dużo. Mimo to dobry artysta raczej nie miałby problemów z wydobywaniem dodatkowych detali czy ładniejszym cieniowaniem. Z jakiego powodu Catalyst nie zdecydował się na zatrudnienie lepszych malarzy, pozostaje zagadką.

Zasady

Ilość reguł zgromadzonych w **Total Warfare** przyniata. Nawet jeśli weźmie się pod uwagę, że część podręcznika powtarza informacje z **Introductory Boxed Set**, a sporo miejsca zajmują również krótkie opowiadania osadzone w świecie **BattleTecha**, ciężko ogarnąć całość nawet po kilkukrotnym przeczytaniu. Podręcznik nie bez powodu jest ostatecznym kompendium zasad **BT** – znalazło się tu wszystko (poza wspomnianymi wcześniej materiałami dotyczącymi konstruowania jednostek, zawartymi w **TechManualu**). Są tu rozbudowane zasady ruchu, strzelania, walki wręcz, osobne zasady dla piechoty, pojazdów naziemnych, wsparcia czy lotnictwa. Dla weterana **BattleTecha** reguły te mogą wydawać się proste i intuicyjne, jednak dla kogoś stykającego się z tą grą na pewno nie będą łatwe.

Sam trzon zasad pozostaje niezmienny. Rozwinięcie reguł z pudełka podstawowego nie wprowadza rewolucji – tura wygląda podobnie, w identyczny sposób testuje się trafienie lub chroni przed upadkiem (choć trzeba przyznać, że różne jednostki testują Pilotów w innych sytuacjach), rozstrzyga obrażenia i

przemieszcza oddziały po mapie. Część zasad jedynie rozwinięto, by wziąć pod uwagę piechotę, pojazdy naziemne oraz inne jednostki poza battlemechami, jakie mogą pojawić się na polu bitwy (np. dokładniej opisano co rozumie się pod pojęciem zniszczenia jednostki – termin ten to coś innego dla mecha, a coś innego dla piechoty).

Kompilacja podręczników

Podczas lektury **Total Warfare** polscy czytelnicy nieraz spotkają się ze znajomymi fragmentami tekstu, pochodzącymi bezpośrednio z wydanego w naszym kraju nakładem Wydawnictwa MAG podręcznika **BattleTech: Kompendium**. Catalyst Game Labs kontynuuje politykę swojego poprzednika (FanPro), który zamiast wznawiać wcześniejsze tytuły, kompilował reguły do większych, obszerniejszych książek. W przypadku **Total Warfare** są to materiały m.in. z: **Maximum Tech Revised**, **AeroTech 2**, **BattleTech Compendium** i **Compendium: The Rules of Warfare**, **BattleTech Manual** oraz innych. Daje to niezły pogląd na to, jak mocno rozbudowanym systemem jest **BattleTech** i jak niewielki jego wycinek było dane poznać polskim graczom w rodzimym języku.

Opis nowej broni i ekwipunku zapowiada pierwsze komplikacje. O ile nie ma nic trudnego w zapamiętaniu specyficznych zasad laserów pulsacyjnych lub systemu CASE, o tyle sama liczba opisanych opcji sprawia, że opanowanie wszystkich informacji nie będzie proste. Nie stanowi to jednak wielkiego problemu – wystarczy, że gracz będzie pamiętał jak działa ekwipunek zamontowany na jednostkach, które wykorzystuje w bitwie. Te fragmenty to także świetna reklama **TechManuala** – czytając opisy poszczególnych przedmiotów i broni od razu chce się je sprawdzić w praktyce, najlepiej umieszczając je w zaprojektowanym przez siebie battlemechu.

Pełnię swoich możliwości **Total Warfare** prezentuje przy okazji opisu poszczególnych jednostek. Ilość szczegółowych zasad po prostu przytłacza. Wszystkie są co prawda w zgodzie z podstawowymi zasadami z **Introductory Boxed Set** i nie wywracają gry do góry nogami, jednak opanowanie i zapamiętanie

całości graniczy z cudem. Zupełnie inaczej prowadzi się ostrzał mechami, a inaczej piechotą (która może np. obsadzić nogi atakowanego mecha ładunkami wybuchowymi, zamiast prowadzić standardowy – znacznie mniej skuteczny – ostrzał). Inne są efekty trafień krytycznych, różne jednostki mogą podejmować różne (niedostępne battlemechom) akcje.

Przykładem może być rozpatrzenie trafienia pojazdu naziemnego. Przebicie pancerza może (podobnie jak w przypadku mecha) zaowocować trafieniem krytycznym – konkretnie, jednym z kilkunastu różnych efektów, od spektakularnej eksplozji amunicji, przez eliminację dowódcy, na odstrzeleniu wieżyczki kończąc. O ile zapamiętanie efektów trafień mechów są bardzo proste, o tyle w przypadku tych pojazdów nie jest już takim banałem. Oprócz nich w podręczniku opisano kilkanaście innych rodzajów jednostek – bynajmniej nie korzystających z tych samych tabel do trafień.

Ogrom możliwości cieszy – lepiej mieć w końcu możliwość wprowadzenia jakiejś jednostki do gry i zasymulowania jej wpływu na pole bitwy zgodnie z rzeczywistością świata **BT**, niż nie mieć takiej możliwości w ogóle. Problemem jest jednak ilość szczegółów w regułach. Nie ma tu uniwersalnego klucza poza podstawami opisanymi w pudełku podstawowym. Zagłębiając się w lekturze **Total Warfare** łatwo sobie przypomnieć, że linia produktów **BattleTech** liczy już 25 lat i nie przechodziła takich rewolucji w mechanice, jak np. tytuły Games Workshop.

Cieężko ocenić, czy jest to zaleta, czy też wada. Nowsze, współcześnie projektowane gry są prostsze – pewne akcje wywołują podobne efekty niezależnie od sytuacji (np. trafienie krytyczne wiązałoby się z rzutem na tabelkę wspólną dla wszystkich jednostek występujących w grze). Dla nowicjuszy na pewno będzie to zaleta, dla weteranów niekoniecznie. W przypadku **Total Warfare** mamy do czynienia z wy-



jątkowo wysokim progiem wejścia – by docenić możliwości, jakie daje trzeba sporego nakładu pracy (wertowania podręcznika w niejednej bitwie, stopniowego dodawania nowych jednostek, próbowania różnych wariantów i scenariuszy). Każdy gracz powinien ocenić, jak mocno zależy mu na poznaniu całości BattleTecha – nie ma jednak nic złego w pozostaniu przy samych regułach podstawowych z **Introductory Boxed Set**, uzupełnianych np. nowymi mechanami z **Technical Readoutów**.

Technical Readout

Charakterystycznym elementem linii wydawniczej BT są podręczniki z linii Technical Readout (uzupełnionych konkretną datą, np. 3085). Opisują jednostki wykorzystywane w danym okresie historycznym, zarówno w ujęciu zasad, jak również z czysto fabularnego punktu widzenia. Ich uzupełnieniem są z kolei Record Sheets, czyli gotowe do wykorzystania w grze karty jednostek.

Podsumowanie

Total Warfare jest podręcznikiem, który bezwzględnie należy traktować jako uzupełnienie wprowadzającego zestawu startowego. Choć zawiera komplet zasad, a wraz z **TechManuałem**, jednym z **Technical Readoutów** oraz mapkami mógłby wystarczyć do rozpoczęcia gry w **BT**, nie byłby to najlepszy pomysł. **Total Warfare** to olbrzymia skrzynka z narzędziami – zasadami, po które sięga się dopiero wówczas, gdy staną się potrzebne. Objętość książki daje dobry obraz tego, jak bardzo rozbudowany jest **BattleTech**, sztuka polega jednak na tym, by potrafić wybrać sobie z tego pudełka to, co potrzebne, a nie starać się na siłę wrzucać wszystko.



Plusy:



Liczba dostępnych opcji



Sposób prezentacji zasad

Minusy:



Skomplikowane detale



Odwołania do podręcznika TechManual



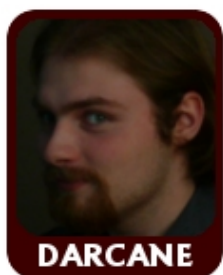
Malowanie figurek

312 stron, twarda oprawa

Cena: 109,95zł

Evo

Darwin się jednak mylił



Evo to gra o dinozaurach. Nie oznacza to bynajmniej, że powstała z myślą o dziecięcej fascynacji wymarłymi gadami. W czasie rozgrywki wcielamy się w przedstawicieli inspirowanych Dalekim Wschodem klanów, hodujących prehistoryczne bestie i pomagających przetrwać im w zmieniającym się środowisku za pomocą alchemii i genetyki. Zmutowane dinozaury walczące o terytoria? Brzmi ciekawie.

W oczekiwaniu na deszcz meteorytów

Rozgrywka trwa godzinę i może jednocześnie przykuć do stołu od dwóch do pięciu osób. Co ciekawe, czas trwania partii nie zmienia się w zależności od liczby graczy. Wynika to z tego, że swoje akcje gracze podejmują jednocześnie, a gra jest na tyle prosta, że nie wymaga długich obliczeń i zastanawiania się nad kolejnym posunięciem. Co nie oznacza, że nie potrafi zmusić do taktycznego myślenia.

Rozgrywka podzielona jest na rundy, których może być od dziewięciu do jedenastu. Wynika to stąd, że upływ rund mierzą żetony klimatu, wpływające na warunki, jakie panują w świecie gry. Na początku każdej rundy odsłaniamy jeden żeton, który zmienia położenie ruchomego wskaźnika na tarczy klimatu. Między dwa ostatnie żetony wtasowany jest żeton meteorytu, którego odkrycie natychmiast kończy grę. Takie rozwiązanie wprowadza do gry dozę niepewności. Warto dodać, że nie ono jedno. Wspomniana tarcza klimatu jest podzielonym na pola kołem, wskazującym, które typy terenu są w danej rundzie bezpieczne, które za zimne albo za gorące, a które po prostu zabójcze. Zajmuje co prawda trochę miejsca na stole, ale pozwala przewidywać klimat w następnych rundach i odpowiednio dostosować swoje decyzje. Takie planowanie może dać drobną przewagę graczowi, który zgadnie kierunek zmian.

Pimp my Dino

Określanie klimatu jest elementem *stricte* losowym, zmuszającym wszystkich graczy do ciągłego dopasowywania się do zmiennych warunków. Tym, co dodaje smaczku rozgrywce, jest kolejny etap – licytacja w laboratorium biologicznym.

Laboratorium jest kolejną po tarczy klimatu planszą, na której co rundę pojawiają się losowane z woreczka geny, usprawniające nasze dinozaury. Dostępnych jest osiemnaście rodzajów genów, przy czym nie wszystkie są wykorzystywane w każdej grze, co nieco zwiększa jej regrywalność – następna rozgrywka ma szansę potoczyć się zupełnie inaczej dzięki innym genom w puli.

Geny kupujemy poprzez licytację, przebiegającą w wygodny sposób dzięki torom licytacji. Modyfikacji na stole jest o jedną mniej niż graczy, ale dodatkowo możemy licytować jedną z kart wydarzeń, nikt nie zostanie zatem z pustymi rękami. Karty wydarzeń są czymś w rodzaju jednorazowych modyfikacji o nieco silniejszym działaniu.

Same żetony pozwalają przede wszystkim na lepszą adaptację naszych dinozaurów. Możemy zatem dodać im warstwy futra (?) chroniącego przed mrozem albo termoregulacyjne powłoki pozwalające przeżyć na gorących terenach. Inne geny zwiększają szybkość ruchu gadów, tempo narodzin nowych dinozaurów, a także wprowadzają tak ciekawe modyfikacje, jak przewidywanie zmian klimatycznych, pływanie czy lepsze zdolności bojowe. Całość tworzy barwną mieszankę, a gra z rundy na rundę staje się przez to ciekawsza i bardziej zróżnicowana.

Choć różnorodność dostępnych genów wskazuje, że możliwe jest stworzenie własnej taktyki oraz ostra walka o pasujące do niej modyfikacje, rzeczywistość jest inna. Po pierwsze, geny są losowane i najczęściej musimy grać tym, co akurat wpadnie do puli. Szczególnie przy mniejszej liczbie graczy rzadko zdarza się, by do laboratorium trafił akurat potrzebny nam gen. Po drugie, sama licytacja jest skonstruowana

poprawnie, ale przy dwóch czy trzech graczach mało emocjonująca. Zasada, że nie można kontrolować oferty przebijającego nas gracza powoduje, że walka o żetony jest dosyć przewidywalna. Po trzecie wreszcie, przebijanie przeciwników jest bardzo nieopłacalne i zwykle lepszym rozwiązaniem jest wzięcie tego, co zostało do zgarnięcia za darmo. Nic dziwnego, skoro walutą w licytacji są późniejsze punkty zwycięstwa.

Wielka Wędrówka Dinozaurów

Laboratorium przydaje się jeszcze do szybkiego określenia inicjatywy, a zdobyte geny i karty wydarzeń trafiają na kolejne plansze, tym razem będące miejscem na indywidualne elementy gracza. Tak, to już naprawdę sporo miejsca zajętego przez elementy **Evo**. Przy czterech czy pięciu graczach potrzeba sporego stołu albo kawałka podłogi. Z drugiej strony, gra ma dzięki temu rozmach jak na swoją „kategorię wagową” i trzeba przyznać, że to może się podobać.

Po licytacji przenosimy swoją uwagę na ostatni leżący na stole element – główną planszę-mapę, przedstawiającą podzieloną na pola wyspę. Każde pole zmieści jednego dinozaura (każdy z graczy może ich mieć maksymalnie osiem) i przedstawia jeden z czterech typów terenu. Naszym zadaniem jest tak poruszać dinozaurami, by ostatecznie znalazły się one na bezpiecznych dla siebie terenach i przetrzymały rundę. Dodatkowo możemy stworzyć nowe gady w fazie narodzin. Za każdego żywego dinozaura dostaniemy jeden punkt zwycięstwa i rozpocznie się nowa runda.

W pudełku znajdziemy dwie dwustronne plansze-mapy. Każda odpowiada innej liczbie graczy – im więcej grających, tym większa mapa. To dobre roz-



wiązanie, w prosty sposób balansujące rozgrywkę (i tak już trochę nie zrównoważoną przez wysoką losowość w laboratorium biologicznym) i zmieniające nieco miejsce gry, co przekłada się na dłuższą radość z zabawy.

Sama rozgrywka na planszy-mapie jest ważną częścią zabawy, ale sprowadza się niestety do nieco technicznego przesuwania dinozaurów. Owszem, można popełnić jakiś błąd, ale w drugą stronę to nie działa. Nie ma szans na genialną ofensywę gadów w stylu Napoleona. Nieco emocji wprowadza możliwość atakowania gadów przeciwnika, ale tracimy w ten sposób bardzo cenne punkty ruchu i zwykle nie ma potrzeby, by w ten sposób ryzykować ich zmarnowanie, gdy atak się nie powiedzie (decyduje o tym rzut kostką i modyfikacje dinozaurów).



Przebieg gry jest zatem dynamiczny i zróżnicowany z rozgrywki na rozgrywkę dzięki różnym żetonom klimatu i genów, a także zróżnicowanym planszom-mapom. Gra jest ciekawa dzięki różnorodności genów i przykuwająca uwagę liczbą plansz i ciekawymi rozwiązaniami, lecz jednocześnie zbyt losowa. Niewiele zależy od decyzji graczy w końcowych fazach rundy i w zasadzie tylko etap z licytacją pozwala na taktyczne rozpracowywanie rozgrywki i dystansowanie przeciwników. **Evo** to taka **Gra o**

Tron, tylko zbyt prosta i nieprzewidywalna. No i z dinozaurami zamiast Starków i Lannisterów.

Barokowa dbałość o detale

Ta wspomniana prostota ma swoje zalety, ponieważ kilkanaście minut tłumaczenia z rewelacyjną, bogato ilustrowaną instrukcją w ręce pozwoli rozpocząć zabawę. Muszę tylko wspomnieć, że choć do gry dołączone jest polskie tłumaczenie, karty wydarzeń są w całości w języku angielskim. Gracze nieznający tego języka będą musieli prosić innych o wyjaśnienie, a to zmusi ich do gry w otwarte karty.

Mankamenty gry tuszuje wspaniała oprawa graficzna i niezwykła jakość wydania. Pod tym względem **Evo** znacząco wybija się ponad i tak przyzwoitą europejską średnią. Kolory są żywe i przyjemne w odbiorze, plansze bogato ilustrowane i ozdobione ze smakiem, a grafiki i ilustracje narysowane starannie, estetycznie i pasującym do nastroju gry stylem.

Tarcza klimatu przypomina skomplikowany, steampunkowy zegar, laboratorium biologiczne wygląda jak stojak z retortami, a mapa pełna jest drobnych detali, od których ciężko oderwać wzrok. A to na jej brzegu znajdziemy tajemnicze zapiski, a to na jednym z pól widać biegnące stadko małych dinozaurów. Indywidualne plansze graczy to przede wszystkim duże, wysokiej jakości ilustracje przedstawicieli klanów i samych wielkich gadów. Od tego poziomu nie odstaje imponująca okładka na pudełku.

Pudełko zaskoczyło mnie zresztą bardzo pozytywnie swoim wnętrzem. Zamiast kartonu z nędzną przegródką znalazłem tam plastikowe wypełnienie z miejscem na każdy element gry! Osobna wnęka na kostkę, talię kart i każdą z plansz pozwala bezproblemowo utrzymać porządek w środku.

Gra nie do końca familijna

O **Evo** mówi się, że jest grą dla całej rodziny. Nie mogę się z tym zgodzić, bo gra familijna nie tylko musi mieć proste zasady i odpowiedni sposób wydania, ale również odpowiednią tematykę. Napuszczanie na siebie genetycznie modyfikowanych gadów przez klany, wyglądające jak wyrwane z konwencji *fetish fantasy*, nie wydaje mi się spełniać tych kryteriów. Jasne, młodzież z powodzeniem może usiąść nad **Evo** z rodzicami czy nawet dziadkami, ale to chyba nie jest gra dla najmłodszych, na co zresztą wskazują jej ograniczenia wiekowe.



Plusy:



Ciekawa tematyka



Wyjątkowo ładne grafiki i solidne wykonanie



Różnorodność genów czyniąca rozgrywkę zmienną

Minusy:



Zbyt duża losowość, zwłaszcza przy 2-3 graczach



Rozłożona gra zajmuje dużo miejsca



Model licytacji nie sprawdza się przy najmniejszej liczbie graczy



Karty wydarzeń tylko w języku angielskim

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 14+

Czas gry: ok.60 minut Cena: 145,00zł

Innowacje

Historia świata w godzinę



STING

Gier traktujących o rozwoju cywilizacji jest na rynku mnóstwo. Większość z nich jednak to tytuły „ciężkie”, charakteryzujące się niezwykle rozbudowanymi zasadami i wymagające dużej ilości czasu, przeznaczonego zarówno na rozgrywkę, jak i na samo opamiętanie reguł. **Innowacje**, propozycja wydawnictwa Lacerta, to całkowicie odmienne podejście do tematyki gier cywilizacyjnych. Jest to niekolekcjoner-

ska karciana gra taktyczna, umożliwiającą podróż przez wieki w niespełna sześćdziesiąt minut.

Cały pomysł na grę opiera się na podzieleniu historii świata na dziesięć epok, reprezentowanych przez karty innowacji, które przedstawiają główne odkrycia – technologiczne oraz kulturowe – jakich dokonano na przestrzeni dziejów. Karty te dzielą się dodatkowo na pięć kolorów, co przekłada się na możliwość posiadania przez każdego z graczy maksymalnie pięciu aktywnych kart, ponieważ kolory układa się stosami, a zagrywane karty trafiają na ich wierzch.

Karty innowacji są elementem, na którym opiera się cała rozgrywka. Produkują one zasoby służące do aktywowania dogmatów, które znajdują się na każdej z nich. W momencie aktywacji danego dogmatu, wszyscy gracze podliczają wartość określonego nim zasobu i w zależności od tego czy posiadają go mniej (dogmaty przymusu), czy też tyle samo lub więcej (dogmaty współpracy) co gracz go aktywujący, stosują się do działania karty. Na przykład, jeżeli na karcie innowacji „Koło” znajduje się dogmat współpracy z symbolem wieży, którego treść brzmi: „pociągnij dwie karty ze stosu pierwszej epoki”, wszyscy gracze posiadający więcej lub tyle samo zasobów z symbolem wież, co osoba aktywująca dogmat (włącznie z nią samą), dobierają karty.

Całość rozgrywki w **Innowacje** opiera się więc na aktywowaniu dogmatów i pozyskiwaniu dzięki nim różnych korzyści, przede wszystkim zaś wpływu, który umożliwia przeprowadzenie akcji dominowania epoki, co stanowi klucz do odniesienia zwycięstwa. W przypadku dominowania siła wpływu musi być zawsze co najmniej pięć razy większa od wartości danej epoki, więc aby na przykład zdominować epokę drugą, musi ona wynosić przynajmniej dziesięć. Dominować można nie tylko epoki, ale również i dziedziny, których w grze występuje pięć. Dziedziny dominuje się w nieco odmienny sposób, tj. spełniając określone na ich kartach warunki.

Gracz, który zdominuje określoną liczbę epok i/lub dziedzin, wygrywa grę. Zależna jest ona od liczby graczy biorących udział w rozgrywce – dla rozgrywki dwuosobowej wynosi ona sześć, dla trzyosobowej – pięć, a przy czteroosobowej – cztery. Nie jest to jednak jedyny sposób na wygraną, ponieważ istnieje jeszcze możliwość zwycięstwa przez wpływ (w momencie, w którym dociągnięte zostały wszystkie karty, wygrywa osoba posiadająca go najwięcej) oraz przez dogmat. Dogmaty, które to umożliwiają, znajdują się na kartach trzech ostatnich epok, a ich aktywacja zapewnia wygraną, jeżeli zostały spełnione określone w nich warunki.



Runda każdego z graczy sprowadza się do przeprowadzenia dwóch spośród czterech akcji. Mogą być one różne lub identyczne. I tak, gracz może pociągnąć kartę ze stosu epoki, której wartość równa jest wartości jego najwyższej karty aktywnej, zagrać jedną kartę z ręki, umieszczając ją na wierzchu stosu o danym kolorze, aktywować dogmaty z jednej ze swoich kart lub podjąć próbę zdominowania epoki.

Na pierwszy rzut oka liczba opcji wydaje się nieco uboga, jednak **Innowacje** opierają się na rozpatrywaniu efektów aktywowanych dogmatów, a te są wystarczająco zróżnicowane, aby przy stole nigdy nie było nudno.

Jakie są mocne strony tej gry? Przede wszystkim wysoka interakcja pomiędzy graczami. **Innowacje** nie są układaniem pasjansa, w którym liczy się tylko to, czy udało nam się dobrać lepszą kartę od przeciwników. Każda z kart może być równie przydatna co pozostałe, a wiele dogmatów pozwala wymieniać i przenosić karty pomiędzy rękami oraz stosami graczy lub wręcz zabierać je przeciwnikom. Tego typu decyzje muszą być jednak dobrze przemyślane, ponieważ strona poszkodowana otrzymuje rekompensatę (dobiera np. dodatkowe karty lub dostaje dodatkowe punkty wpływu), a przywłaszczony karty innowacji kładzie się zazwyczaj na wierzchu stosów, co zmienia pulę posiadanych przez gracza zasobów oraz rodzaj możliwych do aktywowania akcji. **Innowacje** są grą, w której nieprzemyślane użycie karty może niejednokrotnie spowodować więcej szkód niż korzyści.

Ciekawym mechanizmem jest możliwość rozsuwania stosów. Tego typu działanie zapewnia aktywacja niektórych dogmatów. Stosy można rozsuwać w górę, dół, prawo lub lewo, co ma duże znaczenie, ponieważ karty innowacji posiadają różne rozmieszczone symbole zasobów. Niektóre z nich mają np. dwa z nich na lewej krawędzi karty, podczas gdy inne nie będą miały tam żadnych lub tylko jeden. Możliwość rozsuwania stosów jest naprawdę świetnym pomysłem, który wprowadza do zarządzania pulami zasobów sporo dynamiki. Bardzo często aktywowanie określonych dogmatów może pozbawić przeciwników potrzebnych im w danym momencie zasobów i przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść.

Główną wadą **Innowacji** jest słabe skalowanie. Gra traci większość swojego uroku w przypadku rozgrywki dwuosobowej – staje się wtedy mało dynamiczna i bardzo przewidywalna. Potencjał gry ujawnia

się dopiero przy trzech osobach, a jedynie komplet graczy zapewnia w pełni satysfakcjonującą rozgrywkę.

Jeżeli lubicie gry o tematyce cywilizacyjnej, gracie zazwyczaj w cztery osoby i szukacie czegoś „lekkiego” na gorące letnie dni, **Innowacje** będą bardzo dobrym wyborem. Choć nie jest to gra, która zdominuje wasze planszówkowe spotkania, to jako przerywnik pomiędzy „cięższymi” tytułami sprawdzi się wyśmienicie.

Dziękujemy wydawnictwu Lacerta za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:



Wysoki stopień interakcji



Interesujący mechanizm rozsuwania stosów



Dynamiczna pula zasobów

Minusy:



Kiepskie skalowanie



Wysoka cena

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+ Czas gry: ok.60 minut

Cena: 99,90 zł

MUNCHKIN™ 1.5
KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 2
WIELOSIECZNY TOPÓR
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 3
KARDYNALNE BŁĘDY
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 3.5
PIĘTNO ŚMIERCI
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 4
RUMAKI DO PARKU
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN
PUŁKO TREZMANIA
DRZWI
SKARBY

WWW.MUNCHKIN.PL

BLACK MONK

STEVE JACKSON GAMES

Dust Tactics: Operation Cerberus

Strzelanina na wyższym poziomie



AJFEL

Linia produktów **Dust Tactics** rośnie w zawrotnym tempie. Regularnie pojawiają się nowe zestawy z dodatkowymi figurkami, prezentującymi kolejne typy jednostek Aliantów, Osi, a ostatnio także trzeciej wielkiej siły: Związku Sino-Sowieckiego.

Wraz z nowymi modelami stale rozszerza się także repertuar dodatkowych reguł i specjalnych zdolno-

ści używanych podczas gry. W dość regularnych odstępach czasu wydawane są duże dodatki, zbierające nowe reguły dotyczące wprowadzonych w ostatnim czasie modeli, do zestawu zaś dołączani są nowi bohaterowie, dodatkowe komponenty gry oraz kolejne porcje scenariuszy budujących kampanię. Niedawno na sklepowe półki trafił już czwarty taki dodatek: **Operation Zverograd**, o którym nieco więcej napiszę niebawem. Do tej pory na łamach **Rebel Timesa** miałem okazję zaprezentować dwa pierwsze (**Operation Cyclone** oraz **Operation SeeLöwe**). By zachować porządek chronologiczny, tym razem przyjrzyć się trzeciemu dużemu rozszerzeniu **Dust Tactics: Operation Cerberus**.

Dodatek otrzymujemy w pudełku o gabarytach identycznych ze wcześniejszymi kampaniami. **Operation Cerberus** jest jednak nieco droższym rozszerzeniem, na co szybko znajdziemy uzasadnienie, zapoznając się z zawartością zestawu. Prócz liczącej 32 strony broszury oraz tradycyjnie dwóch figurek i kart bohaterów, mamy tutaj ponad 60 plastikowych elementów, z których na różne sposoby można wznieść efektowną makietę wielopoziomowego budynku. Złożenie makiety wymaga chwili czasu i trochę cierpliwości, ale rezultat wart jest tego wysiłku. Bez wątpienia plansza prezentuje się o wiele atrakcyjniej, gdy płaskie, tekturowe znaczniki jednopoziomowych budynków zastąpimy plastikowymi elementami makiety. Zawarte w **Operation Cerberus** komponenty budynku będą także bardzo użyteczne dla grających w grę bitewną **Dust Warfare**.

Dwójka nowych bohaterów (jak zwykle po jednym dla Osi i dla Aliantów) nie rozczarowuje: ładne modele, ciekawe reguły i zabójcza chwilami skuteczność, za którą adekwatnie trzeba zapłacić punktami na etapie budowy armii.

Jeżeli chodzi o zawartość instrukcji, nie zawiodą się ci, którzy chcą poszerzyć swą wiedzę na temat uniwersum **Dust Tactics**. Na trzech stronach zaprezentowano chronologiczne zestawienie najważniejszych wydarzeń w różnych zakątkach świata od lipca 1936

roku aż do stycznia 1947, kiedy to Alianci starli się z siłami Osi podczas operacji Blue Thunder i Cyclone na Antarktydzie, oraz SeeLöwe i Cerberus w południowej Anglii. Dalej mamy opisaną historię organizacji ASOCOM oraz informacje o najważniejszych zbrojnych operacjach na Alasce, Kubie i w Mongolii. O ile poprzedni dodatek zawierał obszerny materiał prezentowany z punktu widzenia Wehrmachtu, tak tutaj dostajemy interesujące informacje ze strony Aliantów. Nie zabrakło także opisów najśłynniejszych bohaterów (już znanych i nowych) wspierających każdą z trzech stron globalnego konfliktu w świecie Dust Tactics.

Dalsza część instrukcji to porcja nowych reguł dla dodatkowych jednostek, którymi możemy rozszerzyć swe armie. Prócz nowych grup dowodzenia, najważniejszą nowością są tutaj niewątpliwie reguły dla ciężkich maszyn koczujących. Fajnie, że w końcu doczekaliśmy się tych zasad (oraz efektownych, dużych modeli, za które trzeba zapłacić około 130 zł). Jednostki tego typu zajmują cztery pola planszy zamiast jednego, a więc obowiązują je nieco inne zasady ruchu. Ciężkie maszyny koczujące to sprzęt przełazający potężny i skuteczny, niestety jednak mało uniwersalny. W większości opublikowanych do tej pory scenariuszy użycie tego typu jednostek może okazać się kłopotliwe. Ogromna maszyna, z trudem przeciskająca się między przeszkodami na relatywnie małej planszy, nie ma zbyt dużego pola manewru w konfrontacji z przeważającymi liczebnie, mniej-

szymi jednostkami. Scenariusze zawarte w **Operation Cerberus** próbują temu zaradzić i uczynić ciężki sprzęt bardziej użytecznym. Próba ta nie jest niestety udana, a sama kampania kompletnie mnie rozczarowała, ale o tym niżej. Co do ciężkich maszyn, myślę, że więcej pożytku z nich będą mieli fani bitewnej **Dust Warfare**.

Czytając instrukcję, nim dotrzemy do scenariuszy, napotkamy jeszcze nowe reguły walki w budynkach wraz z instrukcją składania dołączonej do zestawu makiety. Tutaj zostałem pozytywnie zaskoczony: zgodnie z duchem **Dust Tactics** zaproponowane zasady są nieprzesadnie realistyczne, za to proste i grywalne. Reguły przemieszczania się między kondygnacjami i walki na różnych poziomach ujęte zostały w łatwy do ogarnięcia sposób i całość działa całkiem



nieźle. Na pewno jest zdecydowanie ciekawiej niż gdy zdecydujemy się na reguły walki w jednopoziomowych budowlach, zaproponowane we wcześniejszych produktach serii.

Na koniec wypada w paru słowach powiedzieć o nieszczęsnych scenariuszach, które zaproponowano nam w **Operation Cerberus**. Jest ich siedem i każdy bez wyjątku korzysta z dołączonej do zestawu makiety budynku. Oprócz tego mamy tu zazwyczaj sporo otwartej przestrzeni, by była okazja do wykorzystania wspomnianych wcześniej ciężkich maszyn kroczących.

W zasadzie nic więcej pozytywnego o tej kampanii powiedzieć nie mogę. Zabrakło tu ciekawych pomysłów, wszystko jest wtórne. Jest tylko jedna dość istotna nowość: kilka scenariuszy w niespotykanej wcześniej skali. Przyzwyczajeni jesteśmy do rozgrywek na planszy 3x3 lub 3x4 kafle, podczas gdy w

Operation Cerberus trafimy na scenariusze, w których arena zmagania może mieć wymiary nawet 6x4 kafli. Potrzebny jest do tego naprawdę gigantyczny stół i... sporo produktów z linii **Dust Tactics**. Niestety, jako posiadacz zestawów podstawowych obu edycji oraz trzech kampanijnych dodatków, wciąż nie dysponuję dostateczną liczbą komponentów, by takie scenariusze rozegrać. Odbieram to jako próbę skłonienia mnie przez wydawcę do zakupu **Terrain Tile Set** (12 kafli za 100 złotych), jednak podziękuję, nie dam się skusić. Posiadacze najnowszej edycji **Dust Tactics** musieliby dokupić dwa takie zestawy, do czego na pewno namawiał nie będę. Myślę, że warto pozostać przy typowej skali scenariuszy, bez dodatkowych, niemałych wydatków. I tutaj **Operation Cerberus** oferuje nam jeden mały, aczkolwiek sympatyczny drobiazg, jakim są zasady konwersji starych scenariuszy z jednopoziomowymi budynkami na nowe reguły budowli wielopoziomowych. Dzięki temu scenariusze z kampanii **Operation SeLöwe** oraz **Victory Bridge** dostarczą nam zupełnie nowych emocji.

Mimo rozczarowujących, mało pomysłowych misji, **Operation Cerberus** to rozszerzenie zdecydowanie godne uwagi, w znaczący sposób zmieniające rozgrywkę za sprawą makiety budynku, a dodatkowo wprowadzające dwójkę ciekawych bohaterów. Całość uzupełnia solidna porcja reguł dla nowych (sprzedawanych osobno) jednostek oraz informacje na temat świata gry.



Plusy:



Świetna modułarna makieta budynku



Solidna porcja nowych materiałów na temat świata gry



Poprawione reguły walki w budynkach z erratą dla starych kampanii



Zasady dla ciężkich maszyn – dobrze, że w końcu są

Minusy:



Mocno rozczarowujący zestaw scenariuszy



Zasady dla ciężkich maszyn są mało użyteczne w przypadku większości scenariuszy

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 13+ Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 149,95 zł

RACIAL WARS

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

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

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

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

WWW.RACIALWARS.PL

Konwój

Za maszyną Posterunkowcy serią



Uniwersum **Neuroshimy** stało się na tyle popularne i rozbudowane, że co chwila pojawia się produkt w nim osadzony. Zaczęło się od gry fabularnej, potem pojawił się genialny **Hex**, następnie karcianka, bitewniak, a w przygotowaniu jest i gra komputerowa. **Konwój** to najnowsza produkcja z tego wachlarza produktów. Ta asymetryczna gra karciana dla dwóch osób opowiada o starciu Posterunku z Molochem. Dokładniej to wielki M wysyła tytułowy konwój, którego zadaniem jest zniszczenie Nowego Jorku, Posterunek natomiast musi go powstrzymać.



Od strony technicznej gra prezentuje przyzwoity poziom. Dostajemy dwie talie kart, pięć kart miast, zestaw żetonów i instrukcję – wszystko zapakowane w poręczne pudełko, którego przestrzeń została niepotrzebnie ograniczona lichą wypraską. Oprawa graficzna to prawdziwy majstersztyk. Ilustracje na kartach przedstawiające jednostki, budynki, moduły i karty natychmiastowe są przynajmniej bardzo dobre, a o wielu z nich można powiedzieć, iż wręcz doskonałe. Za to należy się grze wielki plus, bo jak wiadomo, oprawa plastyczna potrafi mocno wpłynąć na odbiór produktu.

Od strony mechanicznej panuje chaos, przynajmniej na pierwszy rzut oka. Instrukcja, zorganizowana w sposób mało przejrzysty, wymaga kilkukrotnego przestudiowania, a nawet potem pozostaje sporo niejasności. To, że zdolności jednostek, reprezentowane przez ikony, są opisane dokładnie w instrukcji, wcale nie ułatwia zadania i trzeba być świadomym, że pierwszych kilka partii będzie się dłużyło – gracze non stop będą wertować mało wytrzymałą książeczkę. Po jakimś czasie jednak konieczność ciągłego odwoływania się do zasad zanika, a wtedy rozgrywka zyskuje znacznie na płynności.



Aby tytułowy konwój dotarł do celu, musi przejechać przez cztery miasta – Nowy Jork jest piątym, ostatnim). Każde z nich ma kilka dzielnic, o które będą toczyć się walki, aż do ostatniej w ostatnim mieście. Każda bitwa kończy się zniszczeniem dzielnicy: jednej – jeśli Posterunek się postara, więcej niż jednej – jeśli zawali robotę. Każde miasto pozwala na wystawienie w nim określonej liczby jednostek danej frakcji. Dodatkowo można wielkość oddziałów modyfikować przy użyciu różnych zasad, na korzyść i niekorzyść obu graczy.

Słowo ostrzeżenia – przebieg tury nie jest najprostszym i opanowanie go wymaga czasu. Trzeba zwracać uwagę na wiele różnych elementów, ponieważ nie

tylko Siła jednostek ma znaczenie. Można wręcz rzec, że to jeden z mniej ważnych parametrów, ponieważ dużo większą rolę odgrywają zasady dodatkowe. Z pozoru wygrana bitwa może zakończyć się klęską, jeśli przeciwnik odpowiednio wykorzysta swe możliwości. Przykładem niech będzie walka o jedną z dzielnic: Moloch ma w mieście stado Pająków, które zgodnie z zasadami nie zajmują miejsca. Kończy swą turę i ma przewagę w Sile. Posterunek wstawia Działo EMP, blokujące zasady specjalne jednostek Molocha i wszystkie Pająki lądują na stosie kart odrzuconych. Tym samym gracz kontrolujący Molocha przegrywa bitwę.



Każda tura to walka o dzielnicę. Jeśli wygrywa Posterunek, dzielnica ulega zniszczeniu, a konwój rusza dalej, do kolejnej w tym lub następnym mieście. Jeśli zwycięża Moloch, to najczęściej niszczy jeszcze jedną dodatkową dzielnicę. Grający Posterunkiem osiągnie swój cel, gdy po rozegraniu ostatniej bitwy drugi gracz prowadzący Molocha nie posiada kart w swej talii, a w Nowym Jorku nie będzie żadnego robota. Stąd prosty wniosek – gracz kontrolujący Posterunek musi poświęcać co tylko może, aby wykrwawić Molocha, zanim ten dotrze do celu swej wyprawy.

Jak wspominałem wcześniej, w **Konwoju** znaczną rolę odgrywają zasady specjalne jednostek, karty natchmiastowe i inne dodatkowe czynniki (np. jed-

nostka wchodząca do miasta, w którym nie ma sił przeciwnika, zyskuje modyfikator do Siły). Dzięki nim rozgrywki nie są monotonne i mija sporo czasu, zanim robią się wtórne. Zasady specjalne jednostek występują w kilku wariantach – niektóre są aktywowane przy wejściu do miasta, inne wymagają odrzucenia jednej lub więcej kart z ręki. Trzeba czasu na to, aby opanować znaczenie wszystkich ikon oraz samych zasad dodatkowych.



Największym minusem gry jest instrukcja. Nieporęczna i nieprzejrzyste sformatowana, pomimo iż napisana dość dobrze. Brakuje także podręcznych ściągawek ze skróconym opisem cech i zasad kart oraz bardziej szczegółowym opisem przebiegu tury – ten umieszczony na końcu instrukcji jest niewystarczający. Owszem, znajdziemy tam odpowiednią rozpiskę, ale warto wspomnieć, iż w ramach ruchu *Atak Molocha* gracz kontrolujący maszyny może wykonać cztery różne akcje, z których każda ma dodatkowe warianty i możliwości. Kończy się to nieustannym wertowaniem instrukcji.

Pomimo tego drobnego mankamentu gra warta jest uwagi. Początkowo łatwo się do niej zniechęcić, ale po kilku rozgrywkach pokazuje swe prawdziwe oblicze i potrafi dać dużo frajdy. Dzięki zasadom dodatkowym i wielu różnym ich kombinacjom roz-

grywka długo nie nudzi. Zdecydowanie polecam **Konwój** każdemu wielbicielowi twardej interakcji. Dla fanów **Neuroshimy** jest to produkt wręcz obowiązkowy.



Plusy:



Ostra interakcja



Wiele możliwości wynikających z różnorodnych zasad i cech



Oprawa graficzna

Minusy:



Nieprzejrzysta i mało solidna instrukcja



Przy pierwszym kontakcie zniechęca



Brak kilku przydatnych drobiazgów (karty z opisem cech itd)

Liczba graczy: 2 Wiek: 10+ Czas gry: 30-40 minut

Cena: 49,99 zł





www.facebook.com/grannagry/

Nowości 2012



RANCHO



WILKOŁAKI



DUCHY



MĄDRY ZAMEK



AUTO



3 TRAKI



MEMINO

www.granna.pl

GRANNA®



PUZLINO

Księstwo Zarządzanie księstwem



Touko Tahkokallio to autor, który przebojem wkroczył do świata planszowej glorii i chwały. Jego **Eclipse** to tytuł wyjątkowy, gra o eksploracji i zdobywaniu kosmosu, podbudowany świetną mechaniką. Nic dziwnego, że bardzo szybko znalazł się w pierwszej dziesiątce prestiżowego rankingu serwisu

BoardGameGeek. Drugą grą autora z północy, jaką dane mi było sprawdzić, jest **Księstwo**. Przy swoim **Eclipse** Tahkokallio pokazał pierwiastek geniuszu. Jak jest tym razem?

Księstwo spakowano w pudełko takiej samej wielkości jak chociażby opakowanie od gry **Basilica** czy mojej ukochanej karcianki **51. Stan**. Pudełko zdobi bardzo ładna ilustracja. W środku znajdziemy cztery plansze księstwa, 90 drewnianych kostek (kostki żywności, pieniędzy i wpływów), 84 dwustronne żetony zaopatrzenia (pola/folwarki i rezydencje/banki), 56 żetonów wojska (katapulty, kondotierzy, milicja), 45 żetonów kultury (pomniki, książki, obrazy), 40 banknotów wojskowych punktów zwycięstwa, a także 98 kart akcji, 2 karty punktacji wojskowej, 8 kart zadań, 1 kartę podsumowania, 1 kartę gracza rozpoczynającego i instrukcję.

Grę rozpoczynamy z załącznikiem naszego księstwa: jednym polem i folwarkiem, jedną rezydencją i bankiem, a także po jednej kostce żywności, pieniędzy i wpływów. Naszym celem jest realizowanie rozdanych na początku gry zadań (coś na zasadzie bileków z gry **Wsiąść do Pociągu: Europa**), wygrywanie starć, a także zdobycie możliwie najliczniejszej kolekcji dóbr kultury. Każdy z graczy na starcie ma również dwie karty akcji. Na środku stołu należy zaś rozstawić pulę odkrytych kart akcji (różną w zależności od liczby graczy, na przykład przy czterech grających będzie to siedem kart).

W swoim ruchu gracz ma do rozdysponowania dwa punkty akcji. Może je zużyć w dowolny sposób, a do wyboru ma cztery możliwości: zagranie zdolności karty bez złotego symbolu, zagranie zdolności karty ze złotym symbolem i jej natychmiastowa wymiana na jedną z kart z puli, wymiana karty bez złotego symbolu na jedną z kart z puli lub też dobranie kostki wpływów. Gdy gracz rozdysponuje swoje punkty akcji, skrajna karta z puli zostaje odrzucona (mechanizm podobny do tego ze starej już gry **Machina II: Przeładowanie**), a do przeciwnej strony puli dokładana jest nowa.

Różne akcje umieszczone na kartach są sednem gry. Plansze są tutaj pozornie ważne, a w rzeczywistości stanowią one jedynie rekwizyt pomocniczy, porządkujący, gdyż **Księstwo** to tak naprawdę gra karciana. Karty podzielone są na trzy stosy (zupełnie jak w **7 Cudów Świata**). Gdy stos kart do dobierania się kończy, następuje podliczenie wojskowe (najsilniejszy gracz, mogący wykarmić swoje jednostki, zdobywa najwięcej punktów zwycięstwa, kolejny mniej i tak dalej). W trakcie całej gry mamy pięć podliczeń wojskowych (z tego dwa w losowych momentach, co dodaje napięcia rozgrywce).

Karty pozwalają wykonywać rozmaite akcje związane z kostkami (w zamian za kości można budować nowe magazyny, nowe pola produkcyjne, wreszcie mieć możliwość zatrudnienia wojska, nabycia dóbr kultury czy też zdobycia samych tych kostek). Ogólnie rzecz biorąc, staramy się o to, by zrównoważyć produkcję z możliwościami magazynowania jej efektów. Gdy produkujemy możliwie najwięcej dóbr, mamy bardzo dobrą sytuację do zdobywania punktów zwycięstwa.

Mechanicznie gra działa, ale nie wyróżnia się w żaden sposób. Do tego nie jest pozbawiona pewnych mankamentów. Na przykład błędnie wydrukowano kartę celu dotyczącą katapult – choć poprawnie została opisana w instrukcji. Ponadto brakuje w instrukcji dwóch ważnych informacji, co przy tak nieskomplikowanej grze absolutnie nie powinno mieć miejsca. Nie ma mianowicie wzmianki o tym, że gracz na planszy może mieć dowolną liczbę żetonów, nawet jeśli nie ma już na nie miejsca na planszy. Zabrakło też stwierdzenia, że żetony katapult (które często się kończą w magazynie) są limitowane. Takie niedomówienia nie powinny zajmować głowy graczom, kończy się to bowiem przeszukiwaniem forum zasad BoardGameGeek.

Poza tym może przeszkadzać losowość. Przy maksymalnej liczbie graczy gra potrafi się dłużyć (polecam granie na trzy osoby, to jest najlepszy wariant). Fajny

jest natomiast mechanizm zarządzania kartami oraz podbierania kart przeciwnikom z puli. Mimo to **Księstwo** to niezły tytuł, choć w ciemno nie polecam kupować. Tym bardziej że i temat gry jest straszliwie szampowy.



Plusy:



Ładnie wydana



Fajny mechanizm zarządzania kartami



Poprawna gra karciana

Minusy:



Błędnie wydrukowana jedna z kart celów



Niepełna instrukcja



Kolejna gra o tym samym



Losowość



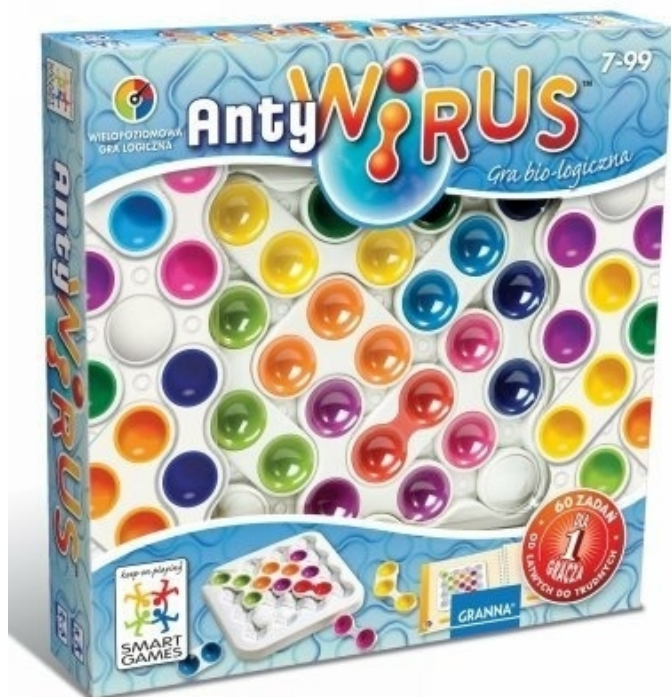
Mało innowacyjna

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+ Czas gry: ok.60 minut

Cena: 79,95 zł

Antywirus

Walka z infekcją



AJFEL

Seria produktów Smart Games, dostępnych po polsku dzięki wydawnictwu Granna, zawiera bogatą kolekcję niebanalnych, ładnie wydanych łamigłówek, adresowanych dla graczy w bardzo różnym wieku. Zwykle za sprawą zróżnicowanej skali wyzwań

poszczególnych zagadek jeden produkt z tej serii potrafi dostarczyć zabawy zarówno dzieciom, jak i dorosłym.

Na łamach poprzednich numerów **Rebel Timesa** miałem już okazję omówić kilka tytułów Smart Games, zarówno tych adresowanych do najmłodszych, jak i do nieco starszych graczy. Dzisiaj przyszła kolej

na grę **AntyWirus** – następną ciekawą łamigłówkę, znacznie różniącą się jednak od pozostałych gier tej linii.

Pierwsze, co przykuwa uwagę, to wykonanie produktu. Nie spotkałem się jeszcze ze słabo wykonanym tytułem z linii Smart Games, ale **AntyWirus** zdecydowanie wyróżnia się wyjątkową ergonomią i estetyką wykonania. Gra w całości wykonana jest z wysokiej jakości plastiku, prezentuje się bardzo efektownie, a świetne dopasowanie elementów wzmacnia przyjemność płynącą z rozgrywki. Naprawdę, **AntyWirus** prezentuje się znakomicie!



Na komponenty zestawu składają się: kwadratowa plansza (o boku około 17 cm) z precyzyjnie wyprofilowanymi rowkami na elementy układanki oraz 11 płytek w różnych kolorach i kształtach. Oprócz książeczki z zadaniami w opakowaniu znajdziemy praktyczny woreczek, dzięki któremu elementy zestawu można ze sobą wszędzie zabrać.

Celem gry jest usunięcie z naszego systemu wirusa, który symbolizowany jest przez czerwoną płytkę zajmującą dwa pola planszy. Każde z zadań określa rodzaj użytych płytek i ich oraz wirusa początkową pozycję na planszy. W oparciu o proste reguły poszczególne elementy na planszy można przemiesz-

czać po przekątnej, ale nie można ich obracać. Jeden z narożników planszy zawiera wyjście i chodzi o to, by przemyślaną sekwencją ruchów umożliwić czerwonej płytce opuszczenie planszy. W niektórych zadaniach na planszy znajdują się także białe elementy zajmujące jedno pole, których nie wolno poruszać.

Oczywiście im więcej elementów w grze, tym większą sekwencję ruchów musimy wykonać i całe zadanie staje się trudniejsze. Fajne w tym wszystkim jest to, że usiłując na różne sposoby osiągnąć cel, nie ma ryzyka, że doprowadzimy do sytuacji, z której nie ma wyjścia. Zawsze istnieje możliwość powrotu do układu początkowego.



Do rozwiązywania mamy aż 60 zadań podzielonych na pięć poziomów trudności. Pierwsze zagadki są oczywiście bardzo łatwe i wystarczy kilkanaście ruchów na planszy, by osiągnąć cel, za to przy tych najtrudniejszych niekiedy konieczne jest wykonanie ponad setki przesunięć. Oczywiście dla każdego z zadań dodano na końcu książeczki rozwiązanie.

Z każdym kolejnym zadaniem gra staje się coraz bardziej wymagająca i trzeba solidnie główkować i myśleć przestrzennie. W odróżnieniu od omawianych przeze mnie wcześniej produktów Smart Games, **AntyWirus** to łamigłówka abstrakcyjna, bez zwierzątek, samochodów czy domków. Z tego względu myślę, że większe zainteresowanie wzbu-

dzi u starszych graczy, zwłaszcza że poziom trudności zagadek jest dość wysoki.

AntyWirus to najciekawsza łamigłówka z serii Smart Games, z jaką się do tej pory zetknąłem. Znakomicie wydana, pomysłowa i efektowna, dość wymagająca i mocno wciągająca. Przeznaczona jest dla osób w wieku od siedmiu lat i myślę, że nie warto wybierać jej na prezent dla młodszych dzieci (inne produkty serii lepiej się do tego nadają). Starsi fani łamigłówek i abstrakcyjnych gier logicznych docenią **AntyWirusa** za estetykę wykonania, prostotę i elegancję reguł oraz dużą liczbę zaproponowanych zadań.

Dziękujemy wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:



Świetne wykonanie



Duża liczba zadań o rosnącym poziomie trudności



Proste reguły i niebanalne zagadki ćwiczące szare komórki



Potrafi mocno wciągnąć

Minusy:

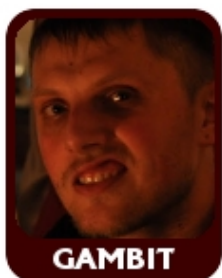


Potrafi mocno wciągnąć

Liczba graczy: 1+ Wiek: 7+ Czas gry: ok.15 minut

Cena: 74,95 zł

Przekleństwo dodatków



Muszę zacząć od pewnego zastrzeżenia: niniejszy artykuł przedstawia jedynie moje luźne rozważania. Jeśli oczekujecie analizy rynku, badań potrzeb graczy i planów twórców czy wydawców, to na pewno ich tu nie znajdziecie. Ot, któregoś dnia otworzyłem swoją szafę z grami i zacząłem się zastanawiać nad sprawą dodatków.

Dodatki to swego rodzaju standard w grach planszowych (i nie tylko). Zastanawiające jest jednak to, dlaczego do pewnych gier dodatki powstają, a do innych nie. Czasem pojawia się nawet pytanie, kiedy twórca gry zaczął planowanie dodatku.

Moja planszówkowa przygoda zaczęła się od gier, do których dodatki lały się strumieniami. Pierwszą była nieśmiertelna **Magia i Miecz** (oryg. **Talisman**). Większość graczy pamięta tę grę, która w miarę pojawiania się kolejnych rozszerzeń zajmowała coraz więcej miejsca na stole, by w końcu u niektórych przenieść się na podłogę. Każdy z dodatków dorzucał nową planszę (oprócz **Smoków**) i dodatkowe karty. Pod koniec mojej przygody z **MiM**, rozkładałem na podłodze pięć plansz (podstawka, **Podziemia**, **Jaskinia**, **Kosmiczna Otchłań**, **Miasto**) i spore stosy kart (karty Przygód musiałem dzielić, bo pojedynczy stos po prostu się przewracał). Dodatki nie tylko wzbogacały rozgrywkę, ale również znacząco wydłużały czas spędzony nad grą – i nie mam tu na myśli wyłącznie rozkładania i składania.



Nikomu to jednak nie przeszkadzało. Kto miał całą **Magię i Miecz**, ten był gościem. Wtedy o tym nie myślałem, ale po moim drugim wejściu w planszowy świat zrozumiałem, że **Magia i Miecz** była grą, w której przypadku dodatki są tak naturalne, jak dla nas oddychanie. Przygodówki z kartami akcji, ekwipunkiem, postaciami i terenami do eksplorowania są idealnym polem do wymyślania coraz to nowych dodatków. Bez rozszerzeń takie gry bardzo szybko by uschły i znudziły się graczom. A tak co jakiś czas można dorzucić nową planszę, wmieszać nowe kar-

ty i ruszyć na spotkanie niby znanym rzeczom, ale z czyhającymi za rogiem niespodziankami.

To przecież oczywiste, powiecie. Ja też tak myślałem, ale jakiś czas temu mocno zdziwiło mnie podejście do innej przygodówki, niezwykle do **Magii i Miecza** podobnej. Mam na myśli **Runebound** – ma bardziej złożoną mechanikę, nieco inaczej ujmuje temat, jednak w wielu aspektach jest do **MiM** podobny (np. ma karty przygód, ekwipunek, bohaterów i krainy do przemierzania). To przecież kolejna naturalna pożywka dla wszelakich dodatków, od nowych plansz począwszy, na kartach skończywszy. Faktycznie, dodatków do **Runebound** jest cała masa. Jednak twórcy postanowili nie dawać graczom kolejnych plansz do rozkładania obok podstawowej, a zamiast tego zaoferowali takie, które ją zastępują (by być dokładnym: kładzie się je na oryginalną planszę). Dla mnie, człowieka, dla którego idea dodatkowych plansz była głównym powodem powstawania dodatków, taka herezja była ciężka do przełknięcia. Jednak w przypadku **Runebounda** ma to sens. Gra jest bardziej „scenariuszowa” niż **MiM**, więc dokładanie obok kolejnych plansz i rozpełzanie się graczy po nowym wielkim świecie zniszczyłoby zabawę.

Dodatki potrafią też zaszkodzić, wystarczy popatrzeć na **Arkham Horror**. Rozłożenie całej gry to... horror. Cztery plansze i tona kart oraz znaczników – jeśli ktoś jest na tyle szalony, by użyć do gry wszystkiego, co jest dostępne. Do tego każde rozszerzenie wprowadza nowe zasady, co prawda niewielkie, jednak razem jest ich wystarczająco dużo, żeby ludzie zapominali o drobnostkach, które okazują się być niezwykle ważne dla przebiegu rozgrywki.

Obsłużenie tego wszystkiego wymaga niezwykle ogarniętego „Mistrza Gry”, co moim zdaniem jest ewenementem w planszówkach. Nie znam innej gry, w której tak wiele, jeśli chodzi o zabawę i płynność gry, zależałoby od jednego ogarniętego gracza, który weźmie wszystko w garść. I choć wiem, że nikt nie nakazuje używania wszystkich możliwych dodat-

ków w trakcie rozgrywki (na przykład **Miskatonic**, to 450 kart i innych elementów, usprawniających nie tyle samą grę, ile poprzednie dodatki!), to jednak gdzieś w mej głowie odzywa się taki mały Cthulhu i mówi: „Dajesz wszystko... Nie bądź mięczak...” Potem nastaje koszmar. Albo gra, którą rozkładało się dobrą godzinę, jeśli nie więcej, pechowo (lub szczęśliwie) kończy się po kilkunastu minutach, bądź też ciągnie się godzinami, w pewnym momencie wysysając wszelkie siły vitalne z graczy. Takie właśnie „granie na maksa” zniechęciło mnie do **AH** i teraz, gdy ktoś proponuje partyjkę, uciekam z krzykiem.



Z rozmysłem pomijam inną kategorię gier, w której dodatki nikogo nie dziwią, czyli wszelkie karcianki – zarówno kolekcjonerskie, jak i niekolekcjonerskie. O ile w przypadku dowolnej planszówki można się zastanawiać, czy twórca lub wydawca planuje jakiś dodatek, to przy grach karcianych jest to po prostu pewne, bez względu na to, co dostajemy w wersji podstawowej. Czy wyobrażacie sobie **Dominion** albo **Thunderstone** bez dodatków? O takich grach jak **Warhammer: Invasion**, czy **Magic: the Gathering** nie ma nawet co wspominać.

Warto zadać parę pytań. Dlaczego do gry A powstało pięć dodatków, a do gry B ani jeden? Dlaczego nikt nie widzi, że do tej planszówki aż się prosi, żeby coś dorzucić – karty albo planszę? Dlaczego dany autor lub wydawca nie wspiera takich fajnych tytułów dodatkami? Zdarzyło się wam myśleć podobnie? Nie

macie na półce żadnej gry, której dodatek należy się jak psu buda?

Weźmy chociażby grę **Marvel Heroes** z 2006 roku wydaną przez Fantasy Flight Games. Dlaczego nikt nie chce dorzucić do tego tytułu dodatkowych bohaterów albo kart przeciwników? Według mnie ta pozycja jest wymarzona dla takich drobnych rozszerzeń. Albo **Android** – tutaj też przydałoby się kilka dodatkowych kart. Co zatem decyduje o tym, która gra dostanie rozszerzenie, a która nie? Sprzedaż? Słupki popularności? Ocena na BoardGameGeek? Może recenzje w branżowych magazynach lub serwisach internetowych? A może po prostu widzimi się twórców i wydawców?

Najbardziej oczywistą odpowiedzią wydaje się wynik finansowy danego tytułu. Przy kiepskiej sprzedaży nie ma sensu dalej inwestować w daną grę, gdyż wydatki się nie zwróć. Jednak co w przypadku, gdy mógłby zadziałać odwrotny mechanizm? Może rozszerzenie na tyle podniosłoby atrakcyjność gry, że zaczęłyby się lepiej sprzedawać? Na pewno mniej osób narzekałoby na ograniczoną regrywalność **Betrayal at House on the Hill**, gdyby wydano na przykład dodatkową książeczkę ze scenariuszami.

Z drugiej strony są jednak gry, które na starcie są „skazane” na dodatki. I to nie ze względu na swoją popularność, lecz w wyniku chłodnej kalkulacji wydawców. **Age of Empires**, które, choć przeznaczone dla maksymalnie pięciu graczy, miało na planszy miejsca dla szóstego uczestnika gry. I co? Niespodzianka! Po pewnym czasie pojawił się pakiet dla szóstego gracza. Nie można było go dorzucić od razu do podstawki? To samo chyba czeka **Lords of Waterdeep**. Jeśli dobrze przyjrzałem się planszy, jest tam miejsce na kolejny pionek – i na dodatkowego gracza.

Pozostała jeszcze jedna kwestia do rozważenia, o której przypomniałem sobie, gdy dostrzegłem wciśniętą w kąt szafy torebkę z kafelkami do **Carcassonne**: minidodatki. To jest moim zdaniem jakieś

nieporozumienie. Ktoś wymyślił, że doda do gry sześć (tak, sześć!) kafelków, albo po jednym pionku dla każdego gracza, obuduje to jakąś drobną zasadą i proszę – dodatek gotowy. Co więcej, do **Carcassonne** jest rozszerzenie, które pierwotnie znajdowało się w podstawce, ale zostało wycięte, żeby sprzedawać je oddzielnie (**Rzeka**). Nie mam nic przeciwko pojedynczym kartom, pionkom czy kafelkom, dodawanym do gier z okazji różnych targów, zlotów i innych planszówkowych imprez, choć niezwykle mnie wkurza, że zwykły gracz nie ma dostępu do takich zabawek, bo przecież nie każdego stać, żeby wyskoczyć na Comic-Con, BlizzCon czy inny Con, na którym takie cuda można zdobyć.

Innym przykładem polityki minidodatków jest **PitchCar**, czyli uplanszowane wyścigi kapsli. Chcesz dodatkowy zakręt albo skrzyżowanie? Kupuj pojedynczo i płać spore pieniądze. Nie da się inaczej? Niby można, gdyż **PitchCar** ma też „duże” dodatki, kosztujące niemal tyle, co sama gra, a zawierające o połowę mniej elementów w porównaniu z zestawem podstawowym. Choć to chyba taki urok tych gier. Są po prostu idealne do tworzenia wyciągaczy kasy, choć moim zdaniem boostery do kolekcjonerskich karcianek były bardziej normlanym pomysłem.

Po wyłuszczeniu się na **Carcassonne** zamknąłem szafę i włączyłem komputer. Zacząłem przeglądać BGG, aby sprawdzić, czy nie przegapiłem jakiegoś dodatku do którejś z moich ulubionych gier. A potem zacząłem ich szukać w różnych sklepach internetowych. Cóż zrobić, narzekać mogę sporo, ale z nałogiem walczyć się nie da.

Tak przy okazji, wie ktoś może, czy w Polsce dostępny jest dodatek do **Bushido** zatytułowany **Tanin the Stranger**? Jeśli tak, to dajcie znać.



Długa droga do Kadath#10

Lovecraft Country, czyli ziemia szaleństwa



Jednym z elementów, które zafascynowały mnie w prozie Samotnika z Providence, była sprawność, z jaką wplótł swoje opowieści w tkaninę świata rzeczywistego. Umiejętne połączenie fikcji i prawdy sprawiło, że opowiadania Lovecrafta oddziaływały i oddziałują w tak silny sposób.

Prócz budowania atmosfery i nietuzinkowych, jak na tamte czasy, pomysłów, siłą prozy Howarda Phi-

lipsa Lovecrafta była pewna systematyczność. Z jednej strony było to wspólne tło istot z Mitów, które pojawiając się w różnych utworach, nie przeczyły informacjom pochodzącym z innych i tworzyły pewną całość. Drugim elementem było osadzenie akcji literackiej w jednym rejonie, tak nazwanym później „Lovecraft Country”. Arkham, Miskatonic University czy Innsmouth – te nazwy przewijają się przez wiele opowiadań czy dłuższych nowel. Niezależnie od tego, czy powstały, gdy HPL pisał o baśniowych Krainach Snów, czy też snuł ponure obrazy powrotu Wielkich Przedwiecznych, jego bohaterowie zamieszkiwali lub odwiedzali region Nowej Anglii w stanie Massachusetts.

Wizja Lovecrafta była tak spójna i przekonująca, że kiedy pierwszy raz czytałem jego opowiadania (zebrane w tomie „Szepczący w ciemnościach”), zacząłem przeglądać Atlas Świata. Szukałem rzecz jasna wymienionych miejsc i nie mieściło mi się w głowie, że tak szczegółowo opisane miasto, jak Arkham, naprawdę nie istnieje. A jednak, okazało się, że ani rzeki Miskatonic, ani Dunwich czy Innsmouth na mapie nie ma. Choć zrodziły się w wyobraźni autora, to w wyobraźni miłośników „Zewu Cthulhu” nadal trwają. (Czy nie przypomina to wam w pewnym sensie Krain Snów?). Jako że wiele z zagadkowych wypadków, dotyczących istot rodem z Mitów Cthulhu, rozgrywa się na terenie opisywanym przez HPL, postanowiłem przybliżyć ten rejon zarówno Strażnikom Tajemnic, jak i ich Badaczom.

Nowa Anglia i stan Massachusetts

Nawet jeśli Lovecraft nie był lokalnym patriotą, to na pewno kochał rodzinne strony. W liście do Roberta E. Howarda obszernie wyjaśniał, dlaczego dzikie ostępy Nowej Anglii tak bardzo pasują do opowieści grozy, mówiąc o egipskich ciemnościach, bogatym folklorze i nie zawsze przyjemnej historii.

Stan Massachusetts jest jednym z najstarszych skupisk białych ludzi na terenach Ameryki Północnej. Na jego ziemiach znaleźli schronienie tzw. Pielgrzymi, którzy w siedemnastym wieku przybyli na pokładzie statku Mayflower i założyli miasto Plymouth. Pielgrzymi byli wygnańcami z Anglii i przyплыли do Nowego Świata w poszukiwaniu swobody religijnej. Po nawiązaniu pokojowych relacji z zamieszkującymi te tereny Rdzennymi Amerykanami, Ojcowie Założyciele zaczęli budować domy i uprawiać pola. Wkrótce Nowa Anglia rozkwitła, choć jej sukces okupiony był ciężką pracą, a także śmiercią. Klimat i ziemia były trudne, jednak purytański etos doskonalenia poprzez pracę sprawiły, że ludzie zdołali zasiedlić tereny. Powstawały kolejne osady, budowano kościoły, wytyczano drogi. Niemniej, stan Massachusetts był i do dziś jest zaludniony w sposób szczególny: większość ludzi mieszka w położonych blisko siebie skupiskach, a dzikie i trudno dostępne tereny z rzadka odwiedzane są przez człowieka. Nic zatem dziwnego, że ludzka wyobraźnia zasiedlała te ostępy potworami, sabatami czarownic, czy kultami dziwnych bożków.

Najczarniejszą kartą historii stanu są owiane złą sławą procesy czarownic z Salem. Purytańska wiara w machinację diabła, trudne warunki życia i płynąca z nich nieufność wobec wszystkiego, co odmienne, sprawiły, że w 1692 roku wybuchła afery związana z rzekomym istnieniem zboru czarownic z Salem. W wyniku hysterii i towarzyszących jej procesów sądowych na śmierć lub uwięzienie skazano wiele niewinnych kobiet i mężczyzn. Co najmniej pięć osób zmarło podczas rozprawy, wiele innych zmuszono do opuszczenia domostw. Wydarzenia te, choć z naszego punktu widzenia śmieszne lub błahe, doskonale ilustrowały mentalność wczesnych mieszkańców stanu. Żyli w strachu przed głodem, chorobą, nieznanym, a we wszystkim, co złowrogie, dostrzegali rękę diabła (*współcześnie pod uwagę brane są też czynniki biologiczne, które być może doprowadziły do tamtych wydarzeń, np. zatrucie sporyszem wywołujące halucynacje – przyp. red.*). Kres działaniu trybunału

położyły dopiero władze stanowe. Uwięzionych zwolniono, część z oskarżycieli pociągnięto do odpowiedzialności, sędziowie musieli prosić o przebaczenie.

Największymi miastami Massachusetts są Boston i Springfield. To pierwsze jest domem dla dwóch trzecich mieszkańców stanu, a w opowiadaniach Lovecrafta przedstawiane jest jako ostoja cywilizacji i „współczesnego sposobu myślenia”. Niekiedy jest to zaleta, innymi razy wada. Uczni z Bostonu raz stanowią ostoję logiki, ale też bywają ślepi na to, co wymyka się naukowemu sposobowi pojmowania świata. Niemniej, cywilizacja zawsze jest daleko, a sceną wydarzeń jest pogranicze, gdzie to, co ludzkie i to, co obce przenika się i trwa obok siebie od lat.

Lovecraft Country, cóż to takiego?

Nazwy Lovecraft Country użył po raz pierwszy Keith Hebner, opisując rejon Nowej Anglii, w której rozgrywały się opowiadania Samotnika z Providence. Choć on sam nie nadał temu regionowi żadnej nazwy, to jego biografowie nazywali go także Miscatonic Region (T.S. Joshi) lub Miscatonic County (Lin Carter). Obydwaj wywodzili nazwę od rzeki, która toczy wody przez dolinę i znajduje ujście do morza w okolicy Kingsport – miasto dało początek istnieniu Lovecraft Country i pojawiło się pierwszy raz w opowiadaniu „Przerażający Staruch”. Miscatonic czy też Lovecraft Country położone jest na północ od Bostonu, w okolicach Salem, rozsławionego przez procesy czarownic. W tym samym opowiadaniu wspomniane są Arkham oraz dolina rzeki Miscatonic. Niedługo później, wraz z kolejnymi fragmentami prozy, pojawiały się Dunwich oraz Innsmouth, owiane złą sławą miejscowości, gdzie dzieje się coś przerażającego.

Lovecraft był przewidującym autorem i zadbał o to, aby nie doszło do paradoksu. Z jednej strony wiedza o Wielkich Przedwiecznych jest znana nielicznym, jakby więc wyglądało, gdyby w każdej miejscowości działo się coś złego, powiązanego z kultami bluźnierczych bogów? Z tego powodu w regionie istnieją też inne miasta, które stanowią tło i czynią prawdopodobnymi wypadki w małej, oddalonej od cywilizacji miejscowości. Dla przykładu można wymienić: Aylesbury, Worcester, Newburysport, Gloucester i Merrimack.

Okolice, gdzie Lovecraft umieszczał akcję swoich opowiadań, zazwyczaj są dzikie i odludne. Położone z dala od miast, trudno dostępne i leżące na uboczu cywilizacji, zapewniają przestrzeń dla tego, co prawdziwe, nieludzkie, dziwne i obce. Miejscowi, wychowani bez „naukowej skazy logiki”, są nauczeni akceptować to, co miastowi uznaliby za niedorzeczne czy wręcz śmieszne. Jeśli nie liczyć Arkham, które jest ostoją cywilizacji na tych terenach, większość obszarów Lovecraft Country to zacofane wsie, gdzie brak telefonu, a życie toczy się takim samym torem, jak sto lat wcześniej. Nadal silne są echa procesów czarownic w Salem. Ludzie bywają dość nieprzyjemni i nauczeni doświadczeniem nie wtykają nosa w nieswoje sprawy. Obcym raczej nie ufają, wiedząc, że ich obawy czy uwagi zostaną zbyt z wyższością miastowego.

Drogi są kiepskiej jakości, istnieje jedna linia kolejowa, łącząca Arkham z Ipswich i Newburyport od północy, a z Salem od południa. Połączenia telefoniczne to rzadkość, z reguły aparatem dysponuje jedna rodzina we wsi. Niestety, łączność często zawodzi w szczególnie ważnych momentach, ponieważ na skutek gwałtownie zmieniających się warunków pogodowych zrywane bywają linie telegraficzne. Za sprawą ulew czy wichrów nieprzejezdne stają się także drogi, a wezbrane wody potrafią porwać z nurtem charakterystyczne zadane mosty.

Ludzie żyją lokalnie, z rzadka opuszczając domostwa. W większości są potomkami imigrantów, któ-

rzy osiedlili się na terenach Nowej Anglii w siedemnastym wieku. Pielęgnują rodzinne tradycje, zaskakując wielu z nich potrafi czytać i przechowywać przeróżne antyczne księgi. Bibliotekarze największych europejskich uniwersytetów byłoby zdziwieni, widząc, jakimi woluminami zatyka się dziurę pod wypaczoną okiennicą. Skutkiem ubocznym życia w okolicy położonej tak daleko od cywilizacji i w niewielkich społecznościach jest duży procent odmieńców czy dziwaków. Nie raz słyhać o „zdrowej” i „chorej” gałęzi rodu, a stygmaty pokroju albinizmu czy dziwacznych rysów twarzy (nie mówiąc o bardziej odrażających mutacjach) są uznawane za smutną codzienność.

Gdy spojrzeć na mapę, to rejon Lovecraft Country znajduje się na północy stanu. Jeśli założyć, że wpływy bostońskiej cywilizacji kończą się w Salem, to tereny doliny Miscatonic są dziczą. Leżąc daleko „w górę mapy”, zdają się ziemią odludną i jeszcze lepiej niż południe nadającą się, aby zamieszkiwały ją istoty z Mitów. Tutaj władza stanowa sięga jedynie nominalnie, tolerowane są rzeczy dziwne, a niepokojące wydarzenia są na porządku dziennym. Ludzie wolą o nich nie mówić i próbują żyć swoim życiem. Na ironię zakrawa fakt, że w obecnych czasach gros z raportów o UFO, czarnych mszach czy różnych dziwnych, niewyjaśnionych rzeczach pochodzi właśnie z tego „cywilizowanego” południa.

Miasta i wsie Lovecraft Country

Każda z osad Lovecraft Country jest odrobinę inna, ponieważ została stworzona i opisana na potrzeby innego opowiadania. Oprócz tych najbardziej znanych miejscowości: Kingsport, Dunwich, Arkham czy Innsmouth, w Lovecraft Country leży wiele innych, wspomnianych jedynie kilkoma zdaniem w narracji opowiadań.

Arkham

Arkham jest największym z miast Lovecraft Country. Jego populacja szacowana jest na ponad dwadzieścia dwa tysiące mieszkańców. To lokalna me-

tropolia i siedziba prężnie działającego Miscatonic University. Miasto zostało założone w 1692 roku i od tamtej pory się rozwija. Jego głównym źródłem dochodu jest przemysł tekstylny, ale sława uczelni przyciąga zarówno darczyńców, jak i naukowców oraz studentów. Arkham wydaje się nowoczesnym miastem, nieodbiegającym od Bostonu czy innych metropolii Stanów Zjednoczonych lat dwudziestych. Boryka się z tymi samymi problemami co inne miasta: zorganizowaną przestępczością czy przemysłem, ale także wydarzeniami bardziej złowieszczej natury. Choć Nowa Anglia ciężko odczuła krach gospodarki po Wielkiej Wojnie, w Arkham żyje się dobrze: znaczna część mieszkańców posiada udogodnienia w postaci gazu, elektryczności, a nawet żelazek. Na ulicach widuje się sporo samochodów, jest ich tyle, że ludzie zaczynają narzekać na brak miejsc parkingowych. Choć trudno mówić o gwałtownym rozwoju, cały czas buduje się nowe budynki, zarówno mieszkalne, jak i usługowe czy uniwersyteckie. Rozwój gospodarczy lat dwudziestych ominął Nową Anglię szerokim łukiem, ale w samym Arkham zaznaczył się poprzez wzrost znaczenia uczelni. Miasto i uniwersytet są obecnie nierozdzielnie połączone, choć związek nie jest ani łatwy, ani idylliczny. W Arkham ukazują się dwie gazety: *Arkham Advertiser* i *Arkham Gazette*.

Dunwich

Wieś powstała w 1692 roku i zamieszkuje ją niecałe czterysta osób. Niegdyś jej mieszkańcy utrzymywali się z pracy w tartaku, obecnie pracują na roli. Dunwich jest tak naprawdę zbieraniną farm, które porzucane są po gęsto zalesionej i poprzecinanej dolinami okolicy. Większość podróżników trafia do Dunwich przez przypadek, obrawszy zły skręt w drodze na skrzyżowaniu przed Aylesbury. Wiele z farm czy budynków zostało opuszczonych, te używane popadają w ruinę. Okolica jest dzika i łatwo się zgubić, a według miejscowych w lasach mieszkają dziwne istoty i dzieją się złe rzeczy. Po mieszkańcach Dunwich widać ślady odizolowania i życia w zamkniętej społeczności: zdarzają się odmieńcy czy owoce kazirodu. Część z rodzin popadła w dege-

nerację, inne opierają się temu procesowi. Jedyną „migracją”, jaką odczuło Dunwich, miała miejsce po procesach czarownic w Salem, kiedy kilka rodzin z tamtej miejscowości przeniosła się na północ, szukając spokoju wśród lasów i dolin.

Innsmouth

Innsmouth to nadmorska osada, założona w 1643 roku, którą zamieszkuje niecałe czterysta osób. Z początku jej mieszkańcy utrzymywali się z przemysłu stocznioowego, potem z handlu z Chinami. W okresie Rewolucji i Wojny Secesyjnej chętnie trudnili się piractwem. Pod przewodnictwem rodziny Marchów miasto rozkwitło, a potem zaczęło podupadać, choć założona przez rodzinę rafineria złota nadal działa. Obecnie miejscowi trudnią się rybołówstwem, a wśród lokalnej społeczności szerzy się kult Ezoterycznego Porządku Dagona. Przyjezdni opuszczają Innsmouth tak szybko, jak to możliwe, niektórzy znikają bez śladu. Nad miastem unosi się dziwna atmosfera, ludzie niepokojąco wyglądają i unikają obcych. Z Arkham do Innsmouth dojechać można rozklekotanym, starym autobusem, który kursuje raz dziennie. W 1927 roku miał miejsce owiany ponurą sławą federalny rajd na Innsmouth. Użyto broni długiej, aresztowano wielu mieszkańców, ale ich los pozostaje zagadką. Okres prosperity dawno minął, ale miasto nadal funkcjonuje, choć nie tak, jak za „starych, dobrych czasów”.

Ipswich

Ipswich założono w 1633 roku, populacja liczy sześć tysięcy mieszkańców. Jest popularnym kurortem letniskowym, a jedną z głównych atrakcji stanowi najstarszy most łukowy w Stanach Zjednoczonych.

Kingsport

Nadmorskie i portowe miasto założono w 1639 roku, populacja obecnie liczy prawie osiem tysięcy mieszkańców. Z początku trudniono się tu budową statków, w trakcie Rewolucji kotwiczyło w zatoce wielu korsarzy, którzy zwalczali siły Korony. Obecnie głównym źródłem dochodu jest rybołówstwo, choć latem do Kingsport ściągają wczasowicze z całego

stanu. Sławna jest też kolonia artystów oraz latarnia morska. W Kingsport od zawsze panuje senna atmosfera, co nie przeszkodziło miejscowym powiesić czterech wiedźm, kiedy w Salem toczyły się procesy. Poniżej znajdują się quasi-encyklopedyczne notki na temat miejscowości, które nie były areną wydarzeń powiązanych z Mitami Cthulhu, ale znajdują się na terenie Lovecraft Country. Strażnik Tajemnic może osadzić w nich swoje przygody lub wykorzystać jako tło dla swoich własnych pomysłów.

Newburyport

Największe z miast Lovecraft Country, położone na północy staju, z dala od złowrogich tajemnic doliny Miscatonic. Założone w 1635 roku, liczy sobie prawie siedemnaście tysięcy mieszkańców. Od początku swego istnienia związane z morzem. Podobnie jak w wielu innych przypadkach, jego mieszkańcy obrócili się ku korsarstwu podczas wojen Rewolucji i Secesyjnej. Obecnie jest siedzibą władz hrabstwa Essex, a główne źródła utrzymania to rybołówstwo, przemysł stoczniowy, połowy wielorybów i handel.

Aylesbury

Aylesbury to duże, liczące siedemnaście tysięcy mieszkańców miasto, które zostało założone stosunkowo niedawno, jak na standardy Nowej Angli, bo w 1802 roku. Za jego powstaniem na terenach wsi Broton stali potentaci z Arkham i Bostonu, którzy chcieli uczynić z Aylesbury centrum przemysłu. Głównym źródłem utrzymania miasta i jego mieszkańców jest przemysł tekstylny.

Worcester

To prawdziwa metropolia, ustępująca jedynie Bostonowi. Miasto, założone w 1657 roku, zamieszkuje niecałe dwieście tysięcy ludzi. Dwukrotnie palone przez Indian podnosiło się z gruzów i obecnie stanowi centrum życia społecznego i gospodarczego. Głównym źródłem pracy i dochodów jest przemysł tekstylny. Siedzibę w Worcester ma Kolegium Jezuitów Świętego Krzyża oraz Assumption College, a także takie organizacje naukowe jak American Anti-

quarian society czy Worcester Natural History Society.

Gloucester

Gloucester to jeden z największych portów rybackich na wschodnim wybrzeżu. Miasto założono w 1642 roku i mieszka w nim około dwudziestu pięciu tysięcy ludzi. To bardzo popularny letni kurort, chętnie odwiedzany przez zamożnych ludzi z Bostonu. Oprócz wymienionych powyżej miast i wsi, które albo stanowi miejsce akcji opowiadań HPL, albo są na tyle duże i ważne, że odgrywają pośrednią rolę, w Lovecraft Country leży wiele innych miejscowości. Część z nich jest fikcyjna, inne są prawdziwe. W przypadku tych drugich Lovecraft i jego naśladowcy wykorzystywali je do uwiarygodnienia swoich postaci. I tak Boston czy Cambridge były miastami, z których wywodzili się bohaterowie lub miały w nich miejsce wydarzenia drugoplanowe dla opowiadanej historii. Niemniej sedno i istota Lovecraft Country zawiera się w Arkham, Kingsport, Innsmouth i Dunwich, które stanowią równie ważny element, czy wręcz są bohaterami, jak Herbert West, profesor Armitage czy Wielki Cthulhu lub Nyarlathotep.

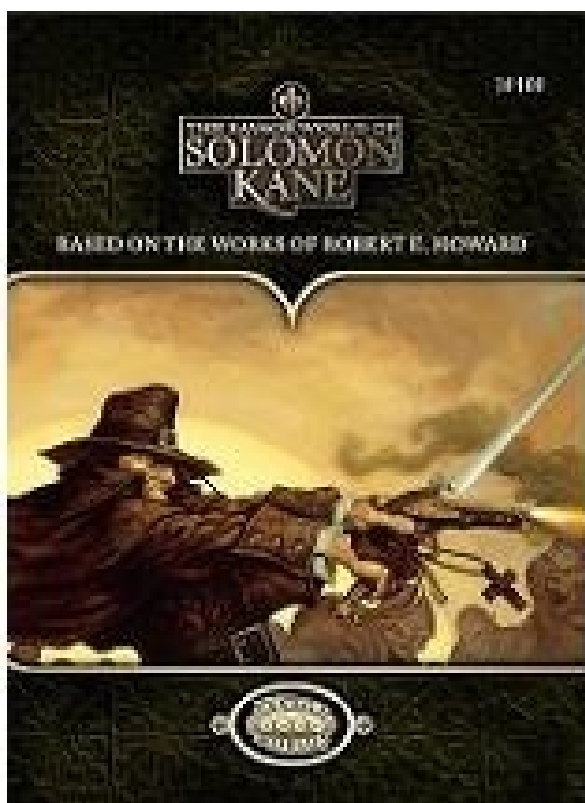
Bibliografia

T.S. Joshi – „H. P. Lovecraft – Biografia”
Keith Hebner – „H. P. Lovecraft’s Arkham. Unveiling the Legend-Haunted City”



Savage World of Solomon Kane

Młot na czarownice



Zacznę od małej dygresji: praca recenzenta jest dość niewdzięczna. Jeżeli chce się ją wykonywać rzetelnie, to nie można poddawać się sentymentom i uprzedzeniom. Oczywiście na ocenę książki, gry planszowej czy podręcznika RPG zawsze będzie wpływał indywidualny punkt widzenia (i dlatego zawsze znajdzie się ktoś, kto tej ocenie zaprzeczy),

niemniej jednak porządny recenzent powinien wykraczać poza swój horyzont i pisać tak, aby uwzględnić gusta możliwie szerokiej liczby osób. Czasem jest to niezmiernie trudne – widzę, że produkt ma pewne wady, a jednak niezmiernie mi się podoba! Jak tu zachować chłodny osąd? Taki kłopot sprawia mi **The Savage World of Solomon Kane**. Gra ma swoje słabe strony, ale w moim prywatnym rankingu stoi bardzo, bardzo wysoko. Postaram się jednak pohamować emocje i spojrzeć na nią z pewnego dystansu. Pamiętajcie jednakże, Drodzy Czytelnicy, iż w tekście poniższym nawet wypowiediane neutralnym tonem oceny podszyte są gorącym entuzjazmem.

Z moich doświadczeń wynika, że wśród fanów fantastyki mało kto słyszał o Solomonie Kane'ie – a przecież tego bohatera na karty groszowych czasopism wprowadził nie kto inny, a sam Robert E. Howard. Solomon Kane, choć nie jest muskularnym Conanem, równie dzielnie jak on walczy z mrocznymi mocami kryjącymi się w zakamarkach świata. Kane nie jest również barbarzyńcą szukającym walki i rozrywki, lecz człowiekiem, którego ścieżki oświeśla religijna wiara – Howard, zainspirowany historią reformacji, bohaterem swoich opowiadań uczynił bezkompromisowego purytanina.

Prostota tego pomysłu idealnie współgrała z założeniami **Savage Worlds**. Gry oparte na tej mechanice, jak już kiedyś pisałem, są przeważnie grami eksploatającymi jeden motyw, są grami „o czymś”. **The Savage World of Solomon Kane** jest grą o polowaniu na potwory. Chociaż drużyna zanurzy się w świecie z początków XVII wieku, to nie przetnie żadnej dworskiej intrygi i nie wywoła wojennej awantury. System nie wspiera po prostu takich przygód. Schemat przeciętnego scenariusza wygląda tak: bohaterowie (zwani Wędrowcami) podróżują po całym świecie i po przybyciu w nowe okolice natrafiają na ślady potwora. Po pokonaniu kilku przeszkód dochodzi do konfrontacji. Wędrowcy zwyciężają w walce i odjeżdżają w dal ku nowym przygodom. Tyle. A czemuż to nasi bohaterowie prowadzą tak

niebezpieczne życie? Ponieważ kiedyś, w burzliwych okolicznościach, spotkali Solomona Kane'a i spotkanie to natchnęło ich (tutaj niezbędny patos) wiarą i męstwem, sprawiło, że poświęcili swoje życie obronie ludzkości przed siłami Zła.

Jednym słowem: Wędrowiec to mieszanka paladyna, wiedźmina i łowcy czarownic. Niektórym z Was taki pomysł może się wydawać wyjątkowo prostacki i oklepany. Mnie przypadł on niesamowicie do gustu. Idea jest, owszem, prosta – i właśnie dlatego autorom podręcznika udało się ją wyszlifować i wynieść na erpegowe wyżyny. Motywacje bohaterów są płytkie? Świetnie, dzięki temu prowadzący może od razu wrzucić ich w środek akcji, zamiast myśleć nad ślamazarnym wstępem. Świat jest ogólnikowy i szkicowany grubą krechą? Dzięki temu da się przedstawić najciekawsze, egzotyczne motywy, które znakomicie zbudują atmosferę na sesji, nie odciągając uwagi graczy od głównego wątku. Przygody powtarzają wciąż ten sam schemat? Tak, ale ten schemat można rozgrywać na niezliczoną ilość sposobów!

Podręcznik nabity jest zarówno treścią, jak i smaczkami, właśnie dzięki temu, że koncentruje się na ściśle określonym temacie. Do podstaw mechaniki **Savage Worlds** dodano kilka reguł, które mają niebagatelny wpływ nie tylko na przebieg, ale i na atmosferę rozgrywki. Przykładowo: zasada Sprawiedliwego Gniewu. Bohater, który wyda sztona w trakcie walki, może zostać opanowany przez Gniew, co daje mu silne bonusy. Zmiana niewielka, ale dzięki niej nigdy nie zapomnimy, że gramy ludźmi, którzy nie idą na kompromisy z własnym sumieniem, a na każdy przejaw nieprawości reagują wzburzeniem.

Podobną funkcję pełnią nowe Zawady, np. Napiętowany (bohater jest przestępcą z wypalonym piętnem, który szuka odkupienia win) lub Szowinista (bohater traktuje z pogardą ludzi z innych kultur, wyznających inne systemy etyczne). Są też i Przewagi w sam raz dla łowców czarownic, np. Żelazna Wola czy Determinacja oraz wytrawnych szermierzy, np. Riposta i Zapora za Stali. Zasady magii tak-

że zostały zmienione, wyrzucono Punkty, a same moce nie mają aż tak spektakularnego charakteru. Nie ma tu miejsca na ofensywne efekty, jak Pocisk czy Rozprysk, większość działa bardziej dyskretnie. Czarnoksiężnik może rzucić na kogoś klątwę, może zmienić broń swoich przeciwników w jadowite węże, może przeobrazić młodzieńca w zgrzybiałego staruszka (bardzo lovecraftowski pomysł). Magia jest osłabiona i wyraźnie przeznaczona raczej dla „sług diabła” niż dla bohaterów. Niektóre zaklęcia wymagają zabiegów dość radykalnych, np. odcięcia dłoni. Tutaj bardziej liczy się styl niż skuteczność.

Warto wspomnieć jeszcze o wyborze uzbrojenia. Oprócz europejskiego arsenału mamy też do dyspozycji mnóstwo egzotycznego oręża: od chińskiego dao, przez indonezyjski kris, aż po aztecki macuahuitl. Wbrew pozorom sprawa jest dość istotna – wiele przygód toczyć się przecież będzie w odległych zakątkach świata.

Mówiąc krótko, rozdział o mechanice, choć zawiera rdzeń reguł **Savage Worlds** (SWEX czy SWPI nie będą do gry potrzebne), nie jest „tylko” przedrukiem. Wprowadzone zmiany świetnie oddają ducha systemu. Szkoda tylko, że w podręczniku nie zamieszczono wszystkich podstawowych reguł (np. brak jest zasad Bitew czy Pościgów).

Dziki świat Solomona Kane'a jest światem z początków XVII wieku, wzbogaconym o wymiar nadprzyrodzony. Czytelnikom, którym wydaje się, że czyni to tę grę strawną wyłącznie dla maniaków historii, pragnę przypomnieć, że jest to setting pulpowy. **The Savage World of Solomon Kane należy do mojego ulubionego gatunku gier parahistorycznych.** Czyli: z dawnych realiów wyjmujemy jedynie najbardziej charakterystyczne, działające na wyobraźnię, elementy, nie kłopotząc się wiarygodność czy zgodność z tłem epoki. Historia służy ubarwianiu akcji: drużyna może uciekać z lochów Inkwizycji, odkrywać zaginione azteckie miasta, walczyć z mumiami w podziemiach piramid, wspierać amerykańskich osadników czy złożyć wizytę na dworze cesarza Chin. Li-

czy się rozmach, egzotyka, atmosfera minionych wieków. Nikt się natomiast nie musi zastanawiać nad nieistotnymi pierdółkami typu: prawa, jadłospis, spory teologiczne, realistyczne odwzorowanie szermierki itp.

Cały opis świata to w zasadzie dodatek do Kampanii Splotów, zajmującej prawie pół podręcznika. Setting został zaprezentowany bardzo zgrabnie. Dostajemy garść informacji o świecie z przełomu XVI i XVII wieku; następnie opisane są poszczególne miejsca i motywy, które będą wykorzystane w przygodach z Kampanii. Dowiemy się czegoś o miastach portowych i mamy przygodę w porcie, przeczytamy o kulcie bogini Kali i mamy przygodę o kultystach. Autorzy przedstawili m.in. lochy i więzienia w Europie, pierwsze osady w Północnej Ameryce, czarne królestwa Afryki, buddyjski klasztor i wiele innych motywów. Nie mogło też zabraknąć pomysłów zaczerpniętych wprost z pulpowych opowieści: starożytnych grobowców, mrocznych lasów w Rzeszy Niemieckiej, zaginionych miast wampirzych władców, pradawnych ruin przysypanych piaskami Takla Makan, azteckich piramid strzeżonych przez ludzi-jaguary. Opisy są krótkie i treściwe, to same konkrety do wykorzystania na sesji.

Ponieważ tematem gry jest polowanie na potwory, nie mogło i ich zabraknąć: opisy potworów zawarte są zarówno w przygodach, jak i pokaźnym bestiariuszu. Monstra nie zostały zaczerpnięte wyłącznie z klasycznych systemów fantasy. Częściej źródłem inspiracji były rozmaite mitologie – mamy więc dżiny, pierzastego węża Quetzalcoatl i potężnych szamanów – albo też literatura grozowa. Wpływy tej ostatniej są dość widoczne, drużyna nierzadko natknie się na rozmaite mackowate stwory, ogromne, demoniczne robale, ludzi-węży, czy tak ukochane przez Howarda gigantyczne, krwiożercze małpy.

Jeśli zaś chodzi o samą Kampanię Splotów... No cóż, tu tkwi zasadniczy problem. Sama Kampania jest skonstruowana tak, jak już pisałem: gracze podróżują po całym świecie. Kolejne scenariusze przeważnie

nie wiążą się ze sobą. Jest tylko ogólny cel – drużyna musi odnaleźć sześć potężnych artefaktów, które pomogą jej zwalczyć diabolicznego wroga, kryjącego się w podziemiach Jerozolimy. Natomiast poszczególne scenariusze dotyczą starcia z jakimś pomniejszym przeciwnikiem. Przeciwnicy ci są ciekawi, a ich pokonanie nierzadko będzie wymagać czegoś więcej, niż samej siły fizycznej. Niestety, układ zdarzeń większości scenariuszy jest bardzo skąpy, często wręcz pretekstowy; jest wprowadzenie, jeden lub dwa testy i finał. Są to po prostu fabularne wstępy do widowiskowej walki. Osobiście traktuję teksty z podręcznika jako ciekawe załączki przygód, rdzeń, który samodzielnie obudowuję bardziej skomplikowanymi wątkami. Sesje prowadzone wyłącznie na ich podstawie mogą okazać się dość ubogie. Dla wielu prowadzących będzie to minus, bo przecież nie każdy lubi rozpisywać własne przygody. Wada tym większa, gdyż scenariusze zajmują sporą część podręcznika. Ponadto losowy generator przygód jest, w przeciwieństwie do zamieszczonych w innych settingach **Savage Worlds**, wyjątkowo kiepski.

Żadne jednak niedostatki Kampanii Splotów nie skłonią mnie do zmiany pozytywnej opinii o **The Savage Worlds of Solomon Kane**. Dlaczego? Przede wszystkim dlatego, że ta gra jest znakomicie dopracowana – osiągnięto tu jedność reguł, świata i tematyki. Idea tego erpega – gramy łowcami czarownic w świecie przypominającym nasz – przypadła mi mocno do serca, a schemat polowania na potwory znakomicie się sprawdza na sesji. I to jest dla mnie najważniejsze.



Plusy:



Sam pomysł i jego spójne rozwinięcie w poszczególnych regułach, scenariuszach, opisie świata



Ciekawa modyfikacja mechaniki Savage Worlds



Bogaty i pomysłowy bestiariusz



Ilustracje i wygląd podręcznika



Brak wodolejstwa – opisy motywów i lokacji są krótkie i treściwe

Minusy:



Krótkie i bardzo proste scenariusze



Słaby generator przygód

352 strony, twarda oprawa Cena: 149,95 zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 59, sierpień 2012

w numerze między innymi:
Racial Wars
Abaddon
L5R: The Book of Air



Ilustracja: składek Racial Wars - (C) Wydawnictwo Świat