w numerze:

DUNWICH - MATECZNIK KOSZMARU str.27
WYBIERANIE RPG SKROJONEGO POD WŁASNY GUST str.32

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 60, wrzesień 2012

Ilustracja z gry Slavika - (C) REBEL.pl

MUNCHKIN QUEST
OSTATNIA WOLA
FINCA
DUST TACTICS: OPERATION ZVEROGRAD
IQ FIT

SLAVIKA

CHARAKTERNIK
SAVAGE FOES OF SOLOMON KANE

REBEL.PL
Centrum gier

Rebel Times
Miesięcznik Miłośników Gier

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

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 'Ezechiel' Zaród

Cezary Domalski

Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres: ***sklep@rebel.pl***

Pięć lat to dużo czasu. Kiedy w 2007 roku zaczynaliśmy wydawać „Rebel Timesa", moje życie było o wiele mniej skomplikowane. Przede wszystkim byłem studentem, co usuwało gro problemów związanych z tzw. „dorosłym życiem" – głównie tych finansowych, skoncentrowanych wokół podstawowego pytania: „co jutro włożę do garnka i dlaczego te wszystkie opłaty są takie wysokie?". Inicjatywa, która początkowa była jedynie miłym wypełniaczem wolnego czasu (nie wierzyliśmy z Ajflem [ja wierzyłem – przyp. Ajfel], że utrzymamy się na rynku dłużej niż pięć – w najlepszym wypadku siedem – numerów) stała się dość poważną sprawą, a redakcja powoli rozrosła się z dwóch do kilkunastu osób. Ba, w końcu dołączył do niej nawet Seji, który na Falkonie 2007 ukuł nam mało nobilitujący przydomek „gazetki z Tesco" [de facto zrobił to w Internecie jakiś czas przed rzeczonym Falkonem – przyp. red.] i teraz z pewnością bardzo mu głupio [owszem, głupio – przyp. red.].

Cóż, z perspektywy czasu muszę jednak przyznać Sejiemu trochę racji – kilka początkowych numerów mogło sprawiać takie wrażenie. Później jednak postanowiliśmy rozbudować publicystykę. Wtedy trafił do redakcji Arkady Saulski, któremu jestem niezwykle wdzięczny, ponieważ pokazał nam, że polski internetowy fanzin może sięgnąć po gwiazdy światowego formatu. Arkady uświadomił mi również coś, co przyświecało decyzji założenia pisma – nie ma rzeczy niemożliwych i jeżeli nie próbujesz, nigdy się o tym nie przekonasz. Dziękuje, Arkady, wywiad z Natem Frenchem był dla mnie niczym pierwszy powiew wiosny po długiej zimie.

Z okazji piątej rocznicy istnienia pisma chciałbym gorąco podziękować Wam, drodzy czytelnicy, za to, że pomimo wielu naszych wpadek, gorszych i lepszych tekstów nadal jesteście z nami. Bez Was nasza praca nie miałaby żadnego sensu. Chciałbym podziękować również wszystkim obecnym i byłym członkom redakcji oraz jej współpracownikom – bez Was również nie dalibyśmy rady. Szczególne podziękowania należą się Ajflowi, który znosi moje zrzędzenie i wytrwale składa kolejne numery, Darcane'owi i Natharielowi, którzy są z nami niemalże od początku istnienia pisma, a także JAskrowi, De99ialowi, Gambitowi i Kaduceuszowi, którzy dostarczają ogrom wartościowych tekstów. Ezechielowi, ShadEncowi i Paladynowi dziękuję przede wszystkim za publicystykę – bez nich byłoby na tym polu ciężko. Jeśli chodzi o wielkich nieobecnych, specjalne podziękowania trafiają do Ejdżeja i Dominiki – dzięki za pracę, jaką włożyliście w pismo i niech Wam się szczęści na polu wydawniczym (prywatna prośba – więcej Wattsa!) oraz dla Żucha, który zmienił barwy klubowe na Kuźnię Gier i wykonuje tam kawał dobrej roboty. Podziękowania należą się również Repkowi, który mimo prowadzenia największego polskiego portalu o fantastyce znajduje trochę czasu, aby coś dla nas napisać. Jeżeli chodzi o ekipę sklepu Rebel.pl, ogromne podziękowania dla Nataniela, który uwierzył, że pismo wymyślone przez dwóch zapaleńców ma sens, a także dla Sasanki, która dzielnie znosi moją upierdliwą osobę.

Świętowanie czas zacząć. Mam nadzieję, że jubileuszowy numer przypadnie Wam do gustu!

Nr 60, wrzesień 2012

Spis treści

2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów na początek

4 **Aktualności**
... czyli co nowego w świecie gier

8 **Z kartami na strzygę**
Slavika

11 **Podziemia po polsku**
Munchkin Quest

14 **Hulaj duszo!**
Ostatnia Wola

18 **Zostań rolnikiem na Majorce**
Finca

20 **Nadchodzą Sowieci!**
Dust Tactics: Operation Zverograd

25 **Trójwymiarowe klocki na dwuwymiarowej planszy**
IQ Fit

27 **Dunwich – matecznik koszmaru**
Długa droga do Kadath #12

32 **Właściwe narzędzie do właściwej roboty**
Wybieranie RPG skrojonego pod własny gust

36 **Czarny Joker**
Charakternik

40 **Budzą się potwory**
Savage Foes of Solomon Kane

43 **Plany na październik**
czyli: co w następnym numerze?

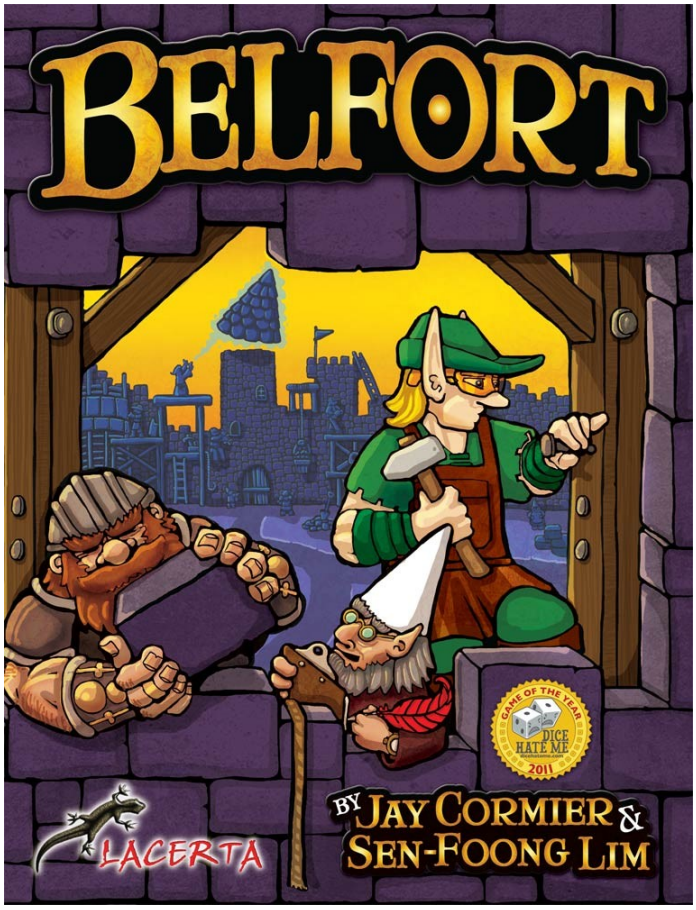
Aktualności

Mage Knight – w kraju i za granicą

O pracach nad polską edycją **Mage Knight**, przebojowej gry Vlaady Chvatila, mieliśmy już okazję pisać. Według najnowszych zapowiedzi wydawnictwa Lacerta gra powinna trafić do sprzedaży w listopadzie, a już teraz udostępniono polską instrukcję i przewodnik po grze. Tymczasem WizKids zapowiedziało wydanie pierwszego dodatku do gry, zatytułowanego **The Lost Legion** – wzbogaci on zabawę między innymi o nowe jednostki, zaklęcia, scenariusze i moduły terenu.

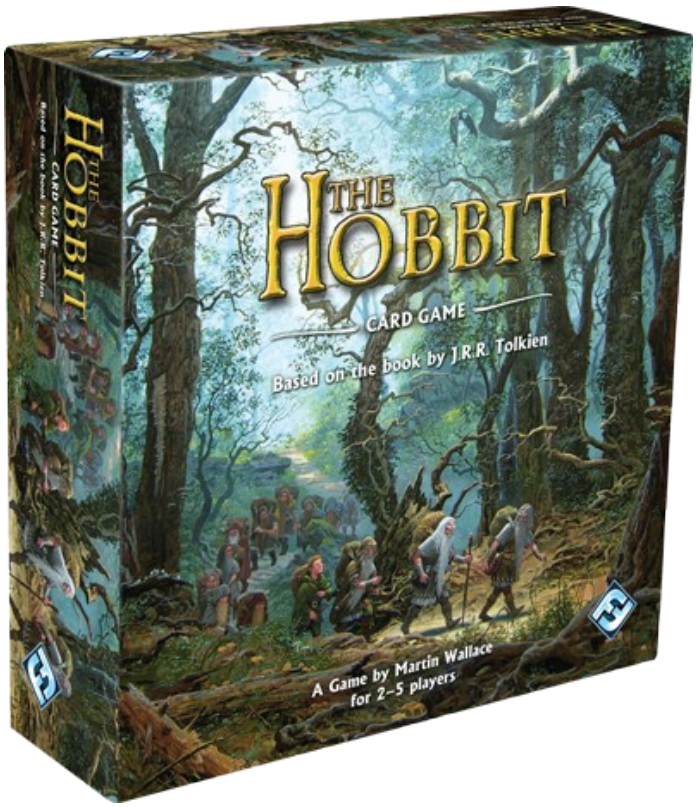
Belfort od Lacerty

Pozostajemy przy planach wydawnictwa Lacerta – równolegle do premiery **Mage Knight** możemy także spodziewać się polskiej edycji planszówki **Belfort**. Jest to sympatyczny *worker placement* o jedynym w swoim rodzaju klimacie. Gra ukazała się na ubiegłorocznych targach w Essen i od tego czasu zebrała wiele pochlebnych opinii. Uczestnicy rywalizacji starają się tu zgromadzić jak najwięcej punktów decydujących o zwycięstwie (podliczane trzykrotnie w trakcie rozgrywki), wspólnie budując zamku Belfort. W tym celu zlecają swoim lojalnym elfom i krasnoludom rozmaite zadania, przede wszystkim pozyskiwanie surowców i wznoszenie użytecznych budynków oraz zatrudnianie w nich gnomów.



Hobbit w kilku odsłonach

Premiera ekranizacji **Hobbita** zbliża się wielkimi krokami, a to oznacza, że rynek gier planszowych i karcianych zaleje fala produktów mniej lub bardziej nawiązujących do słynnej powieści J.R.R. Tolkiena. Wydawnictwo Fantasy Flight Games szukuje mocne uderzenie, zaczynając od karcianego **Władcy Pierścieni**, wydając dwa duże, powiązane ze sobą dodatki: **Hobbit: Over Hill and Under Hill** oraz **Hobbit: On the Doorstep**. Pierwszy z nich już się ukazał, także w polskiej wersji językowej (**Hobbit: Górą i Dołem** – wydawnictwo Galakta). To jednak nie wszystko. FFG przygotowuje także grę karcianą **Hobbit**, opracowaną przez popularnego projektanta Martina Wallace'a. Tutaj również (już w październiku) możemy liczyć na polską edycję, tym razem dzięki wydawnictwu Egmont, w którego ofercie znajduje się także gra **Hobbit** autorstwa innej sławy w gronie projektantów planszówek – Reinera Knizi.



Karciana Game of Thrones w nowej odsłonie

To wiadomość bardziej dla sympatyków serialu HBO niż fanów **Game of Thrones LCG**. Wydawnictwo Fantasy Flight Games szykuje nową wersję karcianej **Gry o Tron**, w której zamiast ilustracji karty zdobić będą kadry z filmu. Sama gra nie będzie kompatybilna z linią LCG, po prostu z myślą o fanach serialu i na podstawie wersji kolekcjonerskiej powstanie niezależna karcianka z gotowymi, zbalansowanymi taliami dla dwóch osób. Premiera jeszcze w tym roku.

Taniec ze smokami w druku na żądanie

Nakładem Fantasy Flight Games, a w Polsce dzięki wydawnictwu Galakta, w listopadzie trafią do nabywców kolejne rozszerzenia popularnych gier wydawane w formie druku na żądanie. Oprócz kolejnych scenariuszy do **Posiadłości Szaleństwa**, **Władcy Pierścieni** i **Gears of War**, wydany zostanie także niewielki, interesująco zapowiadający się dodatek do planszowej **Gry o Tron**. **Taniec ze Smokami** to bezpośrednie nawiązanie do noszącej ten sam tytuł piątej części sagi P**ieśń Lodu i Ognia** G.R.R.Martina. W zestawie znajdziemy komplet nowych kart dla każdego z sześciu rodów, stanowiące zamiennik dla tych z podstawowego zestawu. Zdaniem wydawcy zamiana ta ma nadać rozgrywce jeszcze więcej strategicznej głębi. Oprócz tego **Taniec ze Smokami** zawiera bezpośrednio nawiązujący do książki scenariusz pozwalający na szybszą rozgrywkę w zupełnie innym układzie sił na początku partii. Zamówienia na wspomniane produkty realizowane będą w pierwszej połowie listopada.

Nowe modele do X-Winga

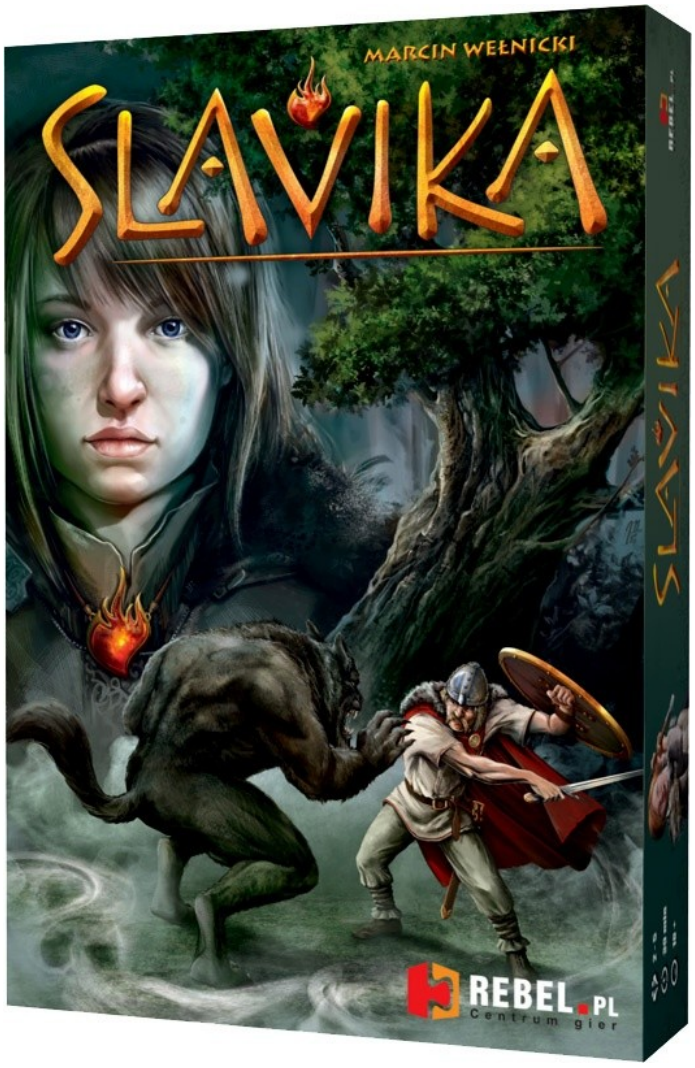
Zupełnie niedawno na sklepowe półki trafiły startery do gry figurkowej **X-Wing**, a wraz z nimi dodatkowe zestawy zawierające myśliwce **X-Wing**, **Y-Wing**, **TIE Fighter** oraz **TIE Advanced** – każdy z odpowiednim zestawem żetonów oraz kart pilotów i rozszerzeń. Już teraz wiadomo, że dla wszystkich, którym gra przypadnie do gustu, wydawca szykuje kolejne, atrakcyjnie zapowiadające się produkty. Prócz kolejnych myśliwców dla obu stron konfliktu, których pojawienie się nikogo raczej nie zaskoczy (**A-Wing** i **TIE Interceptor**), doczekamy się także efektownych modeli większych jednostek doskonale znanych wszystkim fanom gwiezdnej sagi George'a Lucasa. Będzie to oczywiście jedyny i niepowtarzalny **Sokół Millenium** z pokaźnym zestawem rozszerzeń i różnymi pilotami do wyboru (na czele z Hanem Solo, Chewiem i Lando). Dla równowagi stronę Imperium wesprzeć będzie można modelem Slave I, czyli słynnym statkiem, za którego sterami zasiadał niesławny Boba Fett. Wszystko to przed końcem roku.

Slavika

Z kartami na strzygę

Z każdą kolejną recenzją planszówki lub karcianki coraz bardziej skłaniam się ku twierdzeniu, że pokłady wyjątkowo banalnych fabuł, w jakie wyposażają gry ich autorzy, jeszcze długo się nie wyczerpią. Pomysł na fabułę **Slaviki** to klasyczny przykład takiego właśnie podejścia. Mroczne cienie nad słowiańską krainą, amulet Slaviki chroniący jej mieszkańców, śmierć dobrego Księcia i nieletnia następczyni tronu, która dopiero za jakiś czas ponownie napełni amulet mocą. Do tego czasu słowiańskie rody będą zmuszone zakasać rękawy i ubijać wszystko, co wypełźnie z leśnej głuszy i trzęsawisk. Nagrodą w tych zmaganiach będzie zaś ręka księżniczki i więcej niż pół królestwa. Ziewacie już? Na szczęście sama gra przedstawia się lepiej niż jej miałki rys fabularny.

Slavika to gra karciana, w której celem jest zbieranie punktów chwały. Ten, kto pod koniec gry będzie miał ich najwięcej, wygra. Żeby było ciekawiej, czas trwania rozgrywki nie jest z góry określony – kończy się ona w momencie, w którym zostanie odkryta czwarta karta miesiąca (te zaś wymieszane są z kartami skarbów). Tego rodzaju rozwiązanie nie jest co prawda niczym nowym, jednak jego zastosowanie wyszło wielu niekolekcjonerskim grom karcianym na dobre i tak samo jest również i w tym przypadku. Mechanikę rozgrywki można pokrótce opisać w następujący sposób. Jej podstawowym elementem są karty krain, do których gracze przydzielają swoich bohaterów; na karty krain zagrywane są też karty potworów, którym bohaterowie muszą stawić czoła. Gdy do danej krainy zostanie przydzielona maksymalna liczba bestii, odpowiadająca określonej na jej karcie wartości, dzielni wojowie ruszają do boju i albo wracają z tarczą, albo na tarczy. Rozstrzyganie konfliktów polega na zsumowaniu współczynnika siły bohaterów oraz potworów, uwzględnieniu modyfikatorów i ustaleniu zwycięzców. Nagrodą za wygraną bohaterów są punkty chwały, a największą ich liczbę uzyskuje oczywiście ten z graczy, który posłał do boju wojów o najwyższej wartości punktowej. Schemat ów powtarza się przy rozstrzyganiu każdej karty krainy, aż do zakończenia rozgrywki i wyłonienia wygrywającego gracza.



Czym zatem **Slavika** różni się od zwykłego pasjansa? Przede wszystkim specjalnymi zdolnościami bohaterów i potworów. Większość z nich modyfikuje siłę czy to bestii, czy wojów, jednak istnieje również kilka innych, bardziej ambitnych w swoich założeniach rozwiązań. Bohater zwany Tropicielem pozwala na przykład manipulować uprzednio wyłożonymi na stół wojami i zabrać któregoś z nich na rękę, zastępując go Tropicielem, albo też na odwrót. Złodziej pozwala zaś podebrać innemu graczowi sprzed nosa kartę skarbów lub chwałę za pokonanie potężnego przeciwnika. Jeżeli chodzi o potwory, to najbardziej ambitnymi ich przedstawicielami są Leszy, pozwalający wpłynąć na to, który z graczy otrzyma najwięcej punktów chwały za wygranie starcia oraz Zdrajca, którego wykłada się jako bohatera, ale zapewnia on drużynie, do której został przydzielony, zerową wartość siły. Szkoda tylko, że łącznie kart tego typu jest zaledwie cztery, co przy pięćdziesięciu czterech w talii nie jest zbyt korzystną proporcją. Większość bestii różni się od siebie niestety wyłącznie inną wartością siły.

Interakcja pomiędzy graczami ogranicza się w **Slavice** głównie do obstawiania pól przy danych krainach. Tam, gdzie zamierzamy wygrać, dokładamy silnych bohaterów i słabe potwory, tam zaś, gdzie chcemy pokrzyżować innym szyki, czynimy na odwrót. Niestety niewiele więcej możemy zrobić, więc po pewnym czasie kolejne rozgrywki stają się schematyczne i monotonne, a gracze stosują te same zagrania, aby zmaksymalizować swoje szanse na odniesienie zwycięstwa.

Przeszkadza również słabe skalowanie gry. Rozgrywka z udziałem dwóch graczy jest bardzo losowa i sprowadza się w zasadzie wyłącznie do tego, kto dobierze na rękę bardziej przydatne w danym momencie karty potworów. Lepiej wygląda zabawa w trzy osoby, jednak dopiero przy czterech lub pięciu gra pokazuje swój pełen potencjał. Pomimo dość ograniczonej interakcji pomiędzy graczami, przy większej ich liczbie liczy się przemyślane zarządzanie zasobami, a nie wyłącznie łut szczęścia.

Tym, co ratuje **Slavikę** przed mianem gry przeciętnej, jest niewątpliwie świetna oprawa graficzna, która cieszy oko i nadaje jej prawdziwie słowiańskiego charakteru. Miło popatrzeć na te wszystkie topielce, rusałki czy wiły i nawet tak dziwnie dla współczesnego odbiorcy brzmiące imiona bohaterów, jak Pężyrka, Zamir czy Żyrosława nadają grze dodatkowego uroku. Szkoda tylko, że każdy rodzaj potwora otrzymał tylko jedną ilustrację, ponieważ dwunastu jednakowych Germanów aż prosi się o co najmniej trzy różne rysunki.

Nie da się ukryć, że **Slavika** jest grą prostą. Nie uświadczycie w niej skomplikowanej i pełnej intryg interakcji pomiędzy graczami. Sprawdza się ona jednak całkiem dobrze jako lżejszy tytuł, przy którym może bawić się cała rodzina. Warto zaznaczyć, że jeżeli nie jesteście w stanie zebrać do gry przynajmniej czterech osób, powinniście poważnie zastanowić się nad zakupem. **Slavika** dla trzech lub dwóch graczy bowiem zawodzi i zamiast świetnej zabawy pozostawia jedynie uczucie niedosytu. □

Plusy:

- Słowiańska tematyka
- Ilustracje
- Szybka i dynamiczna rozgrywka

Minusy:

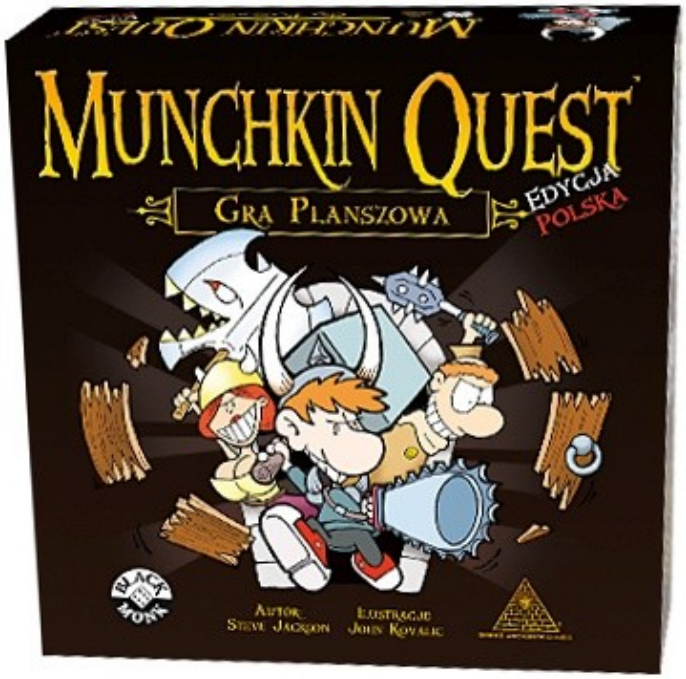
- Niski poziom interakcji
- Słabe skalowanie
- Po kilku rozgrywkach gra staje się schematyczna

Liczba graczy: 2-5 **Wiek: 10+**

Czas gry: 30-45 minut **Cena: 59,95zł**

Munchkin Quest

Podziemia po polsku



GJednym z najbardziej niewdzięcznych zadań, przed jakim może stanąć recenzent, jest pisanie kolejnej recenzji tego samego produktu dla tego samego pisma. Pierwsza recenzja gry **Muchkin Quest** (autorstwa Gambita) ukazała się ponad dwa lata temu w trzydziestym piątym numerze. Od tamtego czasu **Quest** nieco się zestarzał, dorobił się trzech rozszerzeń, a jego zasady nie uległy większym zmianom. Ponowne recenzowanie tego samego produktu może wydawać się w takiej sytuacji chytrym skokiem na wierszówkę. Ów zarzut byłby uzasadniony, gdyby nie fakt, że wydawnictwo **Black Monk** uraczyło nas polską edycją **Munchkin Quest**. Wszyscy fani munchkinizmu stosowanego wiedzą zaś, że wydawane przez **Black Monk** gry nie są wyłącznie suchymi tłumaczeniami, stanowią zaś kompletne lokalizacje, które odwołują się do głęboko zakorzenionych w świadomości polskich fanów fantastyki przekazów kulturowych.

Czego możemy się zatem spodziewać po tej grze? Przede wszystkim planszy, która w zdecydowany sposób odróżnia ją od karcianego pierwowzoru. Podczas rozgrywki gracze nie muszą już sobie wyobrażać, że eksplorują podziemia i trafiają do różnego rodzaju pokoi oraz natykają się tam na żądne krwi, sławy i poziomów potwory… W **Queście** mapa podziemi powstaje na bieżąco z dwudziestu czterech dwustronnych modułów planszy, które gwarantują, że każda kolejna rozgrywka będzie różniła się od pozostałych. Wraz z odkrywaniem pomieszczeń pojawiają się potwory, które podobnie jak w klasycznym **Munchkinie** należy pokonać, aby zrabować ich skarby oraz otrzymać kolejne poziomy doświadczenia. W **Queście** niepokonane potwory pozostają na planszy i poruszają się podczas własnej tury ruchu. Jeżeli gracze mają naprawdę – *nomen omen* – potwornego pecha, może spotkać ich potężne lanie w wykonaniu kilku wkurzonych bestii.

Plansza wymusza również nieco inne zasady interakcji pomiędzy uczestnikami zabawy. Pomagać innym graczom mogą bowiem tylko ci, którzy znajdują się w tym samym pomieszczeniu lub w pokoju obok. Z tego powodu zbyt odważne eksplorowanie

podziemi, przynajmniej na początku rozgrywki, często się nie opłaca. Po pierwsze, w głębi lochów nikt nie usłyszy twojego krzyku. A jeżeli już usłyszy, to – po drugie – jest to zazwyczaj jakieś rozdrażnione monstrum, które w sytuacji jeden na jednego może okazać się nie do pokonania. Dzieje się tak chociażby z tego powodu, że zasada dopakowywania potworów przez innych graczy nie zawiera owego „drobnego" ograniczenia mówiącego o tym samym lub sąsiednim pomieszczeniu i każdy może dorzucić od siebie kilka złośliwych niespodzianek. Dlatego też podczas większości rozgrywek gracze trzymają się zazwyczaj w grupie, negocjując i handlując ze sobą oraz wbijając sobie noże w plecy.

Interakcja (chciałoby się napisać „negatywna", jednak w tej grze podkładanie sobie świń to kwintesencja dobrej zabawy) w **Munchkin Quest** stoi na równie wysokim poziomie, co w jego karcianym pierwowzorze. To zaś gwarantuje, że przez całą rozgrywkę trudno o nawet jedno ziewnięcie z nudów. Sama zabawa trwa dłużej niż przy karcianem **Munchkinie**, a partie trwające około dwóch godzin to standard. Zasady dotyczące odniesienia końcowego zwycięstwa odgrywają tutaj ogromną rolę – nie wystarczy bowiem wyłącznie awansować na dziesiąty poziom, należy również uciec z podziemi bronionych przez wykoksowanego potwora na dwudziestym poziomie. Dodajmy do tego, że inni gracze mogą owego potwora dopakować jeszcze bardziej „stejkiem" lub „dabel blastem" i cała rozgrywka nabiera rumieńców. Osiągnięcie dziesiątego poziomu nie jest zbyt dużym problemem. Utrzymanie go, pokonanie bossa i ucieczka z podziemi – dopiero to stanowi ogromne wyzwanie. Na tyle niewdzięczne, że przedłuża ono rozgrywkę o dobre kilkanaście minut.

Najważniejszym elementem polskiego wydania **Munchkin Quest** jest świetna lokalizacja, która czerpie całymi garściami z popkultury. W tej grze można znaleźć niemalże wszystko – od naśmiewania się z celebrytów i polityków, poprzez słynne slogany reklamowe, na kilku hermetycznych erpegowych dowcipach zaś kończąc. O polskiej edycji można śmiało powiedzieć, że w porównaniu do wydania angielskiego stanowi ona zupełnie nowy, naładowany swojskim humorem produkt. Wydawnictwu

Plusy:

- Świetna lokalizacja
- Humor
- Losowo generowana plansza
- Przemieszczanie się potworów po planszy

Minusy:

- Niedokładnie wykonane elementy
- Źle dobrane kolory na kostce ruchu
- Tylko dla czterech graczy!

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok.120 minut Cena: 169,95zł

Black Monk należą się z tego powodu ogromne brawa.

Niestety nie obeszło się bez kilku denerwujących wpadek. Przede wszystkim łączniki, którymi połączone są ze sobą pokoje, nie zawsze pasują i niekiedy należy je wciskać niemalże na siłę. Sprawia to, że cała plansza jest raczej niestabilną konstrukcją i gdy trzeba ją zmodyfikować zgodnie z działaniem kilku kart, stajemy przed niezwykle niewdzięcznym zadaniem. Nierówne docięcia elementów powodują często ich uszkodzenia, co niestety zmniejsza żywotność produktu. Kolejnym problemem są słabo dobrane kolory na kości ruchu potworów, ponieważ kolor czerwony i pomarańczowy wyglądają niemalże identycznie, co utrudnia zabawę, szczególnie wieczorową porą.

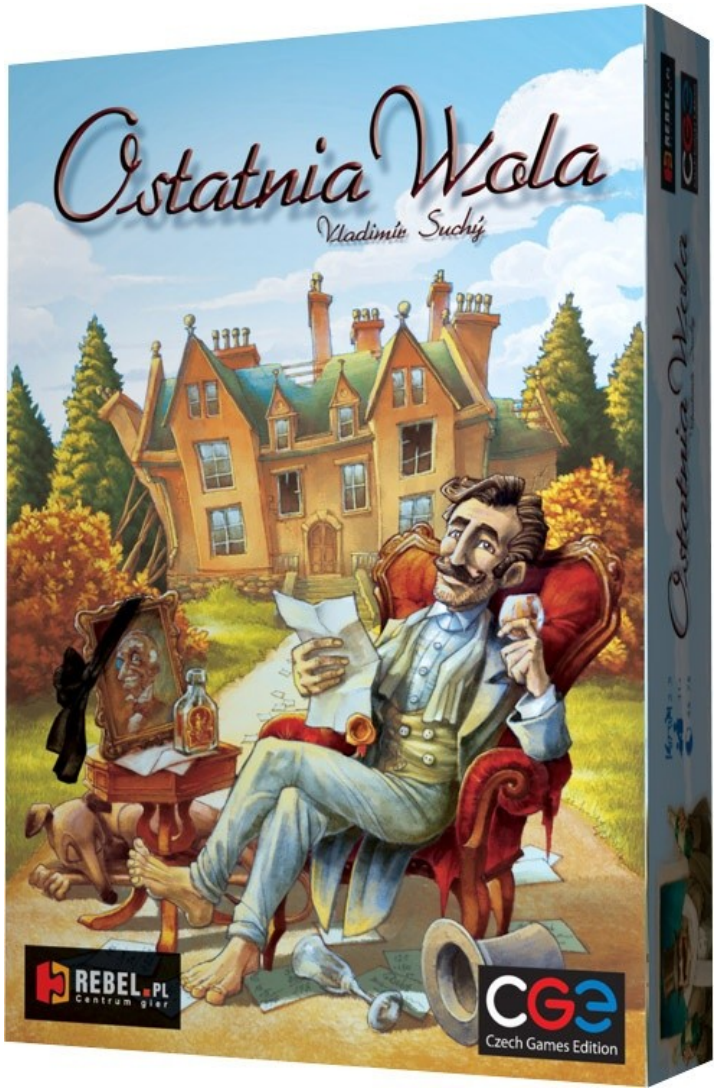
Najsłabszym elementem gry jest jednak ograniczona maksymalna liczba graczy, która w przypadku **Questa** wynosi… cztery osoby. Ktoś, kto wymyślił **Munchkina** dla czterech graczy, musiał mieć bardzo zły dzień. Ta gra aż krzyczy o więcej uczestników zabawy! Gorzej – ona jej wręcz potrzebuje. Im więcej osób, tym więcej chaosu, tym więcej spisków, tym więcej podłych zagrań, tym więcej prawdziwej zabawy, tym więcej **Munchkina** w **Queście**!

Pomimo tych kilku wad, **Muchkin Quest** to pozycja obowiązkowa dla wszystkich miłośników munchkinienia, optymalizacji postaci, oszukiwania na kościach i parodii gier fabularnych. Polska edycja zapewnia tej grze drugie życie – miejmy nadzieję, że zostanie ono przedłużone przez wydanie kolejnych suplementów, w szczególności zaś **Muchkin Quest 2: Looking for Trouble**, który zwiększa maksymalną liczbę graczy do sześciu.

Dziękujemy wydawnictwu Black Monk za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.

Ostatnia Wola

Hulaj duszo!



Ostatnia Wola zwróciła na siebie moją uwagę już podczas premiery, która odbyła się na ubiegłorocznych targach Spiel w niemieckim Essen.Po pierwsze, jej autorem jest Vladimír Suchý, projektant bardzo dobrych gier **Shipyard** oraz **20th Century**. W tę drugą miałem przyjemność zagrać i oceniam ją wysoko, natomiast **Shipyard** zbiera same dobre opinie. Po drugie, nowe dziecko czeskiej myśli planszówkowej kusiło mnie ślicznymi grafikami. Po trzecie i chyba najważniejsze, **Ostatnia Wola** miała wywrócić do góry nogami sposób myślenia w tego typu grach: w tej grze wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy pozbędzie się ustalonej na początku puli punktów. Dziwne, prawda? Do testów omawianej gry siadałem zaintrygowany jak nigdy. Brakuje mi ostatnio pozycji wyróżniających się, wychodzących przed szereg, więc z **Ostatnią Wolą** wiązałem spore nadzieje.

Opakowanie (klasycznych rozmiarów, jak pudełka **20th Century** czy **Cywilizacji: Poprzez Wieki)**, okraszone świetną grafiką, kryje wewnątrz sporo komponentów: planszę planu dnia, planszę spraw do załatwienia, uzupełnienie do niej, 5 plansz graczy oraz uzupełnienia do nich, 140 kart kilku typów, sporo drewnianych znaczników, a także bardzo praktyczne żetony pieniędzy. To wszystko za cenę około 120 zł – prawdziwa okazja. Gdy dodamy do tego bardzo dobrą mechanikę gry, dostaniemy produkt, którego nie wypada nie kupić. Pewnych drobnych wad **Ostatnia Wola** jednak się nie ustrzegła, o czym dalej. Sam zamysł na rozgrywkę jest nieszablonowy. Najnowsza gra wydawnictwa Rebel to nie kolejne **Księstwo** czy inne **Zamki Burgundii** – to nie jest następna gra o poszerzaniu swoich włości i zamianie koste-

czek w inne kosteczki, to gra z wyczuwalnym tematem i to bardzo ciekawym. Wszystko zaczyna się od śmierci wuja Stefana. Ów wuj Stefan za życia nie umiał się bawić swoim majątkiem (a był prawdziwym bogaczem). Pod koniec swojego żywota zrewidował swe poglądy i zdecydował, iż majątek otrzyma ten z potencjalnych spadkobierców, który najbardziej będzie się nim cieszył (im bardziej rozrzutnie, tym lepiej). Stefan przeznaczył pewną kwotę dla każdego z walczących o spadek. Ten z nich, który najprędzej ją wyda, otrzyma całą resztę schedy. Genialne, prawda? Tu właśnie rozpoczyna się wyścig do bankructwa.

Na początku gry należy rozstawić planszę planu dnia, zaraz obok niej planszę spraw do załatwienia. Karty trzeba podzielić na odpowiednie typy (talia kart wydarzeń, talia kart nieruchomości itd.) i potasować. Każdy z graczy otrzymuje swoje piony oraz prywatne planszetki, na które będą wykładane karty. Grający dostają wreszcie wylosowaną kwotę pieniędzy (wszyscy taką samą), którą mają wydać. Gdy tylko dobiorą początkowe karty z talii pomocników i nieruchomości, gra będzie się mogła zacząć. Cała rozgrywka dzieli się na określoną liczbę rund (maksymalnie 7, niekiedy mniej), natomiast każda runda składa się z 5 faz. Celem gry jest umiejętne zagrywanie kart i tworzenie tak zwanych „kombosów". Sprawia to, iż **Ostatnia Wola** może być znakomitym wyborem na nieco bardziej zaawansowaną grę rodzinną.

W pierwszej fazie na planszę spraw do załatwienia wykłada się odkryte karty z różnych stosów (jest to pula kart dostępnych graczom w danej rundzie, aczkolwiek mają oni też możliwość dobierania kart „w ciemno").

W fazie drugiej, nazywanej fazą planu dnia, gracze planują, jak przebiegać będzie dla nich najbliższa runda, wystawiając swoje piony na specjalny tor. Ich umiejscowienie na torze jest sprawą kluczową, gdyż stanowi ono o tym, ile kart losowych będą mogli dobrać do ręki, jaką kolejność ruchów będą mieli w danej turze, ile będą mieli akcji, a także ilu robotników będą mogli posłać na pola akcji.

Faza trzecia to typowy *worker placement*. Gracze posyłają swoich robotników, aby zdobyć jedną z kilku kart wyłożonych na planszę podczas fazy pierwszej, rozszerzyć planszetkę gracza, pójść do opery i wydać dwa funty, dobrać kartę w ciemno lub też zmienić ceny obowiązujące na rynku nieruchomości. Jak widać na pierwszy rzut oka, najwięcej możliwości daje opcja dobrania wyłożonych kart. **Ostatnia Wola** to gra bardziej karciana, aniżeli planszowa. To właśnie karty oraz interakcje pomiędzy nimi są kluczem do zwycięstwa.

W fazie czwartej możemy zagrywać zgromadzone wcześniej na ręce karty. Te zaś dzielą się na kilka ty-

pów (w zależności od talii). Karty dzielą się na trzy kolory: białe mają jednorazowy efekt, czarne działają raz na rundę i gracz zagrywa je na swoją planszetkę, natomiast popielate to swoista nadbudowa do innych kart. Faza piąta to zakończenie rundy.

Co mi się w grze nie podoba? Sporo wyborów jest dosyć oczywistych. Od razu wiadomo na przykład, że warto inwestować w powiększanie liczby akcji lub też powiększanie dozwolonego limitu kart na ręce. Co gorsza, liczba tego typu kart jest mocno ograniczona, przez co niektórzy gracze będą musieli obejść się smakiem, co zmniejszy (ale nie przekreśli) ich szanse na zwycięstwo.

Jest to na szczęście drobny mankament, który gracze będą w stanie obejść podczas rozgrywki. **Ostatnia Wola** nieźle się skaluje, mechanika działa sprawnie, a rozgrywka nie jest długa. Instrukcja jest świetnie spisana i dostarcza wszelkich niezbędnych informacji. Można psioczyć, że pozbywanie się majątku nie jest tak rewolucyjne, jakby się wydawało. Złośliwi mówią, że jest to nadal ciułanie punktów zwycięstwa, tylko w drugą stronę. Może jest w tym nieco prawdy, ale mimo to **Ostatnia Wola** jest grą bardzo klimatyczną. Mnie osobiście przypadła do gustu i polecam ją jako zaawansowaną grę rodzinną z pięknymi grafikami, sprawną mechaniką (będącą połączeniem zarządzania kartami i lokowania robotników) i fajnym klimatem.

Plusy:

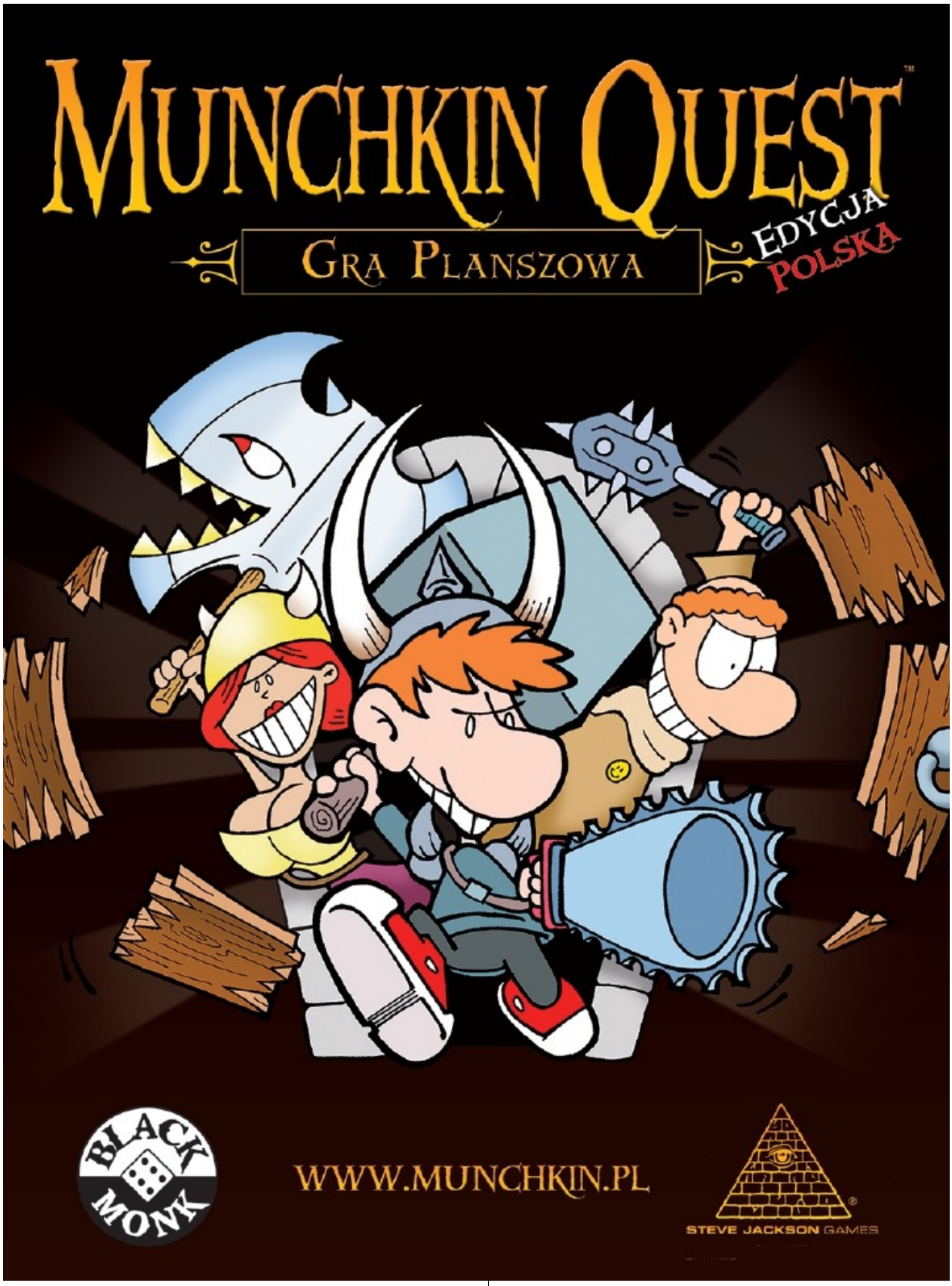
- Ładnie wydana
- Znakomicie spisana instrukcja
- Korzystny stosunek jakości do ceny
- Sprawna i niedługa rozgrywka
- Dobre skalowanie
- Świetny klimat

Minusy:

- Niektóre karty wyraźnie silniejsze od innych
- Nie aż tak rewolucyjna jak można by się spodziewać

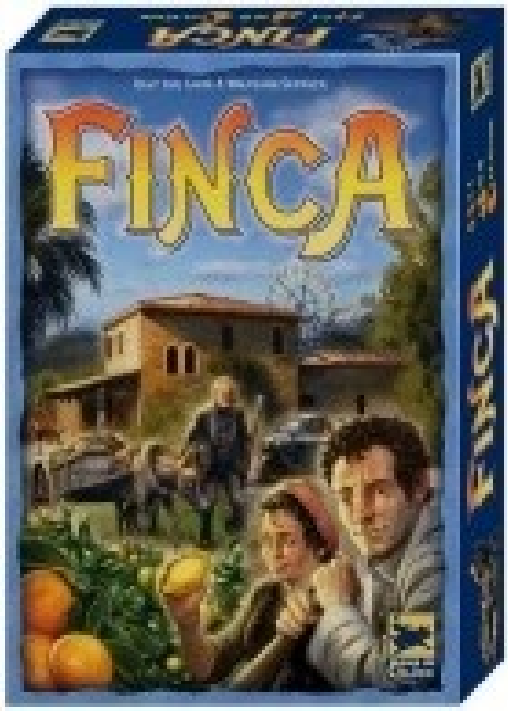
Liczba graczy: 2-5 Wiek: 11+ Czas gry: 45-75 minut

Cena: 119,95 zł


MUNCHKIN QUEST
GRA PLANSZOWA
EDYCJA POLSKA
BLACK MONK
WWW.MUNCHKIN.PL
STEVE JACKSON GAMES

Finca

Zostań rolnikiem na Majorce



Tematyka gry **Finca** (tytuł nominowany w 2009 roku do prestiżowej nagrody *Spiel des Jahres*) w nie należy do szczególnie intrygujących. To po prostu kolejna gra typu euro z tematem dla nudziarzy. Tym razem przyjdzie nam wcielić się w rolników z Majorki, realizujących zamówienia na rozmaite owoce. Żadnej krwi, żadnych flaków, wojen czy choćby wojenek, tylko owoce i szybka realizacja zamówień.

Grę spakowano w pudło rozmiarów takich samych jak inne znane produkcje wydawnictwa Hans im Gluck (np. **Thurn und Taxis**, **Stone Age**). W środku znajdziemy: stosunkowo niewielką planszę, 12 tekturowych łopatek wiatraka, 8 żetonów oślich wozów, 42 żetony zamówień owoców, 10 żetonów finek [finca – hiszp. posiadłość, farma – przyp. red.], 6 drewnianych finek, 4 żetony bonusowe, 20 drewnianych pionów graczy, 16 żetonów akcji, oraz 108 drewnianych owoców (sześć zestawów w różnych kolorach i kształtach). To właśnie owoce dodają grze szczególnego uroku; wykonano je solidnie, a jaskrawe kolory dodają grze cukierkowego uroku. Oprawa graficzna tytułu stoi na dobrym poziom, a w wykonaniu całości trudno dopatrzyć się wad.

Rozgrywka nie jest skomplikowana, **Finca** stanowi w końcu sztandarowy przykład gry rodzinnej. Na starcie każdy z graczy otrzymuje określoną liczbę pionów (różną w zależności od tego, ile osób – od 2 do 4 – uczestniczy w zabawie) i specjalne żetony akcji. Na planszy przedstawiającej hiszpańską wyspę należy w każdym z regionów ustawić stosiki po cztery żetony zamówień, a w ich sąsiedztwie po jednym żetonie finki. Łopatki wiatraka (na każdej z nich znajdziemy określony symbol owocu: na przykład cytrynę lub też pomarańczę i tak dalej) również należy ułożyć w sposób losowy. Podczas wstępnej rundy gry gracze ustawiają kolejno po jednym pionie na łopatkach wiatraka, zbierając takie owoce, jakie znajdują się na wybranych łopatkach. Gdy wszyscy grający wystawią wszystkie swoje piony, gra może się wreszcie rozpocząć.

W swoim ruchu gracz ma do wyboru jedną z kilku opcji. Po pierwsze, może przesunąć jeden ze swoich pionów o tyle pól wiatraka, ile pionów stoi na polu, z którego gracz chce się poruszyć. Ponadto ów gracz zyska tyle owoców, ile pionów stoi na polu, na które gracz się przesunie. Ten mechanizm stanowi sedno gry, zmusza do kombinowania i prób maksymalizacji zysków przy jednoczesnym utrzymaniu możliwości uzyskiwania oślich wozów, które gracz może zdobyć poprzez przekroczenie w swoim ruchu od-

powiednich pól wiatraka. Tu płynnie przechodzimy do drugiej możliwości: gracz możne wysłać ośli wóz celem realizacji zamówień (by było to możliwe, gracz musi posiadać pewną pulę owoców). Jeszcze inna opcja to skorzystanie ze specjalnego żetonu akcji, dodającego jednorazowy przywilej (zupełnie jak w grze **Hooop!** Adama Kałuży).

I to by było właściwie na tyle. Gra jest straszliwie prosta, przy tym ma pewien potencjał, który może zainteresować również doświadczonych graczy. Kombinowanie, jakie owoce zbierać, na które pole wiatraka pójść, aby inni na tym nie zyskali, wreszcie decydowanie o tym, jakie zamówienia robić, aby zyskać występujące w grze premie punktowe ma swój urok. Niestety graczy nastawionych na wysiłek intelektualny zniechęcić może zbyt mała liczba opcji występujących w grze, a także losowość. W partiach testowych niejednokrotnie byłem świadkiem tego, jak zamiłowani planszoholicy marudzili na losowe odkrywanie zamówień (swoją drogą łatwo można to zmienić, wystarczy ustalić, które zamówienia będą kolejno się pokazywać), z drugiej strony niedzielnym graczom zupełnie to nie przeszkadzało. Było nie było, mechanizm wiatraka, choć fajny, nie jest jakoś szczególnie innowacyjny.

„Ale to już było" – zaśpiewałbym w odpowiedzi na pytanie: „I jak, podoba ci się ta **Finca**?". Gra jest poprawnie zaprojektowana, na szkolną czwórkę z plusem. Co z tego, skoro tego typu eurogier o mdłym, powtarzalnym temacie było już wiele, a i mechanika nie porywa? Jeśli jesteś początkującym graczem i dopiero zaczynasz zbierać swoją kolekcję, to warto nad **Fincą** się zastanowić. W przeciwnym razie absolutnie nie ma sensu kupować tej gry.

Plusy:

- Ładnie wydana
- Sporo interakcji
- Dobrze się skaluje
- Dobra instrukcja
- Niedroga

Minusy:

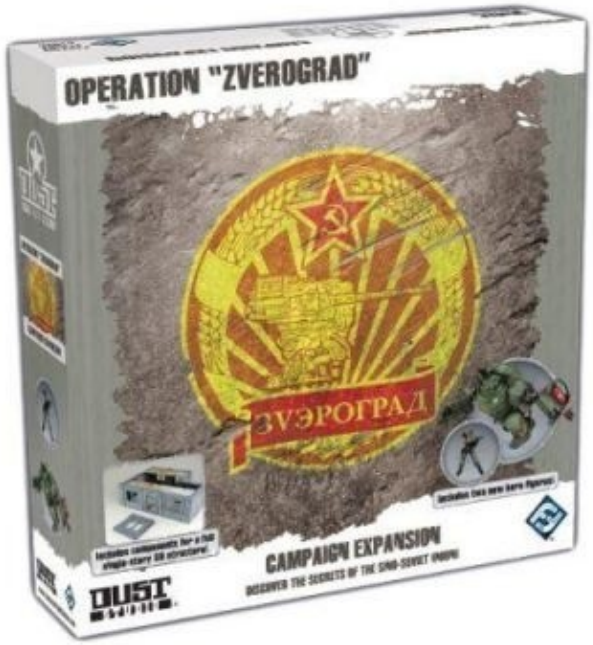
- „Ale to już było"
- Nieciekawy temat
- Brak nowatorskich mechanizmów
- Momentami doskwierająca losowość

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

Cena: 89,95 zł

Dust Tactics: Operation Zverograd

Nadchodzą Sowieci!



Świat gry **Dust Tactics** ogarnięty jest wojną. Jest początek 1947 roku, a globalny konflikt, który jesienią 1939 roku rozpoczęła inwazja Niemiec na Polskę, trwa do dzisiejszego dnia. Losy wojny wciąż nie są przesądzone i choć w batalii o władzę nad światem biorą udział trzy arcypotężne siły, dotychczasowa linia produktów **Dust Tactics** skupiała uwagę na tylko dwóch z nich. Mamy więc nie tylko dostępną szeroką gamę modeli wojsk Aliantów i Osi, ale także sporo materiału źródłowego na ich temat, dotyczących historii państw, prowadzonych operacji, tajnych organizacji i ważnych postaci. Tymczasem trzecia siła, Unia Sino-Sowiecka, do tej pory pozostawała okryta mgiełką tajemnicy. Wiedzieliśmy w zasadzie jedynie to, że SSU istnieje i pozostaje w pełni zaangażowana w wojnę, nie mieliśmy natomiast ani możliwości toczenia rozgrywek tą armią, ani sięgnięcia po szczegółowe informacje na jej temat.

Niedawno jednak sytuacja uległa zmianie, trafiły do sprzedaży pierwsze modele piechoty i maszyn SSU oraz dodatki pozwalające na poprowadzenie tejże armii do boju: dla grających w grę bitewną **Dust Warfare** jest to podręcznik **Campaign Book Zverograd**, natomiast dla sympatyków planszowej **Dust Tactics** – kolejny duży dodatek kampanijny o tytule **Operation Zverograd**, któremu poświęcę uwagę w niniejszym tekście.

Operation Zverograd wydano w podobny sposób jak wcześniejsze kampanijne dodatki do **Dust Tactics**. Mamy więc dość delikatne i podatne na uszkodzenia pudełko, wewnątrz którego na szczęście wszystkie elementy solidnie zabezpieczono wykonaną z cienkiego plastiku wypraską. Do tej pory w tego typu rozszerzeniach zawsze dostawaliśmy dwójkę nowych bohaterów, po jednym dla Aliantów i Osi. **Operation Zverograd** zawiera dwie figurki:

Koshkę – bohaterkę SSU oraz unikalny model maszyny kroczącej (Grand'Ma), za której sterami właśnie Koshka zwykła zasiadać. Do miniatur oczywiście dołączono odpowiadające im karty charakterystyk. Oprócz tego w pudełku znajdziemy zestaw plastikowych elementów, z których niewielkim nakładem pracy wzniesiemy efektowną makietę budynku, do wykorzystania w scenariuszach kampanii, ale także użyteczną dla grających w **Dust Warfare**. Elementy budynku są identyczne z tymi z dodatku **Operation Cerberus**, tyle że tutaj mamy ich trzykrotnie mniej – o tym dodatku pisałem na łamach **Rebel Timesa** dwa miesiące temu, więc na temat pomysłu z makietami budynków w **Dust Tactics** nie będę się tutaj szerzej rozpisywał. Powtórzę jedynie za tamtym tekstem, że jest to element bardzo pomysłowy i efektowny, a zaprojektowane dla tych makiet reguły działają znacznie lepiej od pierwotnych zasad walki w budynkach wprowadzonych w rozszerzeniu **Operation SeeLöwe**.

Wśród elementów zestawu **Operation Zverograd** znalazły się także dwie dwustronne plansze-plakaty, na których rozegramy opisaną w tym rozszerzeniu kampanię. Plakaty prezentują się identycznie jak ten dołączony do nowej, poprawionej edycji zestawu podstawowego **Dust Tactics** z kampanią *Victory Bridge*. Są niezłe graficznie, ale rozgrywka na nich do szczególnie komfortowych nie należy. Narzekać będą szczególnie gracze przyzwyczajeni do grubych, tekturowych kafli ze wcześniejszych produktów serii.

Listę elementów zestawu zamyka licząca 28 stron instrukcja, która prócz prezentacji scenariuszy tytułowej kampanii, tradycyjnie zawiera wiele innych, użytecznych informacji. Pierwsze dziesięć stron to skuteczne nadrabianie zaległości w prezentacji SSU – znajdziemy tutaj dokładną historię i okoliczności powstania Unii oraz opis najważniejszych operacji na różnych frontach wojny. Dalej opisano sylwetki najsłynniejszych bohaterów SSU oraz miasto Zverograd, które w planach komunistów miało być fantastyczną, nowoczesną metropolią, lecz stało się pogrążonym w chaosie gruzowiskiem, na którego powierzchni (i pod nią) trwają nieustanne walki. Muszę przyznać, że cała prezentacja Unii z opisem Zverogradu włącznie zrobiła na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Co najważniejsze: na tle Aliantów i Osi, SSU nie jest wtórna, ma swoją specyfikę, jasno nakreślone atuty i myślę, że wielu fanów gry skusi się, by stanąć na czele właśnie tej „nowej" frakcji.

Przy opisie nowych reguł sporo miejsca poświęcono zasadom walki na różnych poziomach wewnątrz makiety budynku. Jest to powtórka tego, co po raz pierwszy przedstawiono w **Operation Cerberus**, na wypadek, gdyby ktoś nie posiadał tamtego dodatku, a chciał zagrać kampanię **Operation Zverograd**. Drugą ważną nowością wśród reguł są zasady dla jednostek powietrznych. SSU jako pierwsza dysponuje oddziałami tego typu, a spadochroniarze i kilka typów śmigłowców to na chwilę obecną wizytówka tej armii. Bardziej niż pewne jest jednak, że niebawem ujrzymy inne typy jednostek powietrznych, zarówno na służbie SSU, jak i walczących dla aliantów i osi. Same reguły dla tych jednostek niczym szczególnym nie zaskakują – są proste jak cała gra, nie stawiają mechaniki na głowie, za to ubarwiają rozgrywkę, oferując niemały repertuar nowych opcji taktycznych, na czele z możliwością wejścia do rozgrywki w dowolnym miejscu planszy.

Nowym regułom towarzyszy oczywiście prezentacja jednostek SSU: piechoty, maszyn kroczących i śmigłowców, które możemy nabyć, jeśli postanowimy grać Unią. Lista zaprezentowanych tu jednostek to oczywiście dopiero początek, już niebawem pojawią się kolejne.

Kampania dołączona do dodatku jest dość krótka, składa się tylko z pięciu misji. Fabuła kręci się wokół Koshki i jej maszyny kroczącej – to pierwszy i jak dotąd jedyny przykład bohatera, którego możemy posadzić za sterami mecha. Sama kampania zrobiła na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Miałem spore obawy po ostatnich, mało ciekawych publikacjach, tymczasem *Zverograd* ma ciekawą fabularną otoczkę i oryginalne, godne uwagi misje. Kampanię zorganizowano w taki sposób, że bez najmniejszych problemów możemy ją rozegrać, nie posiadając figurek SSU i tocząc walki pomiędzy Aliantami i Osią, z udziałem Koshki po jednej ze stron.

Mimo iż **Operation Zverograd** uważam za całkiem udane rozszerzenie, nie mogę go z czystym sumieniem polecić wszystkim fanom **Dust Tactics**. Nowe reguły i ciekawa prezentacja SSU nie są zbyt silnym argumentem, bowiem materiały te dostępne są za darmo na stronach internetowych wydawcy. Osoby zainteresowane graniem Unią dostaną tutaj ciekawą bohaterkę i model maszyny kroczącej – w ich przypadku zdecydowanie warto. Wszyscy pozostali zaś pożytku z **Operation Zverograd** nie będą mieli wiele. W ich przypadku ciekawa kampania i niewielka makieta budynku (który można także nabyć osobno lub w innym dodatku) to jednak odrobinę za mało, by cenę zestawu uznać za atrakcyjną.

Plusy:

- Ciekawy bohater i efektowny model „Grand'Ma”
- Świetny materiał o SSU i Zverogradzie
- Zasady dla jednostek powietrznych
- Ciekawe zdolności specjalne nowych jednostek
- Nareszcie ciekawa kampania!

Minusy:

- Dodatek głównie dla osób zainteresowanych armią SSU

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

Cena: 139,95 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 poruszą 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

www.facebook.com/grannagry/
Nowości 2012
RANCHO
WILKOŁAKI
DUCHY
MĄDRY ZAMEK
AUTO
3 TRAKI
MEMINO
PUZLINO
www.granna.pl
GRANNA

IQ Fit

Trójwymiarowe klocki na dwuwymiarowej planszy

Do tej pory, prezentując na łamach **Rebel Timesa** kolejne łamigłówki z bogatej linii Smart Games, skupiałem uwagę głównie na dużych, a co za tym idzie kosztownych zestawach. Tymczasem w serii wydano także wiele mniejszych i tańszych, aczkolwiek wcale nie mniej pomysłowych i wymagających łamigłówek. Dobrym na to przykładem jest **IQ Fit**, kieszonkowa układanka, w której z najprostszymi zadaniami poradzi sobie sześciolatek, za to najtrudniejsze będą niebanalnym wyzwaniem dla dorosłych.

IQ Fit zapakowana jest w niezbyt trwałe tekturowe pudełko, które tak naprawdę po rozpakowaniu zestawu na niewiele nam się przyda. Dlaczego? Albowiem sama łamigłówka ma formę niezwykle praktycznego, zamykanego plastikowego pudełka, wewnątrz którego bez trudu zmieścimy wszystkie komponenty wraz z książeczką z zadaniami.

Na planszy **IQ Fit** znajduje się siatka okrągłych otworków o wymiarach 5x10, a naszym zadaniem jest całkowite zapełnienie jej dziesięcioma elementami układanki. Układanek tego typu w rozmaitych wariantach mamy na rynku całą masę, także wśród Smart Games już omawianych przeze mnie we wcześniejszych numerach **Rebel Timesa** bez trudu znajdziecie produkty oparte o ten pomysł. Warto więc od razu zwrócić uwagę na to, czym **IQ Fit** wyróżnia się od reszty. Układanka **Blokada** (recenzja w 59. numerze **RT**) narzucała dodatkowo odpowiednie rozmieszczenie umieszczonych na płytkach pojazdów, z kolei **Pingwiny na lodzie** (recenzja w 55. numerze **RT**) zawierała ruchome płytki, które przed umieszczeniem na planszy mogły przybierać różne kształty. W przypadku **IQ Fit** układane elementy nie są płaskimi, różnokształtnymi płytkami, tylko połączonymi ze sobą na różne sposoby kulkami. Zabawa tutaj toczy się w trzech wymiarach, gdy umieszczamy bowiem element układanki na planszy, część kulek zapada się w otworkach, a część pozostaje na powierzchni planszy. Zależnie od tego, w jaki sposób obrócimy dany element, po umieszczeniu na planszy może on zajmować różną liczbę pól. Poprawnie ułożona układanka ma zajęte wszystkie pola na powierzchni planszy.

Poszczególne zagadki określają ułożenie części elementów, a naszym zadaniem jest odpowiednie rozmieszczenie pozostałych. Jak to zwykle w łamigłówkach Smart Games bywa, poziom trudności kolejnych zagadek systematycznie rośnie. Im więcej elementów już mamy ułożonych na starcie, tym zadanie łatwiejsze. Rozwiązanie zagadek dla początkujących zajmuje dosłownie chwilę, gdyż wymagają one ułożenia zaledwie dwóch elementów. Za to w zadaniach najtrudniejszych, w których trzeba rozmieścić aż osiem elementów, trzeba już pokombinować znacznie dłużej. Książeczka z zadaniami zawiera aż 120 zagadek, pod tym względem **IQ Fit** bije na głowę wszystkie Smart Games, jakie dane mi było do tej pory poznać.

Nieco irytująca dla niektórych może być konieczność kilkukrotnego sięgania do książeczki z zadaniami podczas rozwiązywania zagadek z wyższych poziomów trudności. Wynika to z faktu, że próbując na różne sposoby rozmieszczać poszczególne elementy, niekiedy zapominamy o tych elementach, których położenia w danym zadaniu zmieniać nam nie wolno.

Omawiany zestaw jest łamigłówką abstrakcyjną, bez doklejonego umownie tematu, co sprawia, że z reguły chętniej ćwiczyć szare komórki będą przy niej osoby starsze, a dzieci z większym zainteresowaniem sięgną po te gry, w których zamiast kolorowych kulek występują zwierzęta, samoloty albo rycerze.

IQ Fit ma te same atuty, co większość łamigłówek z serii Smart Games – jest solidnie wykonana, pomysłowa, a zróżnicowany poziom trudności zagadek powinien być satysfakcjonujący dla każdego nabywcy. Przy tym gra jest znacznie tańsza od większych zestawów.

Dziękujemy Wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Plusy:

- Bardzo duża liczba zadań o różnych poziomach trudności
- Solidne i praktyczne wykonanie
- Atrakcyjna cena
- Ćwiczy spostrzegawczość, logiczne myślenie i wyobraźnię przestrzenną

Minusy:

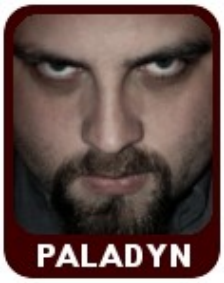
- Chyba tylko taki, że są bardziej porywające łamigłówki

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

Cena: 39,95 zł

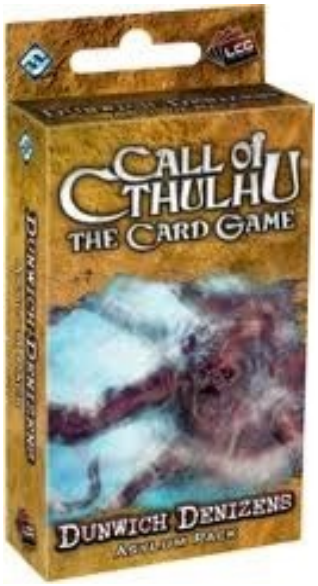
Długa droga do Kadath#12

Dunwich - matecznik koszmarów



„Koszmar w Dunwich" to jedno z arcydzieł Howarda Phillipsa Lovecrafta. Długie opowiadanie zawiera w sobie wszystkie elementy, jakie charakteryzują twórczość pisarza na etapie Mitów Cthulhu: zdegenerowani i zacofani mieszkańcy Nowej Anglii, zapadła miejscowość, dziwne i niepokojące wydarzenia, złowrogi i nieuchwytny wpływ istot spoza naszego świata i wreszcie tragiczny finał, w którym widzimy tylko przebłysk prawdziwego horroru. Wymienione elementy znajdziemy na kartach opowiadania w doskonale dopasowanych proporcjach.

„Koszmar w Dunwich" należy do żelaznego kanonu twórczości pisarza i chyba nie sposób podjąć się prowadzenia **Zewu Cthulhu** nie przeczytawszy tego opowiadania. Zwłaszcza że stanowi ono modelowy przykład tego, jak powinna wyglądać przygoda. Spoglądając na fabułę oczyma profesora Armitage'a i członków jego zespołu zobaczymy, że natrafiają oni na z pozoru zwyczajny czyn kryminalny (włamanie do biblioteki Uniwersytetu Miscatonic), które później okazuje się mieć drugie dno (badania ciała Wilbura Whateley'a) i przerażające korzenie (powiedzmy, że proces dochodzenia do wiedzy, którą z narracji czerpie czytelnik). Na koniec badacze docierają do odległego od cywilizacji Dunwich, gdzie stają naprzeciwko potwora i za pomocą tajemnej wiedzy odsyłają go w niebyt. W międzyczasie muszą przeprowadzić dochodzenie, poznać miejscową społeczność, odkryć jej niezbyt piękne tajemnice i poznać niezbyt chlubną historię. Odizolowanie i brak sojuszników, badanie po omacku tajemnic okultystycznych i wreszcie samotna walka z kosmicznym okropieństwem jest chlebem codziennym Badaczy, a sposób, w jaki ów żywot oddaje „Koszmar w Dunwich" świetnie pokazuje, jak niewdzięczna jest to rola.



Lovecraft napisał swoje opowiadaniew 1928 roku, a magazyn „Weird Tales" opublikował je w kwietniu roku następnego. Początkowo pisarz wręcz z przewrotną dumą twierdził, że redaktor nie opublikuje tekstu, gdyż był on „zbyt złowieszczy". Ku zaskoczeniu autora, Farsnworth Wright nie tylko nie odrzucił opowiadania, ale zapłacił za nie 240 dolarów. Było to najwyższe honorarium, jakie w swej dotychczasowej karierze otrzymał Lovecraft, a w przeliczeniu na obecne pieniądze owa suma wynosiła prawie dwa i pół tysiąca dolarów! Do dziś opinie na temat tego tekstu w większości są bardzo pozytywne. Biograf Lovecrafta i pisarz Lin Carter określił opowiadanie jako „doskonałe połączenie atmosfery, nastroju i intrygi, które znajdują wybuchowy finał". Łyk dziegciu do beczki miodu dolał niespodziewanie S.

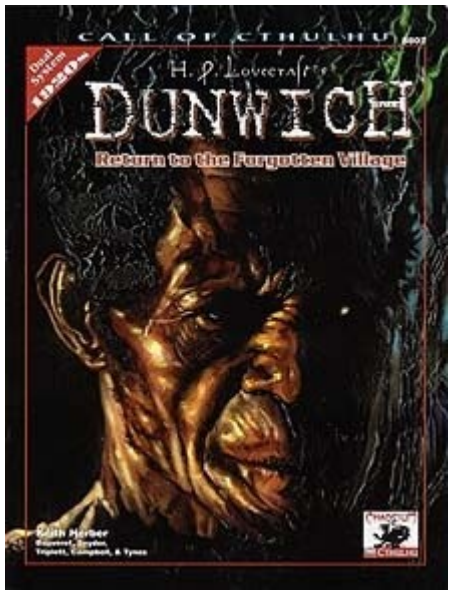
T. Joshi, zwracając uwagę na sztampową walkę dobra ze złem. Tak czy inaczej „Koszmar w Dunwich" to jedno z najważniejszych opowiadań Lovecrafta, niecenione jako inspiracja dla Strażnika Tajemnic.

Wioska Dunwich

Areną, na której rozgrywa się tragiczna historia, jest niewielka wioska Dunwich, zagubiona pośród wzgórz, jakie okalają dolinę rzeki Miscatonic. Historię tej osady należy rozdzielić cezurą roku 1928. Wtedy to osadą wstrząsnęły przerażające wypadki, które opisano w opowiadaniu „Koszmar z Dunwich". Ich dokładnego przebiegu nie ma sensu tutaj przytaczać, jeśli ktoś nie zna tamtych wydarzeń, powinien przeczytać opowiadanie. Dość powiedzieć, że w zacofanej i położonej na głębokiej prowincji osadzie zalągł się straszliwy potwór, pomiot jednego ze Starszych Bogów. Do spółki ze swymi ludzkimi krewniakami miał posłużyć do przywołania złowrogiego ojca, ale los pokrzyżował te plany. Pozbawiony opieki i żeru, terroryzował miejscową ludność, aż na jego drodze stanęli profesor Armitage i jego współpracownicy z Uniwersytetu Miscatonic.

Ogrom cierpień i nieludzkiego zła, jaki wtedy się rozegrał, sprawił, że ludzie instynktownie zaczęli unikać Dunwich. Nikt nie zareagował, gdy znikły wszystkie tablice i drogowskazy, jakie powadziły do miejscowości. Wioska z wolna zaczęła popadać w zapomnienie i choć Lovecraft nie wspomina o niej później, to z twórczości innych autorów można wywnioskować, że sprawy miały się tam tak samo, jak przed wyjawieniem tajemnicy Whateley'ów. Oprócz tego jednego wyjątkowo niepojącego epizodu Dunwich rzadko gościło w annałach Lovecraft Country, niemniej nieco o wsi wiadomo.

Początki Dunwich sięgają złowróżbnego roku 1692, kiedy to w Salem rozszalały się procesy czarownic, oskarżonych o konszachty z diabłem. Trzy rodziny: Bishopowie, Whateleyowie i Coreyowie ruszyły na zachód, podążając wzdłuż krętego biegu rzeki Miscatonic. Wydaje się, że miejsce na postawienie domów wybrali ci drudzy, zapewne przyciągnięci opowieściami o czarach, jakie na wzgórzach odprawiali Indianie. Rodziny pobudowały domostwa i postawiły młyn, a po pewnym czasie wezwały pastora, aby objął niewielki kościółek z dzwonnicą.



Dunwich pozostawało na uboczu nawet tak niewielkiego ożywienia gospodarczego, jakie nawiedziło Miscatonic Country. Efektem była bieda i zacofanie, a także obrzydliwe praktyki kazirodcze, które poskutkowały wysokim odsetkiem upośledzonych intelektualnie mieszkańców. Szczególnie dotknięta tym piętnem była rodzina Whateleyów, choć w każdym z rodów można było znaleźć gałęzie „zgniłe" i „zdrowe". Trudno powiedzieć, czy uprawiane przez ludzi pogańskie praktyki odrodziły się pod wpływem degeneracji intelektualnej, czy istniały cały czas. Dość stwierdzić, że szybko stało się tajemnicą poliszynela, że pewne osoby wymykały się nocami na wzgórza, aby odprawiać zakazane i bezbożne rytuały. Miejscowy pastor wystąpił z ostrym potępieniem tych praktyk i stosownymi kazaniami, ale jakiś czas później zginął w tajemniczych okolicznościach. W miarę jak potomkowie „zdrowych" gałęzi rodzin opuszczali bezpowrotnie Dunwich, w osadzie pozostawało coraz mniej bogobojnych ludzi i stała popu-

lacja tych, którzy zatracali człowieczeństwo. Wypadki związane z Wilburem Whateleyem wstrząsnęły osadą i na krótką chwilę zwróciły na nią uwagę „szerokiego świata". Kiedy pogrzebano zmarłych i zrównano z ziemią resztki farmy Starego Whateleya, sprawy wróciły na swój własny tor. Plotki głoszą, że na Sentinel Hill znowu palą się ogniska i słychać śpiewy, którym akompaniuje niepokojące dudnienie bębna.

Dunwich znajduje się na uboczu, choć od Arkham dzieli go pięćdziesiąt mil. Teren dookoła wsi jest gęsto zalesiony, ale najbardziej kłopotliwe są doliny, wąskie, lecz wartkie strumienie i osuwiska, które ogromnie utrudniają podróż. Automobil czy aeroplan szybko okazują się nieskutecznymi środkami lokomocji, najlepiej wędrować pieszo lub konno. Wieś posiada własną centralę telefoniczną i jeden kabel łączy ją z siecią Aylesbury Bell Telephone. Funkcję telefonistek pełnią siostry Gardner, oficjalnie urzędują od ósmej rano do ósmej wieczorem, ale w razie potrzeby połączą badaczy poza tymi godzinami. Jeśli bohaterowie będą chcieli się dowiedzieć, o czym mówią ludzie, powinni porozmawiać z nimi. Najbliżej Dunwich przebiega linia autobusowa z Arkham do Aylesbury. Podróżni muszą wysiąść w Dean's Corners i na własnych nogach pokonać niełatwe osiem mil przez wykroty i las. Autobus kursuje trzy razy w tygodniu, ale i tak jest lepszą alternatywą od linii kolejowej. Droga od stacji w Aylesbury to dwanaście mil przez dzikie ostepy leśne.

O mieszkańcach Dunwich można powiedzieć dużo, za to niewiele dobrego. Główny trzon społeczności stanowią potomkowie trzech rodzin, które założyły osadę: Bishopów, Whateleyów oraz Coreyów. Oprócz nich zamieszkują Dunwich potomkowie ludzi, którzy napłynęli później na te tereny i nie uciekli, kiedy los odwrócił się od wsi. Izolacja osady oraz zła sława, która od początku ją otaczała, sprawiły, że poziom kazirodztwa, idących za nim schorzeń i zacofania jest przerażający. Nikogo nie dziwi albinizm, ograniczenia umysłowe czy wynaturzenia fizyczne. Z tych powodów Wilbur Whateley był traktowany bez podejrzeń, przynajmniej nie większych, niż te, które otaczały zdegenerowaną gałąź jego rodziny. Ci ze „zdrowych", którym uda się wyrwać spod starych dachów, uciekają w szeroki świat i nie wracają do ponurej wsi. Na miejscu pozostają tylko degeneraci oraz ludzie, którzy z jakichś powodów nie chcą opuścić Dunwich. Istnieją wyjątki od tego marazmu i degeneracji, jednak te osoby, które mają energię lub wizję, aby coś zrobić, są nieliczne i ich wysiłki nie wyrwą Dunwich z fatalnej sytuacji. Jeszcze jedno pokolenie lub dwa i Dunwich zamieni się w miasto duchów, zamieszkane jedynie przez szaleńców i półgłówków.

W samym Dunwich niewiele się dzieje. Większość domów jest opuszczona, a stodoły walą się jedna po drugiej. Ludzie utrzymują się z uprawy roli i hodowli bydła, niektórzy polują w lasach. Stary młyn zawalił się i nikt nie kwapi się, aby go odbudować. Jedynymi przybytkami, które prosperują, jest sklep Osbourne'a, gdzie można zrobić zakupy czy zamówić towary z miasta oraz centrala telefoniczna sióstr Gardner. Oprócz nich na wzmiankę zasługują miejscowy weterynarz i niekiedy lekarz, Trucker Jones, Virginia Adams, piękność i gorszycielka oraz Cap Pritchet, listonosz. Reszta mieszkańców to smutna mieszanina zacofanych farmerów, podejrzanych typków i zdegenerowanych potomków niegdyś zacnych rodzin.

Sekrety Dunwich

Dunwich powstało za sprawą kultu Wiernych (*Believers*), wyznawców neolitycznej wiary w matkę ziemię i siły natury. W 1692 roku kilku z Wiernych doświadczyło snu, w którym zawarta była przepowiednia zwiastująca niebezpieczeństwo. Pod jej wpływem trzy powiązane z kultem rodziny opuściły Salem i założyły Dunwich. Uchodząc, zabrały ze sobą dwa księgozbiory natury ezoterycznej oraz kilka magicznych artefaktów. Wierni osiedli w okolicy, która tętniła od magicznych energii. Wcześniej wykorzystywali je indiańscy szamani, potem przyszła kolej na imigrantów. Z początku alchemicy rodziny Whateleyów odnosili sukcesy i udało im się przemienić zwyczajne pierwiastki w złoto. Niestety, kiepska sytuacja ekonomiczna i izolacja Dunwich dały o sobie znać na przestrzeni kilku pokoleń. Alchemicy i czarnoksiężnicy zdegenerowali się do bełkoczących zaklinaczy, którzy eksperymentowali z rzeczami, które lepiej było zostawić w spokoju. Niemniej ich moc nadal była wielka, nawet na wpół oszalały Stary Whateley był w stanie przywołać Yog-Sothotha i sparzyć go ze swoją albinoską córką, Lavinią. Owocem tego związku był Wilbur Whateley i jego potworny brat bliźniak. Choć ta przerażająca para została zniszczona, to nawet po wypadkach 1928 roku w Dunwich kryją się kolejne koszmary.

Kult Wiernych nadal działa pod przywództwem Mamy Bishop. Ceremonie odbywają się nieregularnie, a każdy sabat zwiastowany jest przez prorocze sny. Niestety, coraz większe wpływy zyskuje w nim frakcja, która poprzez konszachty z Nyarlathotepem dąży do zdobycia władzy i potęgi. Przewodzi jej Virginia Adams, która jak do tej pory flirtuje z awatarem boga, uwodzi go i wykorzystuje do swoich celów To niebezpieczna gra, kiedy podwinie się jej noga, wpadnie w sidła Czarnego Człowieka.

Ktokolwiek uważa, że wpływ czarnoksiężników z rodu Whateleyów zakończył się ze śmiercią Wilbura i jego brata, jest w grubym błędzie. Na wzgórzach mieszka jeszcze kilku studentów zakazanych sztuk, a nocami ognie wciąż płoną w miejscach, gdzie Indianie wyznawali swoje bóstwa. Ktoś niedawno włamał się do domu Squire Whateleya (z niezdegenerowanej gałęzi) i skradł hyperborejski artefakt. Jeśli ktoś uda się na dawną farmę Starego Whateleya, ze zgrozą spostrzeże, że jego grób (oznaczony imieniem Noah) został rozkopany, trumna rozbita, a ciało skradzione. Prawda jest taka, że śmierć nie jest przeszkodą dla planów Yog-Sothotha, a kiedy nadejdzie czas, Stary Czarnoksiężnik znów będzie wzywał swego pana ze szczytu Sentinel Hill.

Miejsca, gdzie lepiej nie chadzać

Poniżej znajduje się opis kilku miejsc w okolicach Dunwich, które mogą zainteresować Badaczy. Część z nich może być doskonale znana graczom, którzy mieli okazję je odwiedzić dzięki dodatkowi **H.P. Lovecraft's Dunwich** do **ZC** (lub **Horror w Dunwich** – rozszerzeniu do **Horroru w Arkham)**. Oprócz tych wymienionych poniżej jest oczywiście wiele innych miejsc, o których nie wspomniano. Tajemnicze wzgórza i ciemne doliny upstrzone są menhirami, kręgami z głazów i opuszczonymi domami.

Stara posiadłość Bishopów

Ruiny tego domu są świadectwem smutnej historii Dunwich. Zbudowany w stylu znanym w Salem, miał być miejscem, gdzie chce się wracać, ciepłym od ognia płonącego w wielkim kominku, gościnnym i bezpiecznym. Obecnie są to ruiny, przypominające szkielet pradawnej bestii. Dom uległ zniszczeniu za sprawą poczynań zdegenerowanej gałęzi rodziny i obecnie nikt nie śmie nocować w jego zgliszczach.

Cold Spring Glen

To ciemna i ponura dolina, której unikają nawet najbardziej trzeźwo myślący i racjonalni ludzie. Coś czai się w jej zakamarkach, jakieś pradawne zło, którego korzenie sięgają czasów, zanim biały człowiek zapuścił się w te okolice. Wrażenie to potęgują gniazda lelków kozodojów, o których mawia się, że są wysłannikami diabła.

Devil's Hopyard

To samotne wzgórze jest o tyle dziwne, że jego południowe zbocza są całkowicie pozbawione roślinności. Nie porastają ich ani trawa, ani krzewy, o drzewach nie wspominając. Jak sięgnąć wstecz pamięcią, życie zdaje się omijać to miejsce za wszelką cenę.

Sentinel Hill

To wzgórze cieszyło się złą sławą jeszcze w czasach, zanim ktokolwiek mógł podejrzewać, że w Dunwich zalęgnie się pomiot Yog-Sothotha. Magiczna moc tego miejsca była znana jeszcze w czasach przedludzkich, a indiańscy szamani odprawiali na jego szczycie swoje rytuały. Wzgórze zdobią kamienie ustawione w krąg, któremu przypisywana jest szatańska moc. W 1875 roku Caleb Hutchins próbował wysadzić go w powietrze przy pomocy dynamitu, ale uszkodził tylko dwa z menhirów, co przypłacił chorobą umysłową i pomieszaniem zmysłów. Trzydzieści siedem lat później Noah Whateley nawiązał kontakt ze straszliwym Yog-Sothothem i ofiarował mu swoją córkę, Laivinę. Z tego związku narodzili się Wilbur Whateley i Koszmar z Dunwich.

Farma Whateleyów

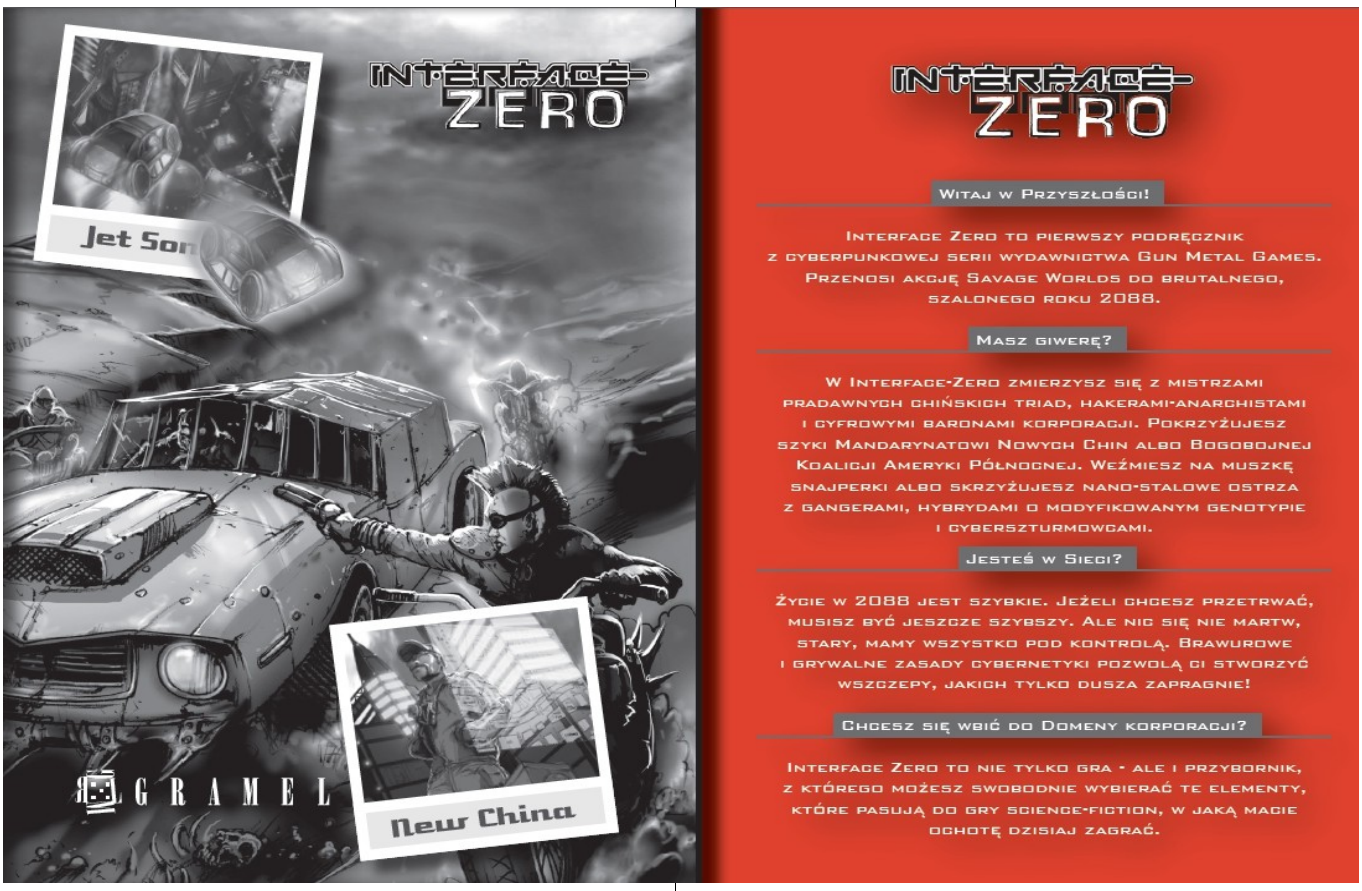
To bardzo stary budynek, który z wolna popada w ruinę. Pod koniec swojego życia Noah Whateley przebudował i wyremontował część domu. Szykował budynek dla Wilbura oraz, czego nikt nie podejrzewał, dla jego potwornego bliźniaka. W 1928 dom został zniszczony, a jego ruiny są omijane szerokim łukiem.

Bibliografia

H.P. Lovecraft – „Koszmar z Dunwich",

Keith Herber – „H.P. Lovecraft's Dunwich. Return to the Forgotten Village",

Russel Brown – "Shadows of Cthulhu".



Wybieranie RPG skrojonego pod własny gust

Właściwe narzędzie do właściwej roboty

Gry fabularne liczą już sobie niemal czterdzieści lat. Jeśli spojrzeć na ważniejsze linie wydawnicze, jakie pojawiły się w trakcie tej długiej historii, łatwo uświadomić sobie jak daleką drogę przeszło RPG – od prostego systemu o eksploracji podziemi, przez pierwsze settingi, gotowe scenariusze, na formach promujących narrację, eksperymentujących z zasadami czy nawet podziałem uczestników na Mistrza Gry i graczy kończąc. Dziś pod pojęciem „gry fabularnej" mogą kryć się najróżniejsze systemy. Choć RPG aspirujących do miana „uniwersalnych" jest sporo, na rynku istnieje masa systemów mocno sprofilowanych pod konkretny styl czy model rozgrywki. W efekcie bardzo łatwo jest naciąć się przy wybieraniu nowej gry – okładka, blurb z ostatniej strony, informacje od wydawcy czy wersja demo nie muszą pokrywać się z tym, jak gra faktycznie działa. I czy w ogóle działa.

Nieco teorii

Kilka lat temu mówiło się sporo na temat teorii gier fabularnych, zwłaszcza o modelu GNS (od „gamizm", „narratywizm" oraz „symulacjonizm"). Dzielił on graczy ze względu na preferencje i oczekiwania względem RPG na trzy grupy: lubiących pokonywać wyzwania (najczęściej wspierane mechaniką), osoby skoncentrowane na tworzeniu ciekawych opowieści [co także mogła wspomagać mechanika – przyp. red.] oraz miłośników ogólnie pojętego realizmu (chcących dokładnie odzwierciedlić świat gry, również w zasadach). Z oczywistych względów mało który gracz reprezentował „czysty typ" – większość fanów RPG dałoby się przypisać do dwóch lub wszystkich trzech grup, choć zwykle można by wskazać preferowany styl. GNS z czasem stracił na popularności, stając się częścią szerszej teorii, jednak zdołał zmienić nieco podejście graczy i MG do kwestii wyboru oraz sposobu wykorzystania konkretnych systemów na sesjach. Spopularyzował również kilka kontrowersyjnych haseł (np. *Play by the book* – nawoływanie do niemodyfikowania oryginalnych zasad oraz *System does matter* – czyli nie tylko świat, ale też mechanika ma znaczenie podczas sesji). O ile jednak można dyskutować z tym, jak dzielą się gry fabularne, jak z nich korzystać lub czy faktycznie złe jest samodzielne modyfikowanie mechaniki, o tyle sam fakt pewnego sprofilowania systemów RPG

(bez przydzielenia ich do kilku zamkniętych grup) jest oczywistym faktem.

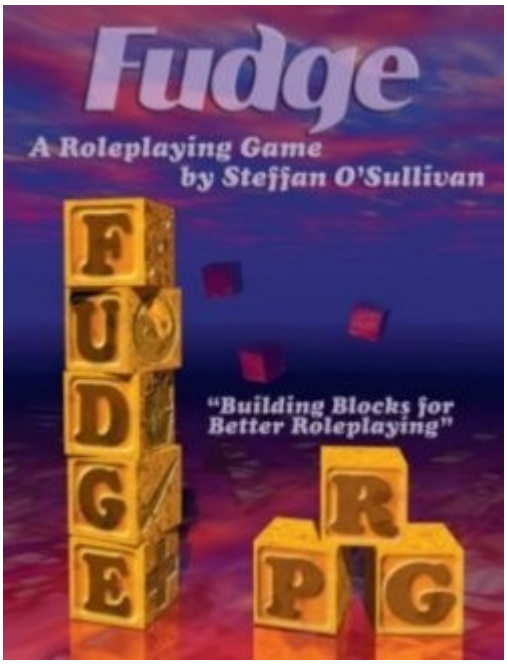
Jak to wygląda w praktyce

Nie jestem w stu procentach przekonany, jak współcześni gracze odebraliby pierwszą edycję **Dungeons & Dragons** – myślę, że dla części z nich mogłaby okazać się „protezą" prawdziwej gry fabularnej, czymś, co aspiruje do miana RPG, ale jeszcze nim nie jest. Lektura tekstu Gygaxa i Arnesona pokazuje, jak wiele zmieniło się od połowy lat 70.: inne jest podejście do mechaniki, odmienna rola bohaterów, a nierzadko też podział praw i obowiązków uczestników sesji. W „starych" **D&D** nikt nie myślał na początku o storylinii, budowaniu wiarygodnego settingu albo o zbalansowaniu poszczególnych klas. Były podziemia, śmiałkowie chcący je zbadać oraz skromny podręcznik ze wskazówkami, jak rozstrzygać konfliktowe sytuacje. Choć współcześnie osoby grające w ten system odcinają się od figurek, w podręczniku często można natknąć się na wzmianki o miniaturkach (nawet odległości są podawane w calach). Cała gra jest wyraźnie sprofilowana pod eksplorację podziemi – nawet listy czarów zostały tak skonstruowane, by pomagać drużynie przezwyciężać problemy, z jakimi mogą się napotkać podczas wędrówki po lochach. Przykłady? Czar *Stworzenie wody* jest dostępny dopiero na czwartym poziomie magii. Dla bohatera 3. lub 4. edycji **Dungeons & Dragons** jedzenie i picie to kwestia drugoplanowa, ale dla awanturników penetrujących podziemia w pierwszych latach istnienia RPG śmierć z głodu lub pragnienia była realnym zagrożeniem.

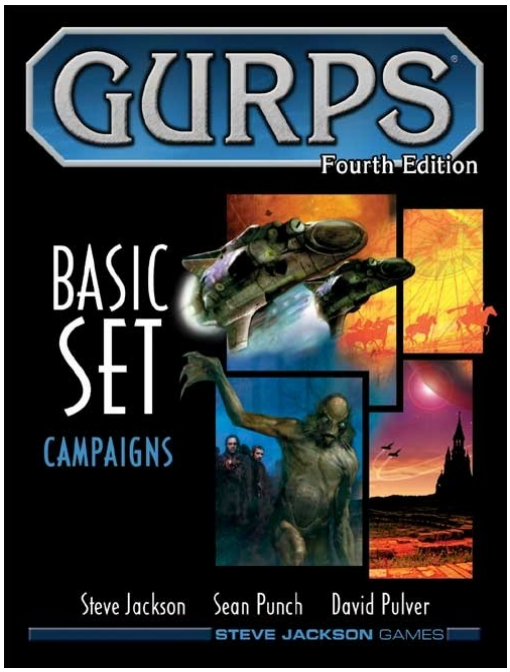
Pierwsze **D&D** nie są grą „o odgrywaniu postaci" w ścisłym tego słowa znaczeniu. Owszem, gracze wcielają się w bohaterów, kierują ich posunięciami, lecz ich nadrzędnym celem jest zdobywanie poziomów oraz… uniknięcie śmierci. W odróżnieniu od wielu późniejszych systemów, w pierwszej edycji kluczem jest odpowiednie zarządzanie zasobami. Czy grupa zdoła spenetrować jeszcze jedną komnatę, czy też może lepiej byłoby spróbować wrócić na powierzchnię i zejść do lochu po uzupełnieniu zapasów? Rzucić *Rozproszenie magii* na zabezpieczoną zaklęciami skrzynię? A może spróbować otworzyć ją bez pomocy czarów? Jak mocno grupa ryzykuje, próbując zgładzić trolla pilnującego skarbca – czy nie będzie bardziej opłacalne ominięcie go i powrót, gdy bohaterowie nabiorą nieco doświadczenia? Tego typu pytania są kluczowe dla grających w „stare" **D&D**. Wiele elementów (odgrywanie, intrygi, zamknięty scenariusz) mogą zaistnieć, jeśli grupa sobie tego zażyczy, jednak o ile Mistrz Podziemi korzysta przynajmniej z podstawowych zasad z podręcznika, jedną z największych bolączek graczy będzie odpowiednie zużywanie posiadanych zasobów: czarów, punktów życia, jedzenia i picia oraz magicznych przedmiotów (przede wszystkim tych o ograniczonej liczbie ładunków).

W przypadku edycji **D&D**, wydawanych przez Wizards of the Coast, system, zasady oraz sposób rozgrywki wyglądają zupełnie inaczej. Po pierwsze, mechanika jest o wiele dokładniejsza (zwłaszcza w Trzeciej Edycji) – stara się objąć wszystkie możliwe do zaistnienia na sesji sytuacje. Po drugie, autorzy

postawili sobie za cel zbalansowanie zasad tak, by niezależnie od wyborów dokonanych przy tworzeniu postaci, każdy gracz miał równe szanse w trakcie sesji. Po trzecie, o wiele większe, niż w pierwszej edycji systemu, są możliwości postaci. Efektem jest przesunięcie centrum uwagi na bohatera – ważne jest to, jak potężna jest postać, jakie ma możliwości rozwoju oraz jak szybko będzie mogła z nich skorzystać.



FATE jest przykładem mechaniki koncentrującej się na zupełnie odmiennych aspektach RPG, niż **D&D** (czy **d20** ogólnie). Co prawda trzecia edycja tego systemu jest dość obszerna, jednak w porównaniu ze wcześniej wspomnianymi **Dungeons & Dragons** liczba zasad jest znacznie mniejsza, inaczej korzysta się z nich w trakcie sesji, odmiennie też używa ich MG, projektując scenariusze. Elementy ważne dla **d20**, jak optymalizacja postaci, wyzwania dla bohaterów, zbalansowanie mechaniki czy podkreślenie wagi nagród dla grupy (Punkty Doświadczenia, złoto i magiczne przedmioty) mogą być obecne w systemach opartych na **FATE**, jednak domyślnie mają minimalne znaczenie. **FATE** koncentruje się na opowieści w książkowym znaczeniu tego słowa. Gracze i MG współpracują (korzystając z zasad) w celu stworzenia emocjonującej historii, jaka mogłaby zostać przetworzona w opowiadanie lub powieść. Otwarty system Aspektów, możliwość wykorzystywania Punktów **FATE** do manipulowania scenografią i bohaterami drugoplanowymi czy nawet sam system obrażeń, oparty na Konsekwencjach (będących niczym innym, jak negatywnymi Aspektami) wspiera taki styl gry.



GURPS aspiruje do miana mechaniki uniwersalnej – według autorów i wydawców powinno się dać na nim zagrać we wszystko (co teoretycznie potwierdzają liczne oficjalne konwersje, od **Conana**, przez **Blue Planet**, na settingach **Świata Mroku** kończąc). Zasady mają przede wszystkim wspierać wiarygodne odzwierciedlenie świata gry, przy czym serce systemu pozostaje niezmienne niezależnie od obranej konwencji, zmieniają się jedynie szczegóły oraz listy zdolności (umiejętności, zalet i wad itd.). Wydaje się, że **GURPS** jest przeciwieństwem sprofilowanego RPG – w rzeczywistości to gra dość mocno ukierunkowana na symulacjonizm (celem reguł jest umożliwienie postaciom ze świata gry robienie tego samego, co bohaterowie książek, filmów, komiksów itd. – to oczywiście przy konwersji jakiegoś dzieła na RPG

[lub też wykreowanie wewnętrznie spójnego świata gry – przyp. red.]). Za sprawą olbrzymiej bazy cech do wyboru (zwłaszcza zalet i wad) daje spore możliwości optymalizacji postaci.

Czy informacje te można wyczytać bezpośrednio z kart podręcznika? Tylko częściowo – w nowszych grach autorzy piszą więcej na temat tego, jak domyślnie można bawić się ich systemami. W przypadku starszych (np. pierwszej wersji **D&D**) pozostaje szukanie w źródłach oraz własna interpretacja. Ta ostatnia jest kluczowa z punktu widzenia dobrej zabawy – sięgając po jakiś system można odkryć, że to, co jest napisane na okładce albo wrażenia osób wypowiadających się na forach niekoniecznie muszą być świętą prawdą. Warto jednak pamiętać o jednym – w przypadku RPG teoria często rozmija się z praktyką. Genialna modyfikacja może sprawić, że mechanika złoży się jak domek z kart, pominięcie części reguł zabije frajdę graczom (którzy oczekiwali „oficjalnej wersji").

Trudny wybór

Przy wybieraniu RPG pasującego do własnego gustu pojawia się jeden olbrzymi problem: rzadko kiedy w podręczniku (lub jego wersji demo) znajduje się instrukcja „jak używać" danej gry. Czasami wydaje się, że nie wie tego nawet sam autor. Jeszcze gorzej, jeśli wizja rozjeżdża się w trzech kierunkach: co innego sugeruje setting, co innego mechanika, a coś zupełnie innego informacje od wydawcy. Pewnym rozwiązaniem jest lektura recenzji oraz wypowiedzi osób dobrze znających daną grę. Nie zdaje to egzaminu w każdym przypadku (zwłaszcza, jeśli opinii jest niewiele – mogą być skrajnie odmienne od tego, jak gra faktycznie działa), ale daje już lepszy pogląd. Osoba autora również może pomóc (na podstawie jego wcześniejszych prac łatwo rozstrzygnąć, w jakim stopniu składane przez niego obietnice pokrywają się z prawdą), podobnie jak marka samego wydawnictwa. Dużym ułatwieniem jest oparcie się na znanej już mechanice, ale nie daje to stuprocentowej gwarancji, np. **A Dirty World** oraz **Wild Talents** używają **One-Roll Engine**, jednak na diametralnie inne sposoby.

Oczywiście nawet kilkanaście godzin przeznaczonych na poszukiwanie informacji o jakimś systemie nie da gwarancji, że uzyska się jego wiarygodny obraz. Podobnie nie zapewni go rozegranie sesji u kogoś dobrze znającego tę grę. Wszystko to poprawia jednak szanse na znalezienie czegoś, co rzeczywiście wpasuje się w gust odbiorcy.

Złe intencje

Problem ze złym dopasowaniem gry może leżeć też po drugiej stronie. MG chcący poprowadzić brudne, niskie fantasy, sięgając po **Pathfindera** może albo przepisać połowę mechaniki, albo zignorować większość zasad i oprzeć się na samej narracji, albo… mieć kłopoty podczas sesji, bo gracze na pewno wykorzystają możliwości swoich postaci. Wybór nieodpowiedniego narzędzia wynika chyba wyłącznie z przyzwyczajeń (lub lenistwa graczy, którzy często po prostu nie chcą uczyć się nowych mechanik). Gorsza jest sytuacja, kiedy osoba szukająca nowego RPG sama nie wie, czego chce – wybiera system na podstawie tytułu, okładki czy też informacji, w jakiej konwencji jest osadzona. W takim przypadku nie pomoże „instrukcja obsługi" zawarta w podręczniku, recenzje i relacje z sesji ani wypowiedzi autora, wydawcy czy fanów.

Charakternik

Czarny Joker

W przeciągu ostatnich kilku lat obserwujemy, jak na poletku polskich gier fabularnych, powiedzenie „chcieć to móc" zmienia się w rzeczywistość. Są projekty, które dzięki pasji ich twórców odnoszą mniejszy lub większy sukces. Dość chłodno przyjętą przez środowisko **Roboticę RPG** opublikowano w kilkudziesięciotysięcznym nakładzie w **CD Action**. Lubianego przez graczy **Wolsunga** przetłumaczono na angielski i wydano na Gen Conie. Zawsze jednak znajdą się też tacy, którzy bardzo chcieli, ale im się nie udało. Małe systemy, które wydano, a o których kilka lat później nikt już nie pamięta (**Trójca RPG**). Większe gry, które nie doczekały się papierowej publikacji (**Pływ**). Aż wreszcie jest **Charakternik** – nowy czempion w kategorii najgorszej polskiej wydanej na papierze gry fabularnej.

Już strategia wydawnicza autora mogła podpowiadać, że rzecz jest nieprzemyślana. Tytuł pojawił się znikąd – praktycznie bez zapowiedzi. Nikt na niego nie czekał, bo nic nie było o nim wiadomo. Zanim się obejrzeliśmy już można go kupić w sklepie Rebel.pl w cenie 160 złotych. Jest to niemała suma za dzieło debiutanta, a że rynek jest niewielki, to dodatkowo taki podręcznik konkurować musi ze wszystkimi innymi tytułami, w które się akurat gra. Trzeba naprawdę nie mieć żadnego rozeznania na polskim rynku gier fabularnych, żeby nie zdawać sobie sprawy, że kosztująca nieco więcej niż połowę tej ceny **Robotica RPG** wcale nie radziła sobie zbyt dobrze, albo że za te same pieniądze można mieć przykładowo podręcznik do **Savage Worlds** i trzy dodatki.

Oczywiście istnieje także opcja, że autor/wydawca jest niezwykle pewny atrakcyjności swojego wydawnictwa. Stawia wszystko na jedną kartę i liczy, że będzie to as pik. Powiedzmy też, że potencjalny klient także podchodzi do gry z otwartym umysłem. Twarda oprawa, ponad dwieście pięćdziesiąt stron i wyliczenie treści na tylnej strony okładki pozwalają jeszcze mieć nadzieję, że podręcznik będzie wart swojej ceny. Gra jest także utrzymana w konwencji „heroicznego dark fantasy", która jest w naszym kraju bardzo popularna, a gracze wcielają się w poszukiwaczy przygód – w tej roli każdemu łatwo będzie się odnaleźć.

Nadzieja na tytuł, który dla kogokolwiek mógłby być interesujący, pryska, gdy zagłębiamy się w lekturę. Dzieje się tak z wielu powodów, ale pierwszym

i najważniejszym jest to, że podręcznik jest niewiarygodnie wręcz niepoukładany i nie wierzę, po prostu nie wierzę, że ktoś oprócz autora czytał go przed premierą. Gdyby tak było, zorientowałby się, że treści w rozdziałach są ze sobą pomieszane bez żadnej widocznej logiki, że terminy pojawiają się w tekście, zanim zostaną wyjaśnione, że większość zasad jest wyłożona tak, że po pierwszym czytaniu nie sposób się w nich połapać. Wysiłek, jaki trzeba włożyć w to, by przyswoić reguły na tyle, by dało się grać, zniechęca. Wiele zasad jest także niepotrzebnie skomplikowanych i stworzonych całkowicie wbrew obecnej tendencji na rynku gier, by wszystko możliwie upraszczać i czynić przystępnym dla czytelnika.

Chaos w prezentacji treści i mętne tłumaczenie zasad to nie wszystko. **Charakternik** napisany jest stylem, którego nie można określić inaczej niż jako gwałt na języku polskim. Autor z upodobaniem tworzy nowe związki frazeologiczne (np. coś „przy zasadzie" czegoś), nie potrafi poprawnie budować szyku zdań lub nieudolnie stylizuje je na staropolszczyznę. Terminologia pojawiająca się w podręczniku jest w najlepszym wypadku dziwaczna, bo w jakim innym systemie pojawiają się terminy typu „Proces Obronny", „Aspekt Czasu Wolnego", „Zjednoczona Siła Ataku", „Szach Mat"? Wśród podstawowych umiejętności znalazły się obok siebie: „Znajdowanie igły w stogu siana", „Kod okultystyczny", „Relaksacja", „Nauki historyczno-opisowe" lub „Nauki przyrodnicze i stosowane". Dodatkowo wiele reguł zapisano skrótami myślowymi lub w tabelkach bez wystarczającej liczby czytelnych przykładów. Krótko mówiąc – podręcznik ledwo da się czytać. Zdarzają się zdania w stylu: „Plan [działania drużyny] eliminuje przykry efekt Trolla, czyli gracza, który rozwala przygodę psując wszystkim zabawę niszcząc wyborami przygodę kończącą się fiaskiem w skutek niegrzecznego zachowania gracza" (ortografia i interpunkcja jak w oryginale).

Przyjmijmy jednak, że ktoś z uporem godnym lepszej sprawy przedarł się przez zasady **Charakternika**. Jaki obraz gry wyłania się z podręcznika? Gracze wcielą się w poszukiwaczy przygód lub inaczej mówiąc „zbrojnych ludzi wolnych, którzy walczą z niegodziwością na prawie odwetu gromiąc łotrów i zmagając się z renegatami, niegodziwymi wasalami Cesarstwa", że pozwolę sobie zacytować tylną stronę okładki. Drużyna daje się wynająć komuś wyżej postawionemu w hierarchii społecznej – zawiera z nim kontrakt, który wyznacza ramy działania postaci, następnie stawia czoła problemom na drodze do celu. Inaczej mówiąc – postacie wykonują rozmaite questy i misje. Prowadzący wymyśla przeciwności, które muszą pokonać, opracowując plan (który prowadzący zatwierdza, jeżeli jest dość dobry!). Ktoś interesujący się teorią GNS mógłby powiedzieć, że jest to bodaj najbardziej gamistyczny tytuł w polskim rynku wydawniczym.

Przejawia się to nie tylko w samym pomyśle na grę, ale też w podejściu do wielu spraw. Podstawowa mechanika Joker, służąca do rozstrzygania testów, sama w sobie jest grą w grze. Podczas każdego testu gracz i prowadzący dobierają po pięć kart, po czym wykładają wybrane z nich na stół. Od tego, jakie karty wyłożą (czy tego samego koloru, czy będą wśród nich figury), zależy wynik. Czasami bardziej opłaci się wyłożyć figury (które odrzucają karty drugiej strony), czasami bardziej opłaci się wyłożyć mniej kart, ale jednego koloru (wtedy do testu należy się większa premia z umiejętności lub cech).

Osobiście jestem przeciwnikiem tego typu rozwiązań. Wyobrażam sobie, że ktoś grający w **Charakternika** mógłby spędzić minutę nad jednym testem, próbując wyłożyć najlepszą kombinację kart. Tak zaprojektowane zasady bardzo spowalniają sesję, odbierają jej dynamikę. W **Charakterniku** dodatkowo nie najprostsza (i fatalnie wytłumaczona) mechanika upstrzona jest dodatkowymi zasadami – a to za punkty doświadczenia można na bieżąco wykupywać dodatkowe efekty, a to gracz grający magiem może dysponować drugą talią, z której dobiera karty. Testy związane z podróżowaniem sprawiają, że strach wychodzić z domu. Kluczowy dla magów współczynnik „Wiara w siebie" jest generowany lo-

sowo i spada po nauczeniu się nowych czarów. Dla każdego z rozpisanych w podręczniku bohaterów niezależnych przygotowano arsenał broni liczący po trzydzieści pozycji. W grze pojawia się też psionika („nurkowanie w oceanie psyche").

Jeżeli chodzi o opis świata, to jest on skąpy i ogranicza się do podania lokacji oraz (często jednozdaniowych) pomysłów na problemy i przeciwności, jakim bohaterowie trafiający w dane miejsce muszą stawić czoła. Do tego dopisano dość tandetną historię zmagań Twórcy z Szejtanem. Poskutkowały one przegnaniem ras innych niż ludzie z terenu świata gry (który nazywa się Gan Eden). W lasach i na pustkowiach czają się potwory gotowe atakować ludzkie siedziby, a wśród ludzi spotkać można tytułowych charakterników, którzy sprzedali duszę Szejtanowi. Jak sami widzicie – nic specjalnie porywającego.

Większą uwagę autor gry przyłożył do opisu zwyczajów i praw, do jakich muszą się stosować postacie graczy. Nadrzędnym celem bohaterów jest pięcie się po drabinie społecznej – wstępowanie do cechów i gildii, zdobywanie wpływów – muszą zatem wiedzieć, komu należy się część ich łupów, kiedy wchodzą w kompetencje jakiejś organizacji albo czym może poskutkować działanie niezgodnie z kontraktem zawartym z ich mocodawcą. Gdyby zostało to czytelnie rozpisane, miałoby pewien urok, nawet łącznie ze stosowanym w tekście nazewnictwem – stale mowa tu o zdobycznym, dziesięcinie dla Kościoła, prawach sądu bożego itp.

Oprawa graficzna gry jest przeciętna. Zdarzają się ilustracje całkiem udane, jest też kilka szkaradnych. Wzrok przyciągają ohydne tabelki, żywcem wyjęte z arkusza kalkulacyjnego. Tak samo wygląda karta postaci – jedna z najbrzydszych, jakie widziałem od lat.

Czy fatalnie napisany, niezbyt piękny podręcznik z niepotrzebnie skomplikowanymi zasadami zasługuje na miano najgorszej polskiej gry fabularnej? Nie sądzę. Zasadniczo byłbym się nawet skłonny przychylić do opinii, że gdyby ktoś inny od autora do początku rozpisał całość zasad i opisu świata, to komuś taka gra mogłaby się podobać. Gwoździem do trumny **Charakternika** jest jednak co innego – mianowicie niezliczona ilość wpadek i nonsensów, które sprawiają, że podczas lektury kpiący uśmieszek nie schodzi nam z ust. Nie ma rozdziału, w którym czytelnik nie rwałby włosów z głowy podczas lektury, nie śmiał się histerycznie albo nie przecierał oczu ze zdumienia.

Zacznijmy od terminologii – pretensjonalnego Pana Losu, jak autor tytułuje prowadzącego, jeszcze bym zdzierżył, ale poziom trudności określany jako Kłody Pod Nogi i skracany do KPN? Szkoda, że nie PZPR (Premia Zintegrowana do Pozytywnego Rozstrzygnięcia? Dałoby się). W opisach zasad pojawiają się takie kwiatki jak „karny bonus" i „bonus premiowy". Ludzkich przeciwników graczy gra dzieli na „Leszczy, Typowych, Asów i Bossów". Można tak długo.

Objaśnienie terminów potrafi wyrwać z trampek najtwardszych czytelników. Przykładowo tytułowy charakternik to „człowiek, który wkroczył na ścieżkę lewej ręki" a „głębia fabularna właściwa" to wytłumaczenie, po co właściwie postacie robią to, co robią (autor sugeruje, że jest to opcjonalne, najważniejsze jest wykonanie przez graczy zadania, a nie jakieś tam motywacje).

Jeżeli chodzi o profesje i zawody, to w grze występują wiedźmini, którzy oczywiście nie ubijają potworów, za to są zabójcami na usługach cesarza. Pojawiają się zabójcy, którzy nie są zabójcami, lecz ludźmi, którzy trzymają za mordę plebs żyjący za murami zewnętrznymi miast po to, by walczył w ich obronie w przypadku oblężenia. Są też egzekutorzy – połączenie komorników z poborcami podatków. Natomiast prawnikami są z jakiegoś powodu tylko czarodzieje. W rozdziale dla prowadzącego, pojawiają się iście komediowe postacie: „Thomas Nagła Śmierć, łowca czarownic, który zabija ofiary strzałem z kuszy ciężkiej" albo „Dean Pała, który znany

jest z tego, iż czarodziei zabija wielką pałą". Podręcznik brnie w to dalej – kolejne rozdziały minikampani nazywają się „Twierdza pały" albo „Żyć i umrzeć za Pałę".

Prawdziwe cuda czekają nas jednak dopiero w bestiariuszu. Znajdziemy tam takie bestie jak „zmiennokształtny goryli oszust", „krzaczek", „łodyga podstępu", „koryto rzeki". Opisy potworów i zwierząt potrafią być naprawdę zabawne, ale szczytem wszystkiego jest delfin niesamowity. Delfin ów statek pełen dobrych ludzi prowadzi do celu, a niegodziwców na skały. Jeżeli jednak na statku z niegodziwcami wymierzy się sprawiedliwość i dokona szlachetnego czynu, to za taki czyn „delfin da się wydoić z mleka, dar o właściwościach magicznych".

Tego typu kwiatków jest w podręczniku naprawdę pełno. W połączeniu z niestrawnymi, zawikłanymi zasadami i dziwnymi teoriami autora powstała prawdziwa mieszanka wybuchowa. Podręcznik zupełnie nie nadaje się do tego, by wykorzystać go do gry, natomiast stanowi swojego rodzaju ciekawostkę kolekcjonerską i źródło dużej dozy hermetycznego erpegowego humoru.

Sięgając pamięcią wstecz, z trudem doszukuję się tytułów, z którymi można by **Charakternika** porównać. Gry pokroju **Hospiterror RPG** były zbyt małe, by mówić w ich wypadku o wielkich katastrofach. Mało kto pamięta już tytuły z początków polskiego RPG – jak **Aphalon**, który bez skrępowania kopiował mechanikę z **AD&D**, dając naprawdę niewiele od siebie. Być może tylko legendarnie nieudany, arcydziwaczny **Zły Cień: Kruki Urojeni**a może stanąć do porównania z **Charakternikiem**, ale i on musi w końcu oddać pola. Gra Pawła Braneckiego jest nieudana na każdym możliwym poziomie. Miał być as pik, ale wyszedł czarny joker.

Plusy:

- Wartość humorystyczna

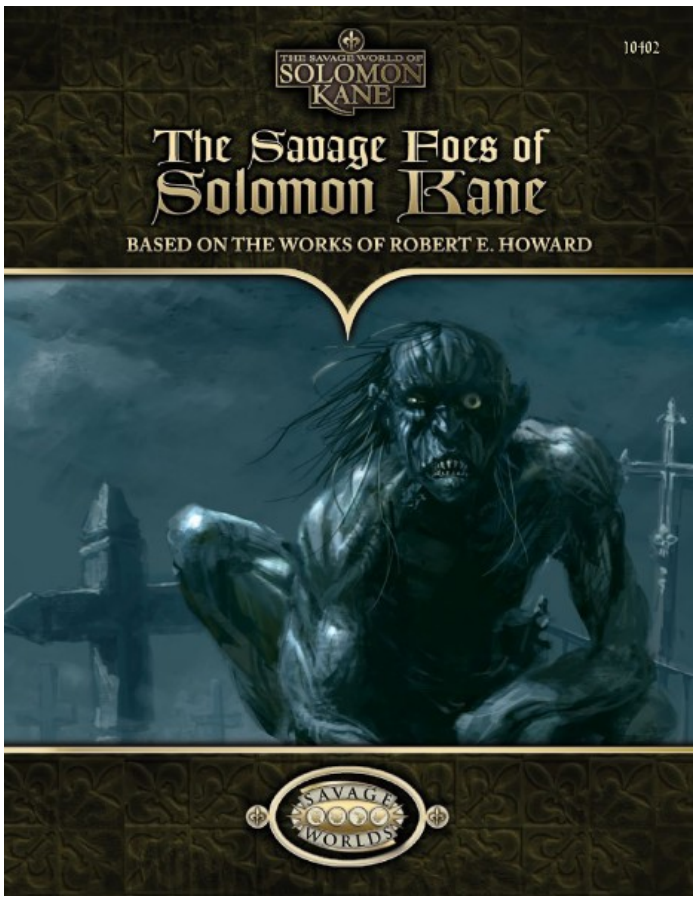
Minusy:

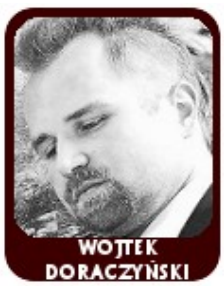
- Cena
- Lektura to męka
- Skomplikowane zasady
- Przeciętny wygląd podręcznika
- Nonsensy i dziwactwa

256 stron, twarda oprawa Cena: 159,00 zł

The Savage Foes of Solomon Kane

Budzą się potwory





Po cieniutkiej broszurce, jaką były **Traveller's Tales**, wydawca **Savage World of Solomon Kane** postanowił uraczyć nas pełnoprawnym dodatkiem. **The Savage Foes of Solomon Kane** to pokaźna, licząca prawie 160 stron, księga w twardych okładkach, która pod względem jakości wydania dorównuje podręcznikowi podstawowemu. Zgodnie z tytułem, dodatek poświęcony jest przeciwnikom, na jakich może natknąć się drużyna w różnych zakątkach świata.

Wbrew pozorom, nie jest to typowy bestiariusz. Jak we wstępie twierdzą autorzy, dodatek ten nie był projektowany jako zbiór losowych potworów. Zamieszczeni tu przeciwnicy (nie tylko monstra, ale i ludzie, organizacje, a nawet złowrogie artefakty) zostali stworzeni zgodnie ze wzorami twórczości Roberta E. Howarda. Autorzy starali się oddać atmosferę oryginalnych opowiadań o Solomonie Kane'ie.

Nie jest to też typowy bestiariusz, ponieważ do każdego przeciwnika dołączono scenariusz. Powtórzony tu został schemat z podręcznikowej Kampanii Splotów, gdzie najpierw opisywano jakieś charakterystyczne miejsca lub pojedynczy motyw, a potem wplatano je w przygodę. W tym dodatku zastąpiono opisy miejsc i motywów prezentacją potworów. **The Savage Foes of Solomon Kane** jest mieszanką bestiariusza i zbioru przygód – pomysł, moim zdaniem, znakomity. Doskonale pasuje on do założeń **Savage Worlds**, gdyż w tym systemie najlepiej sprawdzają się te rozszerzenia, które zawierają Kampanię Splotów.

Przeciwnicy, choć ich zbiór nie jest pokaźny (dostajemy tychże zaledwie dwudziestu jeden), są jednak bardzo różnorodni. Spodobało mi się, że źródłem większości z nich jest europejski folklor. Nadaje to tej pozycji specyficzny klimat, odległy od większości bestiariuszy fantasy, a znakomicie pasujący do gry o łowcach czarownic. Na kartach książki znajdziemy m.in., mały ludek (czyli faerie), scyllę, homunkulusy, duchy grasujące na rozstajach drogach czy gobliny przypominające stwory z germańskich klechd, a nie z prozy Tolkiena. Drugim źródłem, z którego czerpano garściami, jest szeroko rozumiana proza pulpowa – z niej to zaczerpnięto ogromne węże (ulubiony motyw Howarda!), zamieszkujące podmorskie miasto humanoidalne istoty lub bluźniercze księgi

sprowadzające szaleństwo na czytelników. Wrogowie zostali starannie opracowani pod względem fabularnym i mechanicznym, każdy prowadzący znajdzie tu mnóstwo wątków do wykorzystania w przygodach.

Istotnie jest to, że większość scenariuszy nie wyczerpuje wszystkich zahaczek – z tego względu każdy przeciwnik może zostać wykorzystany kilkukrotnie. Co więcej, wielu z nich nie da się pokonać za pomocą siły fizycznej. Przykładem mogą być nieumarli, którzy nie mogą odejść w zaświaty, gdyż za życia nie wykonali ważnego zadania. Zniszczenie ich cielesnej powłoki nie przyniesie żadnych skutków – martwiaki i tak powrócą. Z kolei inne postacie z bestiariusza nie są jednoznacznie złe – błąkają się gdzieś na skali szarości, a zatem nie muszą być koniecznie nieprzyjaciółmi drużyny. Sojusz z nimi może jednak mieć niemiłe konsekwencje. Przykładem takiej postaci może być czarnoksiężnik, który igra z bluźnierczymi mocami, ponieważ chce ocalić ukochaną żonę. Kolejny to najemnik, którego nękają mroczne koszmary i który odkrył, że odczytując wskazówki zawarte w snach, natyka się na dziwne i przeklęte miejsca – miejsca niebezpieczne, ale kryjące też bogate skarby.

Same scenariusze przypominają raczej teksty z **Travellers' Tales niż** z podręcznika głównego, co mam za istotną zaletę. O ile w podstawce wątła fabuła była zaledwie dodatkiem do starcia z potworami, to tutaj ma ona spore znaczenie. Bohaterowie graczy nierzadko będą musieli się uporać z licznymi trudnościami czy zaskakującymi zwrotami akcji, zanim zmierzą się z wrogiem. Nie zabraknie też dramatycznych wyborów. Większość scenariuszy to typowe questy – drużyna będzie musiała podążać do jasno wyznaczonego celu lub eksplorować pewien obszar. Na tym jednak pomysłowość autorów się nie skończyła – znajdziemy tu teksty oparte o schemat „obrony wioski" czy przygody detektywistyczne (np. w odciętej od świata karczmie, w której nocuje kilku gości, dochodzi do morderstwa; w zbrodnię zamieszane są oczywiście siły nadprzyrodzone). Niektóre scenariusze są jednak trochę zbyt proste, ale na szczęście wszystkie mają rozwinięte tło, z którego da się wydobyć mnóstwo wątków pobocznych i rozbudować w pełne epizody.

Pewnym problemem jest brak wyraźnego tematu, który spinałby wszystkie teksty. To nie jest Kampania Splotów z podręcznika głównego, w której gracze mieli jasno określony cel. Na szczęście autorzy nie zostawili nas zupełnie na lodzie. Po pierwsze, wiele scenariuszy łączy się ze sobą. Niektórzy przeciwnicy (jeżeli prowadzący tak zadecyduje) mogą pobocznie pojawiać się w „nie swoich" przygodach. Dodatkowo pewne motywy przewijają się w kilku różnych miejscach i różnych kontekstach. To dobry pomysł, dzięki temu świat gry jest bardziej spójny i wiarygodny.

Jak już wspomniałem, opisy działań niektórych przeciwników wykraczają poza proponowane scenariusze. Powstrzymanie niektórych potworów może być tematem na długą kampanię. Mamy na przykład tajny Kult Żelaznego Pierścienia, który oplata mackami cały świat, a jego członkowie robią wszystko, by wskrzesić swojego diabolicznego boga. Albo plugawą księgę, Liber Vorago, której fragmenty rozrzucone są po rozmaitych zakątkach globu. Pomysły, od których kipi dodatek, dadzą się łatwo przełożyć na historię łączącą w całość pojedyncze sesje.

Ostatnią zaletą jest wygląd **The Savage Foes**. Wydawca nie zdecydował się na przedruki ilustracji z innych pozycji – każdy wpis w bestiariuszu ozdobiony jest oryginalnym rysunkiem. Dla maniaków taktyki dodano liczne mapki sytuacyjne (zebrano je też w pliku, który został udostępniony za darmo na stronie Pinnacle). Natomiast lojalnie muszę ostrzec wszystkich prowadzących, którzy chcą wysłać swoje drużyny w daleką podróż – większość przygód z tego dodatku ma miejsce w Europie. Poza naszym kontynentem rozgrywa się akcja dokładnie sześciu przygód – dwóch w krajach Orientu, dwóch w Afryce, dwóch w Ameryce Północnej (w Południowej nie

ma żadnej). Poza tym dwie przygody mogą zostać umieszczone w dowolnym punkcie globu. Zatem wszystkich uprzedzam (aczkolwiek dla mnie ten „europocentryzm" to nie wada).

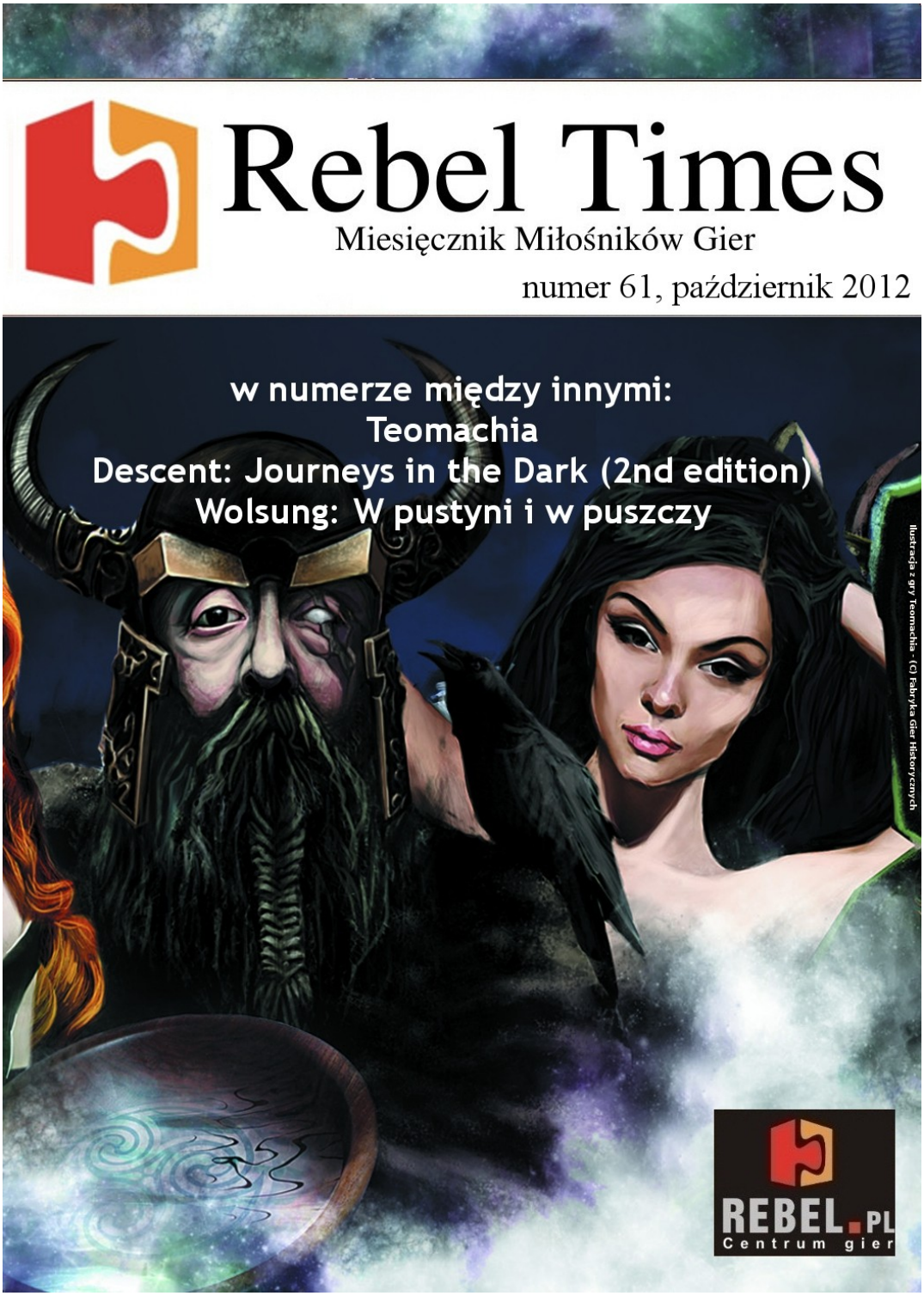
Podsumowując: podręcznik ten wywarł na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Ciekawi przeciwnicy, zaczerpnięci z folkloru i pulpu, znakomicie wpasowujący się w estetykę gry o naśladowcach sprawiedliwego Purytanina, scenariusze z rozbudowaną fabułą, dużo pomniejszych pomysłów – to mocne punkty **The Savage Foes of Solomon Kane**. Jak dla mnie jest to najlepszy dodatek do systemu, jaki wyszedł do tej pory.

Plusy:

- Interesujący przeciwnicy (i nie tylko przeciwnicy)
- Bardziej skomplikowane scenariusze (w porównaniu do tych z podręcznika podstawowego)
- Dodatkowe pomysły (także na całą kampanię)
- Ilustracje

Minusy:

- Kilka jednak zbyt prostych scenariuszy

160 stron, twarda oprawa Cena: 109,95 zł

Już za miesiąc kolejny numer