



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 11, sierpień 2008

**w numerze:**

**Senji**

**Pandemic**

**Kingsport Horror**

**Kragmortha**

**Alpha Omega**

**Tales from the 13th Precinct**







Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zespół:

Tomasz 'Sting' Chmielik,

Marcin 'ajfel' Zawislak,

Dominika 'jestem\_wredna' Rycerz,

Andrzej 'Ejdzej' Jakubiec

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik,

Beata 'teaver' Kwiecińska-Sobek

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawislak

Współpracownicy:

Oneiros – oficjalny serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

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

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.

Kierujcie je na nasz adres: [sklep@rebel.pl](mailto:sklep@rebel.pl)

## Wstępniak

Dziękujemy za pobranie sierpniowego numeru naszego miesięcznika. Dzisiejszą porcję recenzji serwujemy w dość standardowym układzie, a więc na początek piszemy o dwóch godnych uwagi grach planszowych, dalej znajdziecie recenzję mniejszej, sympatycznej gry oraz dodatku do dużej (recenzowanej kilka miesięcy temu) planszówki. Jak zwykle numer zamykają dwie recenzje podręczników do gier fabularnych. Zawartość bieżącego numeru w znacznej mierze wynika z Waszych sugestii – pamiętajcie więc, że opinie Czytelników mają dla nas bardzo duże znaczenie, zarówno jeżeli chodzi o układ pisma, jak i tytuły, o których chcielibyście na łamach Rebel Timesa przeczytać.

Życzymy miłej lektury i do zobaczenia za miesiąc!

ajfel

## Jak oceniamy

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

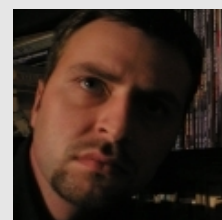


### Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)

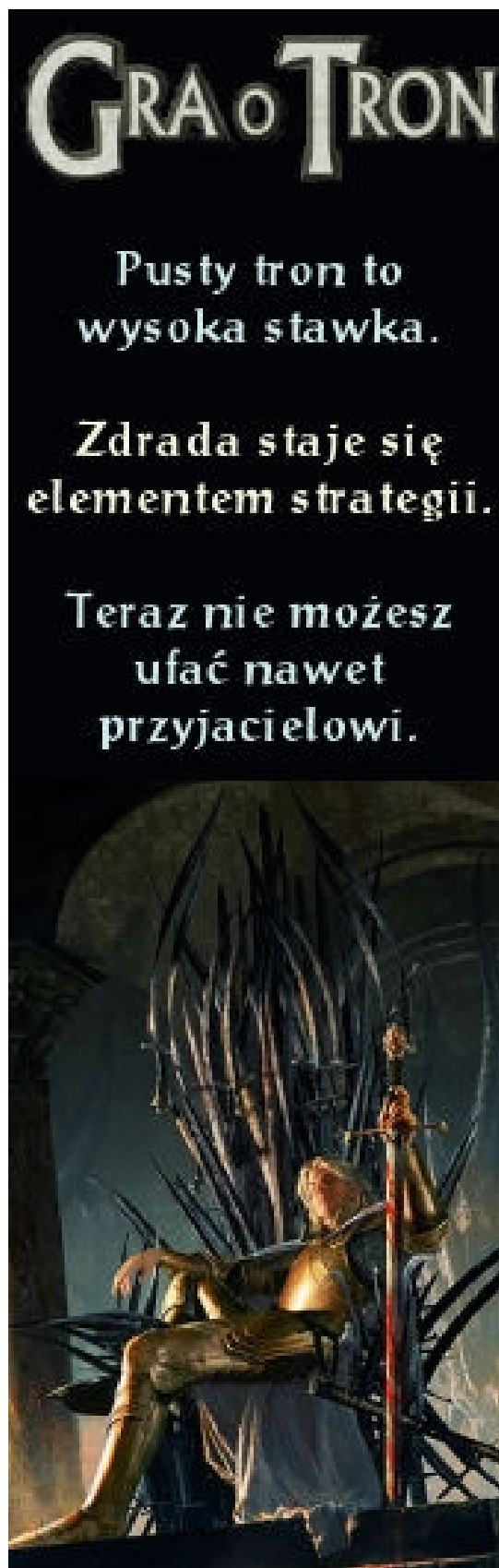


zrecenzował: ajfel

Nr 11, Sierpień 2008

# Spis treści

- 2                      **Wstępniak**  
.. czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 4                      **Shogun może być**  
                         **tylko jeden**  
                         **Senji**
- 10                    **Niewidoczne zagrożenie**  
                         **Pandemic**
- 16                    **Miękkie serce Atlach-Nacha**  
                         **Kingsport Horror Expansion**
- 24                    **Sługusem być...**  
                         **Kragmortha**
- 29                    **Postapokaliptyczne klimaty**  
                         **Alpha Omega**
- 32                    **Ciężki żywot gliny**  
                         **Tales from the 13<sup>th</sup> Precinct**
- 36                    **Plany na wrzesień**  
                         **czyli: co w następnym numerze?**



Senji

# Shogun może być tylko jeden



*Sengoku Jidai* to jeden z najbardziej fascynujących okresów w dziejach feudalnej Japonii. Totalna wojna o dominację pomiędzy Daimyo wielkich rodów, z których każdy chciał zostać Shogunem – drugą po Cesarzu (a w zasadzie to pierwszą, tyle że nieformalnie) osobą w państwie. Okres ten to wielkie bitwy, podwójne układy, zamachy skrytobójcze, z jednej strony i honor, bohaterskie czyny oraz sojusze twardsze niż stal, z drugiej. Nic więc dziwnego, że coraz częściej *Sengoku Jidai* jest wykorzystywany przez twórców gier jako doskonałe tło dla ich gier strategicznych (choćby w Shogunie, opisywanym już na łamach naszego czasopisma). Jak z owej próby wybrnęli autorzy Senji? Na to pytanie spróbujemy krótko odpowiedzieć na łamach niniejszej recenzji.

## Zawartość pudełka

Gra zapakowana jest w wytrzymałe pudełko okraszone klimatyczną ilustracją, która nie pozostawia żadnych wątpliwości, co do tematyki gry. Ogromny plus należy się producentowi za jego wnętrze – każdy element ma w nim swoje miejsce. Do zestawu dołączone są również woreczki strunowe na kostki, figurki i fortece. Takie rozwiązanie sprawia, że już od pierwszej chwili obcowania z produktem nie mamy się do czego przyczepić. Żetony bardzo ładnie „wychodzą” z wyprasek i w przeciągu zaledwie kilku minut jesteśmy w stanie przygotować grę do pierwszej rozgrywki.

W środku pudełka znajdziemy:

- planszę przedstawiającą mapę Japonii podzieloną na 18 prowincji
- 36 fortec (po 6 dla każdej rodziny)
- 18 figurek samurajów i kart im odpowiadających
- 6 znaczników wyniku (po jednym dla każdej z rodzin)
- 6 kart pomocy graczom (po jednej dla każdej rodziny)
- 72 żetony jednostek wojskowych (po 12 dla każdej z rodzin)
- 54 żetony rozkazów (po 18 dla każdego z 3 typów)
- 96 kart hanafudy, które reprezentują rozwój ekonomiczny każdej z rodzin
- 72 karty dyplomacji (po 12 dla każdej z rodzin)
- 9 kości przeznaczenia
- klepsydrę (4 minutową), która wykorzystywana jest podczas fazy dyplomacji





Zatrzymajmy się jeszcze chwilę na jakości wykonania elementów. Stoi ona na dość wysokim poziomie. Żetony i karty sprawiają wrażenie solidnych i faktycznie takie są – po kilku rozegranych partiach nie widać na nich żadnych śladów zużycia. Figurki samurajów i fortec są solidnie odlane i starannie wykonane. Jedyne minus należy się twórcom gry za jedno rozwiązanie – mony (czyli symbole rodowe) na sztandarach samurajów należy nakleić ręcznie, instrukcja zaś podaje bardzo niewiele informacji jak to należy poprawnie zrobić. Trzeba więc chwilę pogłównkować, przejrzeć przykładowe fotografie i dopiero wtedy zabrać się do żmudnego procesu naklejania symboli. Jest to chyba największa niedogodność, jaka spotkała mnie podczas obcowania z Senji.

## Rozgrywka

Rozgrywka w Senji toczy się do czasu, gdy jeden z graczy ueziera dla swojej rodziny 60 punktów honoru. Podzielona jest ona na tury, te zaś na fazy. Faz jest pięć – Przyjmowanie Cesarza (ang. *Welcoming of the Emperor*), Zima, Wiosna, Lato oraz Jesień. Pierwsza faza jest fazą porządkową – rodzina, która posiada najwięcej honoru gości podczas danej tury cesarza i daje jej to kilka znaczących przywilejów (o których za chwilę).

### Zima (faza dyplomacji)

Jest to najważniejsza faza całej gry. Podczas niej powstają niepewne sojusze pieczętowane (lub nie) wymianą kart dyplomacji. Wszystko to musi się zaś odbyć w czasie 4 minut – gracz kontrolujący Cesarza przekręca klepsydrę i zaczyna się cała zabawa.



Każda rodzina ma do swojej dyspozycji 12 dyplomacji, które dzielą się na 3 typy (każdy typ karty przyjmuje wartości od 1 do 5) – Karty członków rodziny, Karty wsparcia militarnego i Karty handlu. Poprzez umiejętną ich wymianę powinniśmy wypracować sobie jak najlepszą sytuację strategiczną na początku tury. Członkowie rodziny wydają się najcenniejszym rodzajem dostępnych kart – jeśli zaatakujemy gracza, który posiada na ręce kartę członka naszej rodziny może on usunąć ją z gry i zmusić nas do utraty punktów honoru w liczbie podwójnej wartości karty. Sam zaś zyska on tyle, ile jest ona warta. Dodajmy do tego fakt, że gracz, który otrzymał od nas kartę członka naszej rodziny może ją wymienić z innym za naszymi plecami i otrzymamy naprawdę dynamiczne środowisko gry, w którym zdrada może czaić się na każdym kroku. Podczas wielu rozgrywek, jakie udało mi się zagrać w zasadzie ten element decydował o wygranej lub przegranej

jakiejś rodziny. Nieumiejętne szafowanie życiem własnych krewnych może bardzo szybko się na nas zemścić.



Również pomoc militarna może mieć ogromne znaczenie dla wyniku starć. Każda rodzina ma swój mon, który przedstawiony jest na jednej z sześciu stron kości przeznaczenia. Podczas starcia rzuca się wszystkimi kośćmi i za każdym razem, gdy wypadnie mon naszej rodziny daje nam to jeden punkt więcej do obliczania wyniku starcia. Jeśli ofiarujemy komuś kartę tego typu będzie on mógł dodać sobie punkty za mony naszej rodziny, które wypadły na kościach (do wysokości wartości karty). Bez pozyskiwania pomocy militarnej od innych graczy nie będziemy w stanie podbić Japonii – musimy tylko pamiętać, że pomocy militarnej nie możemy użyć przeciwko graczowi, do którego ona należy. Podczas rozgrywki opłaca się więc mieć na ręce szeroki wachlarz pomocy militarnej należącej do różnych rodzin (nie mamy bowiem wpływu na to, jakie mony wypadną na kościach przeznaczenia). Odpowiednie zarządzanie tym elementem dyplomatycznym pozwoli nam niejednokrotnie wygrać bitwę z wykorzystaniem minimalnego nakładu sił własnych.

### Co na starcie?

Każdy z graczy rozpoczyna grę z trzema prowincjami, jednym samurajem, trzema oddziałami wojskowymi i czterema kartami hanafudy na ręce. W pierwszej turze Cesarza gości ten gracz, który posiada największą liczbę punktów honoru, która jest zależna od wartości wydrukowanej na karcie samuraja, którego kontroluje.

Najmniej przydatne z całej trójki są karty handlu. Pozwalają one graczowi, który posiada kartę z monem naszej rodziny oddać nam ją w ostatniej fazie i zażądać w zamian jednej z naszych kart hanafudy. Wartość na karcie określa zaś ile kart mamy mu pokazać (wybieramy je jednak sami). Ogólnie karty te są najmniej przydatne ze wszystkich trzech rodzajów. Bardzo często gracze nie ujawnią nam tego, co jest nam najbardziej w danym momencie potrzebne. Duża losowość i słaby efekt sprawiają, że gracze wymieniają je zazwyczaj podczas finalizowania „miękkich układów”, które nie mają zbyt dużego znaczenia strategicznego. Nie oznacza to jednak, że odpowiednio zagrana karta handlu nie może zdecydować o przebiegu całego starcia. Hanafuda jest bowiem elementem, który może zapewnić nam zwycięstwo bardzo szybko.

Należy jeszcze również powiedzieć kilka słów o skalowaniu gry w zależności od liczby graczy. Jeśli przy stole nie siedzi sześć osób, to część rodzin, z oczywistych względów, nie zostanie wykorzystana. Karty dyplomacji niewykorzystanych rodzin kładzie się zatem obok stołu i co turę losuje się z owych kupek dwie z nich kładąc odkryte przed graczami. Teraz gracze mogą się o nie licytować – obok interesującej ich karty kładą swoją zakrytą. Gdy faza negocjacji dobiegnie końca, wszystkie zakryte karty są odkrywane i sumuje się ich wartości dla każdego z graczy. Ten, z najwyższą z nich wygrywa kartę biorąc ją do ręki, a swoje karty, które użył do licytacji wtasowuje w talię rodziny, do której należą wygrane przezeń karty - będzie mógł je odzyskać dopiero wtedy, gdy na początku tury zostaną one odkryte podczas losowania dwóch kart



przeznaczonych do licytacji. To rozwiązanie ma w zasadzie jedną wadę – przy małej ilości graczy (3-4), potencjał obniżania honoru za egzekucję członków wrogich rodzin znacząco spada. W takiej sytuacji zaczyna się zaś „wyścig o honor”. Brak alternatywnych możliwości tracenia honoru przez graczy znacznie spłyca grę i sprowadza ją do prostego „kto szybciej”. Dlatego też całe skalowanie nieco leży i rozgrywka na trzy osoby drastycznie różni się od tej dla sześciu – na zdecydowaną niekorzyść mniejszej liczby graczy. anafu



## Wiosna i Lato

### (wydawanie rozkazów i ich rozpatrywanie)

W tych dwóch fazach gry skupia się całość posunięć taktycznych dokonywanych na planszy. Najpierw wydajemy naszym prowincjom rozkazy z trzech dostępnych w grze typów: ruch (przesuwamy dowolną ilość samurajów i jednostek wojskowych do sąsiadujących prowincji), rekrutacja (dokładamy dwie jednostki wojskowe do prowincji) i produkcja (ciągniemy dwie karty hanafudy na rękę). Wszystkie rozkazy kładziemy na planszę zakryte i gdy wszyscy gracze już ów proces zakończą, przechodzimy do ich rozpatrywania.

Tutaj zaś ujawnia się dlaczego goszczenie Cesarza na naszych włościach jest jednym z najważniejszych elementów gry. Otóż, osoba go kontrolującą decyduje o kolejności aktywacji poszczególnych prowincji. Niejednokrotnie gracz nie zdąży dobroić swojej prowincji przed inwazją, dokonać inwazji na sąsiednie prowincje w ogóle lub poruszyć jednostkami zbyt późno, aby zmienić wynik potencjalnego starcia. Wszystko leży więc w rękach osoby kontrolującej Cesarza. Ma ona podczas owej fazy decydujący głos.

Zanim przejdziemy do opisu mechanizmów rządzących walką należy wspomnieć o samurajach. Każdy z nich dodaje nam jeden automatyczny sukces do wyniku starcia (za każdego samuraja biorącego udział w starciu odejmujemy jedną kostkę z puli kości przeznaczenia i kładziemy obok odwróconą monem rodziny, która go kontroluje), jednak tak naprawdę istotne są ich zdolności specjalne. Niektórzy samurajowie są przydatni w walce (pozwalają nam np. przerzucić jedną z kości, inni zaś w ekonomii (np. ciągniemy więcej kart hanafudy za produkcję). Dodatkowo Senji posiada opcjonalne zasady kami – gdy je wykorzystamy każdy poległy samuraj będzie nam w stanie zagwarantować dodatkowy efekt na polu dyplomacji, ekonomii lub militarnym (w zależności od tego, jakiego był typu). Pozyskiwanie dodatkowych samurajów nie jest łatwe – możliwe jest to tylko za pomocą wymiany odpowiedniej kombinacji kart hanafudy, jednak mogą nam oni bardzo szybko zapewnić przewagę większą niż jednostki wojskowe.

Jak zaś wygląda sama walka? Bardzo prosto. Każdy żeton jednostki wojskowej wart jest jeden punkt, każdy samuraj również. Sumujemy wartość początkową starcia i rzucamy kostkami. Każdy symbol naszej rodziny daje nam 1 dodatkowy punkt do sumy. Po rzucie możemy również zagrać Karty wsparcia militarnego i dodatkowo zmodyfikować swoją sumę. Armia z wyższą sumą wygrywa starcie (w przypadku remisu rozgrywamy walkę od początku). Przegrany traci wszystkie jednostki wojskowe i samurajów, atakujący jedynie liczbę

# Rebel Times

jednostek równą ilości pokonanych wojsk. Zwycięzca starcia otrzymuje liczbę punktów honoru równą podwójnej liczbie wyeliminowanych jednostek (podczas ataku) lub samej ich liczbie (podczas obrony). Jeśli był to atak, napastnik przejmuje prowincję (następuje zamiana pionków fortec, które są symbolem własności prowincji) i na tym kończy się starcie. Warto uzmysłowić sobie, że maksymalnie możemy kontrolować jedynie 6 prowincji, więc cele naszych ataków powinniśmy wyznaczać z rozmysłem.



## Jesień (faza hanafuda)

Podczas tej fazy wymieniamy głównie karty hanafudy w celu uzyskania honoru i rekrutacji samurajów. Cała operacja jest bardzo prosta – wszystkie karty mają symbole: wstążek, zwierząt i słońce oraz różne przypisane wartości. Wymieniając je w kombinacjach przedstawionych na kartach pomocy graczom uzyskujemy odpowiednie wartości punktowe honoru lub większą liczbę rekrutowanych samurajów. Zasada jest prosta – im trudniejsza kombinacja, tym większy zysk. Wiele rozgrywek w Senji kończyło się niespodziewanie tym, że nagle ktoś „wysztelił” w honor szczególnie cenną kombinacją kart hanafudy i wygrywał rozgrywkę. Jedna uwaga na minus to fakt, że kombinacje pozwalające rekrutować samurajów są dość ciężkie do zdobycia i w wielu rozgrywkach maksymalna

liczba samurajów na gracza wynosiła dwa. Biorąc pod uwagę, że na początku gry otrzymujemy jednego z wyjścia, nie jest to zbyt imponujący wynik.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Gra wykonana jest ładnie i zaopatrzone ją w solidne pudełko posiadające przegródki na wszystkie jej elementy. Karty i żetony są odporne na zniszczenie, a figurki całkiem nieźle odlane. Minus za ręczne przyklejanie monet do figurek samurajów.

**Miodność:** Rozgrywka w Senji przebiega sprawnie i przyjemnie. Zasady są proste, ale nie prostackie. Ogromny minus za słabe skalowanie gry.

**Cena:** Typowy przedział cenowy dla gier tego typu. Zdarzało mi się jednak widywać o wiele lepiej wykonane tytuły za taką samą ilość pieniędzy.

Ostatnia rzecz jaką możemy wykonać w tej fazie to wyłożenie przed siebie z ręki członka rodziny należącego do innego gracza. Dopóki leży on odkryty na stole (możemy go cofnąć do ręki w każdej kolejnej fazie jesieni) dodaje nam punkty honoru równe swojej wartości. Przed sobą odkrytego możemy mieć tylko jednego członka danej rodziny. Ogólnie jest to opcja mało opłacalna, gdyż większe profity przynosi nam egzekucja krewniaka o wysokiej wartości, gdy tylko zostaniemy zaatakowani, ale w decydującej fazie

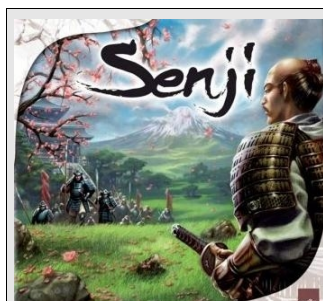


gry, gdy brakuje nam zaledwie kilku punktów honoru do zwycięstwa, wyłożenie z ręki karty o wysokiej wartości może zagwarantować nam zwycięstwo.

## Podsumowanie

Senji to ciekawa gra strategiczna przeznaczona dla 3 do 6 graczy. Jej twórcy próbowali zrównoważyć ze sobą elementy losowe z nielosowymi i trzeba powiedzieć, że udało im się to całkiem nieźle. Jedyny poważny minus to skalowanie gry – przy

mniejszej ilości graczy jej mechanizmy zaczynają lekko kuleć, a cała rozgrywka ulega zbyt niemu spłyceciu. Przy 5-6 graczach jest to jednak jeden z najlepszych tytułów w swojej kategorii na rynku. Gorąco polecam wszystkim strategom i miłośnikom klimatów feudalnej Japonii.



### Senji

Wykonanie: 8/10

Miodność: 7/10

Cena: 7/10 (159,95 zł)



zrecenzował: Sting

Incunabula Somnii - miejsce, gdzie rodzą się sny

**Żarna Niebios**

**"Gra o Tron PL" - pierwsze wrażenia**

**przejdź przez**

**WROTA WYOBRAŹNI**

**internetowy serwis**

**dla miłośników fantastyki**

**w każdym wydaniu**

**wrota.com.pl**

**Polter news**

Twilight - recenzja 2008-08-18

Sequel Imperium Romanum 2008-08-17

Musha Shugyo #2 już do pobrania 2008-08-17

Grafy vs PKP 2008-08-16

Plany Amberu na pierwszą połowę 2009 2008-08-16

**Gildia news**

Recenzja gry "Mass Effect" 2008-08-17

Szumowska nagrodzona w Locarno 2008-08-17

**Pobierz nowy numer**

**Rebel Times**

Search...

**Na progu Wrót:**

Wstęp

Mapa serwisu

**Kategorie**

Aktualności (3)

Bez kategorii (7)

Film (4)

+ Artykuły filmowe (1)

+ Filmowe raporty (1)

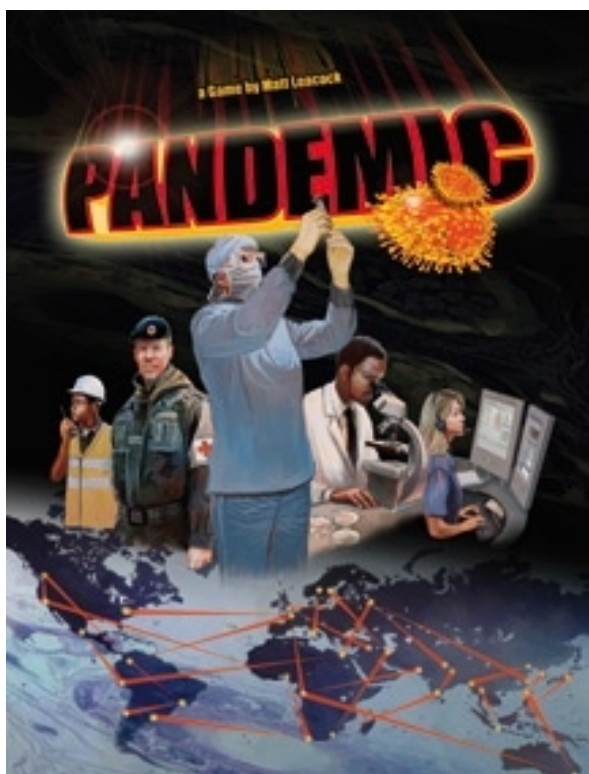
+ Recenzje filmów (2)

Gry fabularne (7)

## Pandemic

# Niewidoczne zagrożenie

*Ty i Twoi towarzysze zostajecie wcieleni do grupy zajmującej się zwalczaniem śmiertelnych chorób. Wspólnie będziecie podróżować po całym świecie, próbując zgasić ogniska chorób w zarodku i poszukując wiedzy, która pozwoli odkryć skuteczne szczepionki. Musicie współpracować. Każdy z was dysponuje unikalnym zestawem umiejętności, ale tylko razem będziecie w stanie uratować światową populację. Czas goni nieubłaganie, a co chwila pojawiają się na świecie nowe plagi. Czy uda Wam się wynaleźć szczepionki na czas? Los całej ludzkości jest w Waszych rękach!*



Pandemic to przedstawiciel dość nielicznej grupy gier kooperacyjnych. Przeznaczony jest dla 2 do 4 graczy. Jako grupa naukowców będziemy współpracować, by wynaleźć leki (lub też zamiennie „szczepionki”), które pozwolą Nam na opanowanie rozprzestrzeniających się po świecie chorób. Trzeba się jednak liczyć z czasem oraz kolejnymi wybuchającymi ogniskami choroby. Z każdą chwilą kończą się nam zasoby, a gdy się już wyczerpią... To koniec. Zaszkoślić nam mogą także kolejne, niekontrolowane wybuchy epidemii. Jeśli pozwolimy na 8 takich wydarzeń (co wcale nie jest niemożliwe; zdarza się, że reakcja łańcuchowa powoduje dwa a czasem nawet trzy takie wybuchy podczas tury jednego gracza!) przegrywamy. Jeśli któraś choroba zbyt szybko się rozpanoszy... przegrywamy. Przegrać jest łatwo, to prawda. Czasami brakuje zaledwie jednej tury. Czasem nawet mniej. Jednak każdemu, kto lubi wyzwania taki system powinien się spodobać. Tym bardziej, że podczas każdej rozgrywki (z której każda trwa przeciętnie 45 minut) odczuwamy potęgowane upływem czasu emocje i niespodziewane zwroty akcji. To jak – jesteście gotowi podjąć wyzwanie?

## Pierwsze oznaki choroby

Mogę przyznać to wprost – gra wywiera niezbyt dobre pierwsze wrażenie. Plansza nie należy do najpiękniejszych. Jest utrzymana w całkiem fajnej, ciemnej kolorystyce, ale poza tym nie zachwyca. Jest prosta i funkcjonalna. Taka jednak ma być. Podobnie jest z innymi elementami. Grafiki są dość toporne (tak jak na przykład na kartach postaci) albo nie ma ich w ogóle. Karty, pionki i żetony mogą się momentami wydawać przesadnie proste. Tym, dla których estetyka jest równie ważna, co dobra mechanika, będzie to przeszkadzać. Muszę jednak w tym wypadku napisać coś, co należy pamiętać czytając tę recenzję – wykonanie elementów w tej grze nie jest ważne, a jej siła leży zupełnie gdzie indziej. Pionki są jedynie odzwierciedleniem idei i pomijając pewne mankamenty, o których wspomnę za chwilę, spełniają swoją rolę idealnie. Są proste, funkcjonalne i nie odciągają uwagi od rzeczy najważniejszej – emocjonującej rozgrywki.



## Elementy gry

W znacznie mniejszym, niż przyzwyczaili nas do tego twórcy z Ameryki pudełku znajduje się:

- plansza;
- 96 drewnianych sześcianów (oznaczających choroby, po 24 w 4 różnych kolorach);
- 5 pionków;
- 6 drewnianych stacji badawczych;
- 1 znacznik wybuchu epidemii;
- 1 znacznik skali zachorowalności;
- 4 znaczniki szczepionek;
- 48 kart infekcji;
- 59 kart graczy;
- 5 kart postaci;
- 4 karty pomocy graczy;
- instrukcja.

Mniejszy rozmiar pudełka ma swoje plusy i minusy. Minusem może być to, że gra nie prezentuje się zbyt okazale na półce. Swoim rozmiarem przypomina raczej stare, polskie gry strategiczne popularne głównie w latach 90. ubiegłego wieku. Mamy więc do dyspozycji dość płaskie pudełko o wymiarach

mniejszych, niż przeciętna gra wydawnictwa Days of Wonder czy też Fantasy Flight Games. Plusem jest natomiast znacznie większa mobilność gry. Z łatwością można ją spakować do małego plecaka albo nawet po prostu wziąć pod pachę. Jest to tym

ważniejsze, gdyż gra świetnie nadaje się do werbowania nowych graczy. Pomagają w tym proste zasady, dynamika oraz kooperacyjny system.

Wykonanie poszczególnych elementów zawodzi. Jak już wcześniej wspomniałem, ilustracje (wliczając w to okładkę pudełka) są dosyć słabe. Podobnie design kart. Autor wyraźnie postawił na prostotę i funkcjonalność. Gorzej jest z jakością wykonania; a szczególnie źle z pionkami. Każdy bohater ma do siebie przypisany kolor. Są to kolejno: biały, pomarańczowy, fioletowy, brązowy i zielony. Pionki natomiast są koloru: czerwonego, niebieskiego, zielonego, brązowego i białego. Na dodatek jasnobrązowy na karcie postaci przypomina kolor czerwony na pionku. Łatwo więc o pomyłkę.

Nie zachwycają też drewniane stacje badawcze (ot, zwykłe „domki” przypominające te z gry Monopoly) oraz sześcianiki mające reprezentować choroby. Te ostatnie są nieładnie poprzycinane,

czasem krzywe, a momentami także sękatę. Na ich tle na pewno wybija się jakość planszy, pudełka i kart. Wszystkie te elementy są wykonane z dobrej jakości papieru. Plansza i pudełko są niemal pancerne, choć przez lekko połyskliwą powierzchnię są podatne na zadrapania i ślady wgnieceń.



Wewnątrz pudełka znajdziemy jeszcze tekturową wkładkę, która ma pomagać w utrzymaniu porządku pośród elementów. Sposób jej wykonania sprawia jednak, że karty wsuwają się pod nią i tak czy inaczej robi się bałagan. Na dodatek bez wyciągnięcia wkładki nie jest możliwe wyjęcie wszystkich kart, więc ostatecznie jej funkcjonalność jest bardzo wątpliwa. Na szczęście producent dołączył do gry zestaw foliowych woreczków, co ułatwia utrzymanie porządku.

wylosowaniu badacza otrzymujemy swoją rękę kart. W zależności od liczby graczy ich liczba waha się od 2 do 4. Im więcej graczy, tym mniej kart dostajemy na początku. O zawartości naszej ręki możemy otwarcie mówić innym graczom. Nie bawimy się więc w żadne wydumane deklaracje. Choć autor sugeruje, żeby mimo wszystko grać z zakrytą ręką, równie dobrze można położyć wszystkie karty na stole. Najzwyczajniej w świecie ułatwia to komunikację i przyspiesza rozgrywkę, a większego znaczenia nie ma.



Następnie umieszczamy wszystkie pionki oraz stację badawczą w mieście Atlanta. Jako że zaczynanie wciąż z tego samego miasta jest do pewnego stopnia nużące, można wylosować sobie miasto startowe i tym samym urozmaicić rozgrywkę. To także nie ma większego znaczenia, choć akurat Atlanta wydaje się tu być złotym środkiem mając dobre połączenia z większą częścią globu (o tym jak się poruszamy powiem za chwilę). Niezależnie od miasta startowego wychodzi w tym miejscu wielki mankament planszy. Miejsca na miastach jest za mało. Ledwie mieszczą się

tam dwa pionki, nie mówiąc już o sytuacji, w której poza pionkami stoi tam jeszcze stacja badawcza i sześciany choroby. Panuje ścisk, tłok, a pionki mają tendencje do przypadkowego „wędrowania” do pobliskich miast, przez co łatwo można się pogubić.

Teraz przychodzi zasadnicza część rozstawienia – pierwsze ogniska choroby. Z talii infekcji wyciągamy 9 przypadkowych kart i na podanych tam miastach kładziemy odpowiednio: trzy sześciany odpowiadającego koloru na trzech pierwszych, dwa na trzech kolejnych i po jednym na trzech ostatnich. W tym momencie bardzo dużą rolę odgrywa szczęście. Rozproszone ogniska chorób

## Epidemia

Z zaledwie kilkunastu stron instrukcji dowiemy się wszystkiego, co powinniśmy wiedzieć. Sporo miejsca zajmują przykłady, tak więc nie ma miejsca na jakiegokolwiek niedopowiedzenia. Przygotowanie rozgrywki jest banalnie proste. Najpierw losujemy naukowca. Do dyspozycji jest piątka badaczy, a każdy z nich ma specjalną umiejętność. Jeden z większą łatwością wynajduje szczepionki, inny szybciej leczy ludzi, a jeszcze kolejny może bez ponoszenia kosztów budować stacje badawcze. O tym, że każdy jest w jakiś sposób przydatny, dowiadujemy się podczas właściwej rozgrywki. Po



łatwiej kontrolować, a poza tym ważne jest, by na początku było mniej więcej tyle samo sześcianników każdego koloru, w przeciwnym wypadku już na starcie wpadniemy w duże tarapaty. Przypominam, że jeśli skończą się sześcianny dowolnej choroby, gracze przegrywają.

Na koniec czeka nas jeszcze jedna decyzja – jaki wybrać poziom trudności. Do wyboru są trzy: łatwy, średni i trudny. W zależności od wyboru do talii graczy wkłada się odpowiednio 4, 5 lub 6 kart nowych epidemii. Dla wyjaśnienia – w przypadku dociągnięcia przez gracza takiej karty, wyciąga się kartę ze spodu talii infekcji i we wskazanym przez nią mieście układa trzy sześcianny danej choroby. Biorąc pod uwagę, że przy czterech sześciannach epidemia rozszerza się na sąsiadujące miasta (szczegółowo o tym nieco dalej), wiadomo chyba, że efekty mogą być momentami katastrofalne. W przypadku większej ilości kart epidemii będziemy częściej musieli radzić sobie z nowymi ogniskami choroby.

## Kuracja

Przebieg rozgrywki jest banalnie prosty. Każdy z graczy musi kolejno przejść przez trzy fazy. Są to:

- podjęcie 4 akcji
- dociągnięcie na rękę 2 kart z talii gracza (to właśnie tu mogą zdarzyć się karty epidemii)
- rozprzestrzenienie chorób

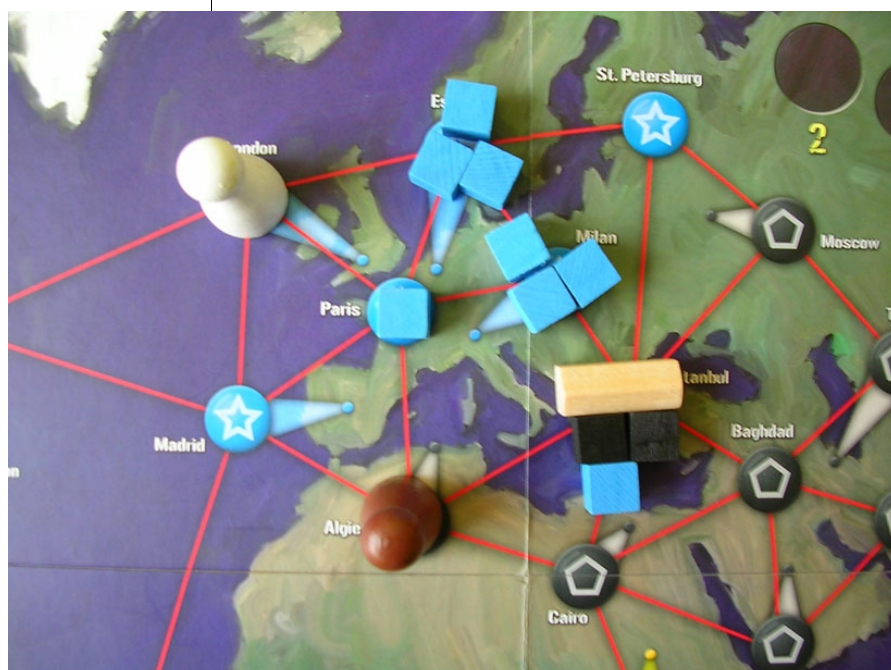
Akcje dzielą się na zwykłe i zaawansowane. Zwykłe to ruch. Można wybrać jedną z czterech opcji:

- zwykły ruch – z miasta do miasta, ale tylko jeśli są połączone czerwoną linią (czyli de facto są niedaleko siebie)

- lot bezpośredni – zagrywamy kartę konkretnego miasta i przenosimy się do niego
- lot czarterowy – zagrywamy kartę miasta, w którym jesteśmy aktualnie i możemy przenieść się w dowolne miejsce na planszy
- lot promem – przenosimy się z jednej bazy badawczej do drugiej

Akcje zaawansowane to:

- budowa stacji badawczej – zagrywamy kartę miasta, w którym jesteśmy, po czym stawiamy w nim stację badawczą
- wynajdujemy szczepionkę – gdy zbierzemy pięć kart w tym samym kolorze i znajdujemy się w mieście ze stacją badawczą możemy wynaleźć szczepionkę na jedną z chorób (kolor odpowiada zestawowi kart, które odrzuciliśmy)
- leczymy ognisko choroby – poświęcając akcję możemy usunąć JEDEN sześciannik z miasta, w którym aktualnie jesteśmy
- wymiana informacji – to bardzo trudna do przeprowadzenia akcja; żeby przekazać komuś informacje (czyli w istocie kartę) obie



postacie muszą znajdować się w tym samym mieście, a na dodatek można przekazać WYŁĄCZNIE kartę miasta, w którym odbywa się wymiana; nie jest więc łatwo, nikt jednak nie mówił, że będzie.

Każda postać ma jakiś bonus, jeśli chodzi o wykonywanie którejś z akcji. Na przykład postać Naukowca może wynaleźć szczepionkę odrzucając jedynie cztery - a nie pięć - karty tego samego koloru. Medyk natomiast leczy wszystkie sześciany choroby jedną akcją, a po wynalezieniu szczepionki nie musi nawet poświęcać na to czasu. Rozprawia się z chorobą samym pojawieniem się w mieście.

Druga faza to dociągnięcie kart. Gracz ciągnie dwie karty. Jeśli któraś z nich to Epidemia, natychmiast ją rozpatruje. Wybuch epidemii wiąże się z dwiema rzeczami: wzrasta poziom zagrożenia chorobami na świecie oraz tworzy nowe ognisko choroby. To ostatnie zostało opisane już wcześniej (ciągniemy

kartę ze spodu i kładziemy tam 3 sześciany). Poziom zagrożenia wzrasta w ten sposób, że wszystkie użyte do tej pory karty tasujemy, po czym kładziemy je NA SZCZYCIE talii infekcji. Oznacza to, że miasta, w których już wcześniej wybuchły choroby są narażone na nowe ataki wirusów. Co za tym idzie, drastycznie rosną szanse na niekontrolowane wybuchy epidemii. Na dodatek, na skutek nowych ognisk choroby w swoich kolejnych turach gracze będą zmuszeni do pociągnięcia większej ilości kart infekcji niż dotychczas.

Zanim opowiem o niekontrolowanych wybuchach epidemii, napiszę jeszcze o ostatniej fazie: Rozprzestrzenianiu się chorób. Na koniec swojej kolejki każdy gracz musi wyciągnąć liczbę kart, którą określa tor infekcji. Rośnie on wraz z każdą kolejną epidemią (aż do maksymalnie czterech kart) i coraz bardziej utrudnia graczom życie. Każda wyciągnięta karta, to jeden nowy sześcian na wylosowanym mieście. To właśnie w tej fazie dochodzi najczęściej do niekontrolowanych wybuchów epidemii. Jeśli wyciągnięta karta każe dołożyć sześcian w miejscu, w którym leżą już trzy znaczniki danej choroby, to zamiast czwartego znacznika kładzie się we wszystkich okolicznych miastach po jednym – może to prowadzić do reakcji łańcuchowej! Jeśli na mieście obok leżą już trzy sześciany, następuje kolejny niekontrolowany wybuch. Ósmy wybuch w ciągu rozgrywki oznacza porażkę.

Gracze wygrywają, wynajdując szczepionki na wszystkie choroby. Na szczęście nie trzeba dodatkowo leczyć całej światowej populacji. Próbowaliśmy... I uwierzcie, jest to niemalże niemożliwe. Mimo to, w chwili, gdy na planszy nie będzie żadnego sześcianu choroby, dla której wynaleźliśmy szczepionkę, to jej znaczniki nigdy już nie wrócą na planszę, a dana choroba zostaje całkowicie wyleczona.





## Rekonwalescencja

Niezależnie od wybranego poziomu trudności, gra z założenia nie jest prosta. Niestety duży udział ma w tym wszystkim losowość. Zdarzają się takie rozgrywki, w których gracze są po prostu bezsilni. Karty w talii infekcji układają się w taki sposób, że następuje ultraszybki rozwój jednej z chorób albo niekontrolowany wybuch kilku epidemii na raz. Z drugiej strony karty czasem pomagają też graczom, rozprzestrzeniając choroby w strefach „niskiego ryzyka” albo też „sypiąc” kartami chorób, które zostały już usunięte z gry. Trudno to przewidzieć, a kolejne rozgrywki, w których dominuje bezsilność potrafią być bardzo frustrujące. Z drugiej jednak strony odrobinę łatwiej przełknąć gorycz porażki, gdyż wysiłek jest zespołowy, a ewentualna przegrana spada na barki wszystkich graczy. Powiedzmy to jednak jasno – w znacznej większości wypadków gra jest przyjemna i dobrze zrównoważona.

Można spotkać się z opiniami, że po krótkim okresie zachwyty, gra szybko się nudzi. Z tym stwierdzeniem mogę zgodzić się jedynie połowicznie. Specyfika rozgrywki sprawia, że do taktyki graczy wkrada się pewien schemat. Krótki czas rozgrywki powoduje, że zagrać można kilka razy pod rząd, a przez to niektórych gra może znużyć szybciej. Mimo to sytuację ratuje różnorodność postaci i konieczność zmieniania strategii wraz z inną drużyną. Dodatkowo gra obfituje w niespodziewane zwroty wydarzeń związane z odpowiednią dawką losowości i spore emocje. W każdym przypadku zwycięstwo smakuje naprawdę dobrze.

Jeśli więc ktoś ma ochotę na ciekawą grę kooperacyjną o nietuzinkowej tematyce, to mogę ją szczerze polecić. Rozgrzywka uczy kooperacji i tylko współpracując można osiągnąć sukces. Poza mechaniką, nikt nie rzuca graczom kłód pod nogi. Wszyscy są razem – wspólnie wygrywają i przegrywają.

Powiem otwarcie – ta planszówka to nie jest ósmy cud świata. Mimo to dostarcza bardzo wielu fajnie spędzonych momentów. Jest to bardzo solidny produkt, w którym mechanika i przyjemność czerpana z gry wyraźnie dominują nad wykonaniem. Gra doskonale nadaje się dla początkujących. Zasady są łatwo przyswajalne, a rozgrywka dynamiczna i emocjonująca. Bardziej doświadczeni gracze także mogą znaleźć tu coś dla siebie. Poziom trudności jest dość wysoki, a bywa czasem morderczy, przez co gra zespołowa staje się wyzwaniem. Za cenę niższą niż większość amerykańskich produkcji otrzymujemy bardzo dobrą grę, która nie ustępuje im miodnością. Ten, kto jeszcze nie spróbował – powinien.

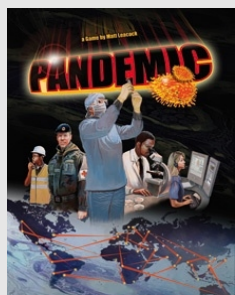


### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Mówiąc wprost – nie podoba mi się. Wykonanie drewnianych elementów pozostawia wiele do życzenia. Plansza, karty i pudełko stoją na dobrym poziomie, choć w wypadku tego ostatniego problemem jest beznadziejna wkładka. Na planszy natomiast notorycznie brak miejsca na pionki i żetony. Estetyki wykonania nie poprawiają słabe ilustracje.

**Miodność:** To esencja tej gry. Ci, których zdziwiła „ósemka” muszą wiedzieć, że jest to bardzo mocna „ósemka”, skłaniająca się niemal do „dziewiątki”. *In minus* działają w tym wypadku: momentami zbyt duża losowość oraz fakt, że do rozgrywki może wkradnąć się efekt „zmęczenia materiału”. Nie zmienia to faktu, że jest to naprawdę dobra gra kooperacyjna.

**Cena:** Za bardzo przyzwoitą cenę otrzymujemy solidny produkt z dobrą mechaniką oraz szybkością, jak na „większą” grę, i emocjonującą rozgrywką. Gdyby nie wykonanie...

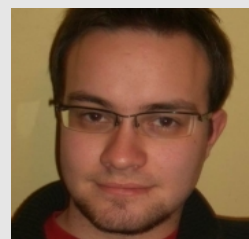


### Pandemic

**Wykonanie:** 6/10

**Miodność:** 8/10

**Cena:** 9/10 (90,00 zł)



zrecenzował: Ejdżej

### Kingsport Horror Expansion

# Miękkie serce Atlach-Nacha



Arkham Horror to wydana w 2005 roku gra przygodowa osadzona w realiach prozy Lovecrafta. Gracze wcielają się w niej w badaczy tajemnic żyjących w amerykańskim mieście Arkham w latach 20-tych ubiegłego stulecia. Starają się oni pokrzyżować plany Wielkich Przedwiecznych i ich przerażających sług, ratując tym samym miasto przed zagładą. Badacze tajemnic zbierają informacje na temat mitów Cthulhu, kolekcjonują różnego rodzaju ekwipunek, walczą z potworami, odwiedzają różne miejsca (tak w samym Arkham, jak i znajdujące się w obrębie mitycznych krain związanych z Mitologią Cthulhu), by tym samym zapobiec przebudzeniu się Wielkiego Przedwiecznego lub przygotować się do walki po jego nadejściu.

W Arkham Horror gracze tworzyli drużynę badaczy i współpracowali ze sobą by osiągnąć wyznaczony cel w określonym czasie – każda tura zbliżała moment przebudzenia się Wielkiego Przedwiecznego. Głównym przeciwnikiem była sama gra i mechanizmy nią rządzące, dzięki czemu sukces/porażka rozkładały się równo pomiędzy wszystkich graczy.

Mnogość kart, miejsc, postaci, potworów i kart ekwipunku powodowała, że każda rozgrywka była niepowtarzalna i nieprzewidywalna.

Fantasy Flight Games nie spoczęło na laurach po wydaniu wersji podstawowej. Co kilka miesięcy wydawane były kolejne dodatki. Dwa z nich: Curse of the Dark Pharaoh oraz The King in Yellow, to tzw. „małe” dodatki wydane w formie pudełek niewiele większych od książki i zawierających kilkaset dodatkowych kart. Z kolei pudełko, w którym wydano pierwszy „duży” dodatek – Dunwich Horror – nie różni się wielkością od podstawki i poza dodatkowymi kartami zawiera również nową planszę, badaczy tajemnic oraz Wielkich Przedwiecznych. Podobnie sprawa ma się z najnowszym dzieckiem Fantasy Flight Games, wydanym w czerwcu 2008 roku – Kingsport Horror, drugim dużym dodatkiem do gry Arkham Horror.

## Zawartość pudełka

Pudełko Kingsport Horror jest wypakowane po brzegi nowymi kartami, żetonami oraz planszą. Wraz z tym dodatkiem w nasze ręce trafiają między innymi następujące elementy:

- plansza
- 8 nowych Badaczy Tajemnic
- 3 karty Stażników
- 112 kart talii Badaczy Tajemnic (14 zwykłych przedmiotów, 12 unikatowych przedmiotów, 11 czarów, 12 umiejętności, 11 sprzymierzeńców oraz 55 kart specjalnych)



- 4 Wielkich Przedwiecznych
- 2 Heroldów
- 207 kart talii Wielkich Przedwiecznych (36 kart lokacji w Arkham, 56 kart lokacji w Kingsport, 22 karty mitów, 32 karty bram, 16 kart epickiej bitwy, 45 kart spisków Wielkich Przedwiecznych)
- 28 potworów

Plansza z najnowszego dodatku przedstawiająca miasto Kingsport (wielkości 1/3 planszy podstawowej) wraz z nowymi dwoma Innymi Światami – The Underworld oraz Unknown Kadath. Wykonaniem nie różni się ona od planszy podstawowej i tej znanej z Dunwich Horror – kawał twardego, prawie niezniszczalnego materiału okraszonego ślicznymi ilustracjami jak zawsze wywiera piorunujące wrażenie.

Dodatkowo na planszy znajduje się fragment odpowiadający za mechanikę Szczelin (ang. Rifts), którą opiszę w dalszej części tekstu.



Ośmiu nowych Badaczy Tajemnic tworzy bardzo ciekawą zbieraninę. Ciekawe, klimatyczne koncepcje postaci wraz z użytecznymi zdolnościami specjalnymi przypadną do gustu zarówno starym wyjadaczom jak i początkującym graczom:

- Bibliotekarka – nie traci poczytalności czytając książki, zmniejsza o 1 utratę poczytalności rzucając czary.

- Reporter – zyskując żetony wskazówek, zawsze otrzymuje jeden dodatkowy, ale zaczyna grę z klątwą i może się jej pozbyć tylko poprzez otrzymanie błogosławieństwa.
- Śniący – zaczyna grę z przedmiotem Gate Box, podróżując w innych światach otrzymuje 1 żeton wskazówki.
- Aktorka – jej zdolność improwizacji pozwala na wymianę posiadanych umiejętności na nowe.
- Urwis (a w zasadzie „urwiska”) – automatycznie unika potworów na ulicach, zaczyna grę z jednym Znakiem Starszych Bogów.
- Polityk – potrafi obniżać poziom strachu w mieście płacąc żetonami wskazówek.
- Łowca nagród – jego trofea mają zawsze o 1 większą wartość, może zamieniać je na pieniądze podczas pobytu na ulicy.
- Mistrzyni sztuk walki – nie ma stałych wartości wytrzymałości i poczytalności, zamiast tego maksymalna wartość jej wytrzymałości i poczytalności ustalone są tak jak w przypadku umiejętności.

Postaci z Kingsport Horror są dzięki swym umiejętnościom, zdolnościom i posiadanym przedmiotom odrobinę potężniejsze niż postaci z wcześniejszych dodatków, ale ich siła jest w pełni rekompensowana przez nowych Wielkich Przedwiecznych. A jeśli już o nich mowa...

Wraz z Kingsport pojawia się czterech nowych Wielkich Przedwiecznych, a są to:

- Eihort – z każdą zamkniętą bramą Badacze otrzymują żeton „wylegania” i rzucają kostką – jeśli liczba jest niższa od liczby posiadanych żetonów, Badacz ginie, a zgromadzone przez niego żetony kładziemy na karcie Eihorta jako żetony zagłady. Podczas finałowej walki Eihort atakuje podrzucając pierwszemu graczowi jeden żeton wylegania...

- Y'Golonac – opętani przez niego kultysty po śmierci powracają do swej prawdziwej formy podnosząc poziom strachu o 1, a każda księga wyciągnięta z talii dodaje 1 żeton zagłady. Zdecydowanie najprostszy z Wielkich Przedwiecznych z tego dodatku.

- Wszystkowidzący Yibb-Tstll to paskudna bestia – ogranicza maksymalną ilość posiadanych żetonów wskazówek do 5, gracze tracą wszystkie żetony wskazówek na początku walki, modyfikator walki jest równy ilości pozostawionych na planszy żetonów wskazówek, a zdjęcie jednego żetonu zagłady wymaga dwa razy więcej sukcesów.

- Atlach-Nacha – gdy śpi jest piekielnie groźny – każda nowootwarta brama jest traktowana jako gate burst, niszcząc automatycznie Znak Starszych Bogów znajdujący się w danej lokacji. Jedynym sposobem na zwycięstwo pozostaje zamknięcie wszystkich bram równocześnie. Jeśli się obudzi – biada Badaczom. Podczas swego ataku zabija sprzymierzeńca lub Badacza. Bez rzutów. Myślicie, że Cthulhu jest twardy?



Jedynie Y'Golonac trzyma poziom z poprzednich dodatków, cała reszta tej zgrai to arkhamowa ekstraklasa, która przyprawi o palpitacje serca nawet najbardziej doświadczonych graczy.

Jeśli nowi Przedwieczni są dla was zbyt małym wyzwaniem, zawsze możecie dorzucić do nich jednego z dwóch Heroldów.

- Ghroth - powoduje rzut kostką za każdym razem, gdy pojawia się mistyczna karta Mitów. Jak sami się domyślicie, żaden z wyników nie niesie ze sobą niczego dobrego dla Badaczy.
- Tulzscha – zamienia kultystów w naprawdę wrednych przeciwników: wszyscy otrzymują cechę „nieuchwytny” (ang. elusive), zmierzają w stronę najbliższego Znak Starszych Bogów, a po dotarciu doń niszczą go i giną.

Cecha „nieuchwytny” jest jedyną nową cechą spotykaną u potworów z Kingsport. Sprawia, że dany potwór unika Badaczy Tajemnic i nie wdaje się z nimi w walkę. By go odnaleźć i pokonać gracz musi wykonać test skradania się o określonej trudności.

Przykładowo - wilkołak jest jednym z nieuchwytnych stworów - po wejściu na pole z Badaczem Tajemnic powoduje utratę 2 punktów wytrzymałości, ale by go znaleźć i spróbować pokonać, Badacz musi wykonać test skradania na -3.



Większość potworów dołączonych do Kingsport to nowe paskudy – Yithianie, Pajaki z Leng, Księżycowe bestie, Ghasty, Wężowi ludzie, Szkielety, etc. Zestaw potworów uzupełniają dwie nowe maski oraz kilka Nightgauntów identycznych z tymi z wersji podstawowej Arkham. Większość potworów jest dość trudna do pokonania w walce,

danej turze. Jeśli zaś już o umiejętnościach mowa – większość z nich daje jeden z dwóch bonusów – pozwalają automatycznie dodać jeden sukces do testu lub przerzucić wszystkie kości, na których wypadła jedynka.

Talia zwykłych przedmiotów zawiera kilka bardzo przydatnych gadżetów:



ale nie stanowią większego wyzwania dla doświadczonych, uzbrojonych po zęby badaczy.

Bardzo duża ilość nowych kart z talii Badaczy i Wielkich Przedwiecznych wprowadza dużo urozmaicenia do gry. Ciekawą opcją jest dodanie kart, które po użyciu są „exhaustowane”, ale by użyć ich ponownie należy coś poświęcić (większość kart Badaczy z nowego dodatku posiada takie właśnie ograniczenie). Do tej kategorii kart można zaliczyć np. strzelbę na słońce, do której po strzale należy dokupić dodatkową amunicję za 2 dolary lub niektóre umiejętności, które do odświeżenia wymagają poświęcenia całego focusa dostępnego w

- Teleskop i makijaż pozwalają uniknąć efektów aresztowania i opóźnienia (ang. delayed)
- Kajtanki usuwają automatycznie maniaków, kultystów, ghuli lub tcho-tcho przywracając równocześnie utraconą poczytalność.
- Rakieta sprowadza wszystkie potwory przebywające na polu nieba do lokacji używającego jej Badacza.

Dodatkowe przedmioty unikatowe to w dużej części potężne bronie. W tej talii znajdziemy również kilka kryształów pozwalających unikać utraty poczytalności podczas rzucania czarów, dwie nowe księgi oraz jeden Znak Starszych Bogów. Zdecydowanie najciekawszym przedmiotem jest Massa di Requiem per Shuggay, księga która pozwala obudzić Wielkiego Przedwiecznego w dogodnym dla nas momencie.

Nowe cztery czary nie wnoszą zbyt wiele do rozgrywki – jeden z nich zapewnia darmową umiejętność, dzięki innemu możemy poruszyć się

jednym potworem. Zdecydowanie najsłabszymi są dwa czary, które pozwalają dodać do rzutu w walce tyle kości ile sukcesów wypadło w teście rzucenia czar. Niestety ze względu na swój koszt i efekt użycie ich jest zupełnie nieopłacalne.

Wśród nowych sprzymierzeńców nie znajdziemy postaci zapewniających niesamowite bonusy, cała 11 porównywalna jest do tych, spotykanych we wcześniejszych produktach z serii Arkham Horror.



Talie Wielkich Przedwiecznych oferują mnóstwo kart, które można dodać do podstawowych talii. Nowe karty Mitów i spotkań w Innych Światach są całkiem interesujące, ale nie wybijają się ponad poziom zaprezentowany wcześniej. Bardzo użyteczne za to są dodatkowe karty lokacji Arkham. Znacznie zwiększają one różnorodność rozgrywki, zmniejszając szanse na powtarzalność zdarzeń podczas jednej partii. Niektóre karty spotkań z Kingsport dają dodatkową szansę na zwerbowanie sprzymierzeńców z podstawki.

## Co nowego w Mitach piszczy?

Fantasy Flight Games przyzwyczało nas do tego, że wraz z każdym dodatkiem do Arkham Horror pojawiają się nowe rodzaje kart i zasad, które wzbogacają rozgrywkę. Podobnie jest i tym razem.

Pamiętacie wrednych Heroldów, którzy współpracują z Wielkimi Przedwiecznymi utrudniając zwycięstwo? Okazuje się, że w mitologii Cthulhu można spotkać również tych „dobrych”, którzy wspomogą Badaczy w ich przygodach. Strażnicy (ang. *Guardians*) są pozytywnym gatunkiem Heroldów i stosuje się ich wedle identycznych zasad. Ich głównym zadaniem jest obniżenie poziomu trudności danej rozgrywki. Wraz z Kingsport otrzymujemy trzech strażników oraz po jednym zestawie kart dla każdego z nich:

- Nodens – zwiększa limit potworów na obrzeżach miasta o 1, dodatkowo Badacz otrzymujący błogosławieństwo ciągnie jedną kartę z talii błogosławieństw Nodensa i zatrzymuje ją.
- Bast – badacz stojący na ulicy może wydać 2 dolary i otrzymać jej żeton. W trakcie każdej kolejnej tury musi on poświęcić cały swój *focus* lub odrzucić żeton Bast, ale potwory nie mogą wkraczać do tej samej lokacji, co postać z jej żetonem.
- Hypnos – co turę pierwszy gracz ciągnie jedną kartę z talii wizji Hypnosa, by sprawdzić, której lokacji w Arkham dotyczą mistyczne wizje. W danej lokacji pojawia się 1 żeton wskazówki, a postać, która w danej turze odbędzie tam spotkanie pociągnie 2 karty spotkań i wybierze korzystniejszą. Dodatkowo Hypnos oferuje +1 do wszystkich testów podczas spotkań w niektórych z Innych Światów. Jeśli pragniecie prawdziwego wyzwania – polecam grę przeciwko Yibb-Tstll przy użyciu Hypnosa – ostra jazda gwarantowana.

Idea strażników jest bardzo ciekawa, jednakże z wprowadzeniem jej do gry jest trochę gorzej. Cecha Nodensa przydaje się rzadko, wada posiadania



żetonu Bast nie rekompensuje zalety. Z kolei Hypnos jest zbyt potężny – na planszy zalega mnóstwo żetonów wskazówek i momentami gracze nie nadążają ich zbierać i wydawać (podczas jednej z gier graczka zebrała z łatwością 15). Niestety na bardziej zrównoważonych strażników przyjdzie nam poczekać do następnego dodatku.

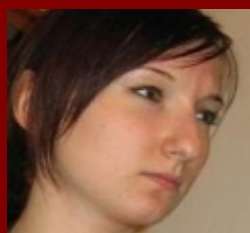
Jak wspomniałem wcześniej – na planszy Kingsport znajduje się specjalne, wydzielone miejsce, w którym odbywa się rozgrywanie mechaniki dotyczącej szczelin (ang. *rifts*). Szczeliny to specjalne, mobilne bramy, przez które na teren Arkham przedostają się potwory.

Podczas ciągnięcia kart Mitów schematy ruchu na karcie porównywane są z wzorami na planszy – jeśli zgadzają się, przy jednej z trzech szczelin kładziemy żeton lokacji. Jeśli przy jednej szczelinie uzbierają się 4 żetony, szczelina pojawia się w Arkham w miejscu wskazanym przez kartę Mitów. W kolejnych turach porusza się ona po planszy jak potwór, a dodatkowo podczas ruchu wypływa z siebie potwory i nabija punkty zagłady.

By zapobiec pojawianiu się szczelin lub usunąć je z planszy jeden z graczy powinien stale przebywać w Kingsport i odwiedzać kolejne lokacje związane z daną szczeliną.

Szczeliny pojawiają się zbyt rzadko i nie są

## Kingsport Horror okiem Dominiki i Ejdżeja



Naszym zdaniem nie ulega wątpliwości, że Kingsport Horror, nawet pomimo, że nie ustrzegł się kilku błędów i nie w pełni wykorzystanych pomysłów, jest najlepszym z dotychczasowych dodatków do Arkham Horror. Dunwich był odrobinę zbyt senny, natomiast „małe” dodatki poza kilkoma garściami kart nie wprowadzały w zasadzie żadnych znaczących zmian.

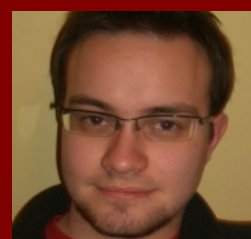
Ze zdaniem Wierzy nie możemy zgodzić się w dwóch zasadniczych kwestiach. Pierwsza to skalowanie. Posiadając wszystkie cztery dodatki rzeczywiście możemy stworzyć grę, która będzie wyzwaniem dla doświadczonych graczy.

Mniejsze grupy (2-4 osobowe) są jednak na znacznie gorszej pozycji. Najnowszy dodatek wyraźnie został skierowany do większych grup zaawansowanych badaczy. Nowi przedwieczni są dla niewielkich drużyn po prostu zbyt potężni, tym bardziej, gdy poprzemy ich mocami Heraldów. Tyczy się to także sytuacji, w której gracze korzystać będą z nowych, bardzo mocnych postaci. Podczas gdy w podstawce wygranie rozgrywki solowej, bądź też dwuosobowej, było jedynie wyzwaniem, tu graniczy z niemożliwością. W najlepszym wypadku pozostanie nam więc granie z nową planszą i kartami, ale starszymi, nieco bardziej wyświechtanymi Przedwiecznymi.

Druga kwestia to Szczeliny. Faktem jest, że nie pojawiają się zbyt często, ale pozostawione bez opieki Kingsport jest w stanie w ciągu jednej gry wypuścić jedno lub dwa takie ustrojstwa. Otworzoną raz szczelinę nie jest łatwo zamknąć. Wymaga to minimum czterech tur (konkretniej ujmując odwiedzenia czterech różnych lokacji w Kingsport). W tym samym czasie na planszy może pojawić się kilka nowych potworów, a Tor Zagłady Przedwiecznego wzbogaci się o parę nowych żetonów.

Jeśli zaś chodzi o niewykorzystany potencjał pomysłów, to na pewno trzeba wspomnieć o Strażnikach. Umiejętności Bast i Nodensa są bardzo mało przydatne i jedynie Hypnos do pewnego stopnia ułatwia pokonanie Przedwiecznego. Zsyłane przez niego w każdej turze żetony wskazówek są pomocne, ale z drugiej strony nie gwarantują nam przecież natychmiastowej wygranej. Generalnie jest to całkiem dobre zrównoważenie niezwykle potężnych Przedwiecznych.

Drugą kwestią (którą Wierza niechęć przeczył) jest kolejna dodatkowa umiejętność potworów. Nazwano ją „aquatic” (stwory wodne). Dzięki niej potwory z Arkham mogą atakować drogą wodną badaczy w Kingsport i vice versa. Problemem jest jednak to, iż muszą znajdować się one na odpowiednim polu, a po „drugiej stronie” musi czekać na nich postać gracza. Jedynymi lokacjami w Arkham, które spełniają warunki dla stworów wodnych są doki oraz nieodwiedzana wyspa (ang. *unvisited isle*), w związku z czym szansa na to, by potworowi z umiejętnością „aquatic” wyszło takie „combo” jest naprawdę niewielka. Kto wie – może to przymiarki do przyszłego dodatku Innsmouth Horror?



poważnym zagrożeniem, tak więc w dużej ilości gier wysyłanie jednego z Badaczy na wakacje w spokojnym, sennym Kingsport i zaliczanie kolejnych lokacji nie jest zbyt dobrym rozwiązaniem.

Zdecydowanie najciekawszym elementem dodanym w Kingsport jest talia epickiej walki z Wielkim Przedwiecznym. Pamiętacie wcześniejsze starcia z przebudzonymi Przedwiecznymi? Nuda, monotonia, brak wyzwania... Całe szczęście ten dotychczas najsłabszy element Arkham Horror doczekał się rewelacyjnego rozwiązania.

Gdy Wielki Przedwieczny budzi się idą w ruch dwie talie po osiem kart: zielona i czerwona. Najpierw zaczynamy ciągnąć karty z (względnie spokojnej) talii zielonej, po czym przechodzimy do talii czerwonej, w której kryje się karta Koniec Wszystkiego - wszyscy Badacze zostają automatycznie pożarci i przegrywają grę. Dzięki wprowadzeniu takiego rozwiązania ostateczna bitwa toczy się przez 9-16 tur (zakładając, że Badacze przeżyją tak długo).

Każda karta epickiej walki zawiera opis kolejności ataków w danej rundzie (choć dzięki niektórym kartom podczas rundy atakuje tylko jedna ze stron) oraz warunki i efekty poszczególnych ataków. Czasem by zaatakować trzeba coś poświęcić, czasem jeden z Badaczy otrzymuje premię na jeden atak, by zaraz po tym automatycznie zginąć. Dla większego urozmaicenia twórcy gry dodali po 3 karty dla każdego wydanego dotychczas Wielkiego Przedwiecznego - te karty stanowią swoiste uzupełnienie czerwonej talii epickiej walki. Mechanika epickiej walki w praktyce sprawdza się znakomicie i wnosi mnóstwo świeżości w ostatniej fazie gry, która staje się bardzo nieprzewidywalna i daje mnóstwo radości.

## Podsumowanie

Czwarty dodatek do Arkham Horror nie zawodzi. Wreszcie wyraźnie widać, że twórcy mają pewną wizję tego, jak ta gra ma wyglądać w przyszłości. Najważniejszymi cechami Arkham w chwili obecnej

stały się olbrzymia niepowtarzalność ze względu na ogrom kart składających się na każdą z talii oraz skalowanie gry w zależności od ilości i poziomu graczy. Arkham Horror z czterema dodatkami można z łatwością dostosować do gry dla 2-3 początkujących osób, by chwilę później rozegrać będącą wielkim wyzwaniem partię dla sześciu zaawansowanych graczy. Dodatkowych zasad można używać lub nie, wedle preferencji. To samo tyczy się dużej ilości talii i kart z nowych dodatków. Dzięki czytelnemu oznakowaniu kart z poszczególnych dodatków bardzo szybko można skroić talie do własnych potrzeb.

Niestety ze względu na powiększającą się ilość kart w poszczególnych taliach coraz trudniej trafić na pewne karty. Dodatkowa cecha Bast ujawnia się podczas odkrycia karty *The Story Continues*. Przyznam się, że grając kartami Mitów z wszystkich dodatków bardzo rzadko mam okazję trafić na tę kartę. Podobnie jest ze Znakami Starszych Bogów. Podstawowa wersja gry zawierała cztery karty tego rodzaju, w chwili obecnej pojawił się piąty egzemplarz, ale talia unikatowych przedmiotów zdążyła się w tym czasie podwoić. Szansa wylosowania tej karty podczas gry drastycznie spadła. Niepowtarzalność spowodowana dużą ilością kart w większości przypadków jest zaletą, ale w przypadku niektórych przedmiotów jest niestety wadą.

Arkham Horror jest grą, w której kluczowe znaczenie ma zarządzanie czasem dostępnym w grze. Do przebudzenia Wielkiego Przedwiecznego została określona ilość tur, malejąca z każdą chwilą. W większości gier nie ma czasu na wycieczki krajoznawcze. Dunwich odwiedzam z reguły, gdy zgromadzi się tam w kilku miejscach duża ilość żetonów wskazówek lub na planszy pojawi się Horror z Dunwich. Niestety wszystkie lokacje w Kingsport są stabilne, potwory pojawiają się dość rzadko, podobnie jest z żetonami wskazówek. Zagrożenie ze strony szczelin z reguły nie jest wystarczająco duże by podejmować wyprawę do tego miasta.



I to stanowi chyba największą wadę tego suplementu. Tak naprawdę dodatkowa plansza w większości gier będzie niepotrzebna. Całe szczęście rekompensują nam to setki dodatkowych kart, które otrzymujemy wraz z Kingsport.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Fantasy Flight Games jak zwykle stanęło na wysokości zadania – solidne pudełko i plansza, żetony, które pod lekkim dotykiem wychodzą z arkuszy, dobrze wycięte karty, a wszystko okraszone ślicznymi (jak zawsze w grach z serii Arkham) ilustracjami. Jedyną skazą na idealnym wizerunku tej gry jest zastosowanie delikatnie innych kolorów obwódek na żetonach potworów niż miało to miejsce w podstawie – momentami utrudnia to rozpoznanie typu potwora.

**Miodność:** Nowe mechanizmy rozgrywki, opcjonalne zasady, talia epickiej walki, Strażnicy... Tylko po co ta nowa plansza?

**Cena:** Mnóstwo dodatkowych kart, wysoka miodność, świetne wykonanie, a do tego niezbyt wysoka cena. Nic tylko brać.

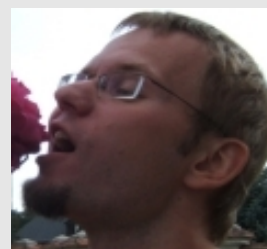


## Kingsport Horror Expansion

**Wykonanie:** 9/10

**Miodność:** 8/10

**Cena:** 8/10 (115,90 zł)



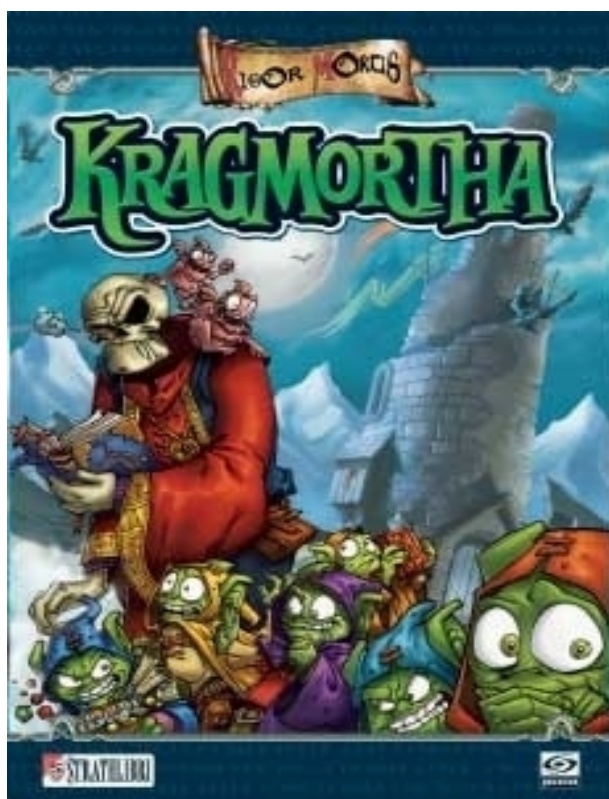
zrecenzował: Wierzba



### Kragmortha

# Sługusem być...

- Poświęć na biurko, księga musi gdzieś tu być!
- Naprawdę myślisz, że grzebanie w rzeczach Pana to dobry pomysł?
- Przecież o niczym się nie dowie! Masz pojęcie, co kryją jego grimuary?
- Słyszałeś to?
- Nie panikuj, tylko świeć!
- Ktoś tu idzie!
- To Rigor Mortis! Panie, to wszystko jego pomysł!
- Ups...



Czy wyobrażasz sobie, że Arcymag byłby w stanie opracowywać nowe i skomplikowane zaklęcia, kiedy banda głupich goblinów, pod pretekstem sprzątania biblioteki, wszędzie wtyka swoje wścibskie nosy? Nie waż się przeszkadzać Mrocznemu Panu!

W grze Kragmortha gracze wcielają się w gobliny, które myszkują po bibliotece swego pana. Szukają jego potężnych magicznych ksiąg, które chcą zwędzić, kiedy ten odwróci swój wzrok. Starają się przy tym unikać straszliwych kar, które wymierza im Rigor Mortis, ich Mroczny Pan. Czy zwyciężą zostanie ten goblin, który ucierpi najmniej, czy też ten, który ukradnie najwięcej tomszczy Rigora Mortisa? Tylko czas pokaże.

## Elementy gry

W skład gry wchodzi:

- plansza przedstawiająca bibliotekę Rigora Mortisa,
- 8 pionków goblinów (w różnych kolorach),
- 8 znaczników gobelinów (w różnych kolorach),
- pionek Rigora Mortisa,
- 6 żetonów regałów z książkami,
- 6 żetonów teleportacji,
- żeton biurka,
- 58 kart ruchu (40 dla gobelinów i 18 dla Rigora Mortisa),
- 24 karty Krzywych Spojrzeń,
- 18 kart Magicznych Ksiąg,
- Instrukcja.



Pudełko wykonane jest z solidnej, grubej tektury, co czyni je odpornym na uszkodzenia, a pokrywa je porowaty, ekskluzywny papier. Na wieku nadrukowana jest piękna i kolorowa, humorystyczna grafika, nawiązująca do tematu gry i prezentująca występujące w niej postaci. Jeśli chodzi zaś o wielkość pudełka, można określić je jako średnie, acz kierujące się w stronę małego – jego wymiary to 27 x 19 centymetrów. Dzięki temu nie nastrocza ono problemów z transportem, aczkolwiek nie mogą oprzeć się wrażeniu, że spokojnie mogło być nieco mniejsze, a na pewno płytsze.

nie zawsze ma miejsce w przypadku innych pozycji i prowadzi albo do frustracji, albo przypadkowego uszkodzenia przy próbach rozprostowania.

Również do jakości wykonania żetonów nie sposób się przyczepić – pod tym względem Kragmortha bez problemu dotrzymuje kroku grom zagranicznym. Wszystkie wykonane są z grubej, solidnej tektury i oklejone porowatym papierem. Zdobia je kolorowe, klimatyczne rysunki.



Jedynie, do czego można się przyczepić to karty – jak dla mnie są odrobinę zbyt cienkie. Biorąc pod uwagę, co się z nimi wyczynia w czasie rozgrywki, mogłyby być odrobinę grubsze. Nie ma za to najmniejszych problemów z tasowaniem. Podobnie jak w przypadku żetonów, zdobia je śliczne grafiki w żywych barwach.

Wewnątrz brakuje wprawdzie osobnych przegródek na poszczególne elementy, ale rozdzielenie ich raczej nie sprawia kłopotów – elementów nie jest znów aż tak dużo, a dodatkowo wyraźnie się od siebie odróżniają. Niemniej jednak wszelkie udogodnienia zawsze liczone są w plus.

Plansza to zdecydowany atut tej gry – nie zajmuje zbyt dużo miejsca, jest ładna, a przy tym nie odwraca zbyttnio uwagi, a także, dzięki żetonom regałów z książkami można dopasować jej rozmiary odpowiednio do rozgrywki dla 2-4, 5-6 oraz 7-8 osób. Ponadto po rozłożeniu jest idealnie płaska, co

W tym miejscu warto wtrącić słówko wyjaśnienia dotyczące występujących w grze postaci. Wszystkie powołał do życia Riccardo Crosa w komiksie poświęconym właśnie Rigorowi Mortisowi. Perypetie Mrocznego Pana i jego nieudolnych sług w świecie Kragmortha cieszą się we Włoszech dużą popularnością. Recenzowana pozycja nie jest jednak jedynym „skokiem w bok” naszych bohaterów – poświęcono im jeden z dodatków do fenomenalnej gry MiniMonFa, a już na jesieni pojawią się w Aye, Dark Overlord, planszówko-karciance zawierającej elementy RPG (konkretnie chodzi o improwizowanie, opowiadanie historii) ze stajni Fantasy Flight Games.

Na koniec pozostaje instrukcja. Początkowo jej rozmiary mogą dziwić, biorąc pod uwagę niewielką

ilość elementów, ale szybko okazuje się, że jej objętość spowodowana jest tłumaczeniem na aż siedem języków. W rzeczywistości część polska zajmuje zaledwie cztery strony. Reguły, i tak mało skomplikowane, wyjaśnione są przejrzysto, a do tego ilustrowane przykładami i grafikami, więc w trakcie rozgrywki nie ma mowy o żadnych problemach, czy nieklarownych sytuacjach. Ponadto na opanowanie zasad potrzeba dosłownie pięciu minut, więc w Kragmorthę może zagrać właściwie każdy.

Podsumowując, ogólne wrażenie dotyczące wydania gry jest bardzo pozytywne i pod tym względem, poza zbytnią delikatnością kart, nie mogę się do niczego przyczepić.



## Przebieg rozgrywki

Kragmortha to typowa gra imprezowo-rodzinna. Pozycja przeznaczona jest dla 2-8 osób. Mało skomplikowane zasady oraz całkowicie niegroźna, a wręcz zabawna, rywalizacja sprawiają, że w rozgrywce mogą uczestniczyć dzieci. A że w każdym z nas jest coś z dziecka, również starsi gracze mogą dobrze bawić się przy rozgrywce. Poza tym, kto z nas nie lubi czasem „dokopać” przeciwnikowi i rozkoszować się widokiem nieszczęśnika zmuszonego do odbycia śmiesznej kary?

Na początku, w zależności od liczby uczestników, wyznacza się rozmiar planszy. Pionek Rigora Mortisa umieszcza się na polu oznaczonym czaszką, a żeton biurka w narożniku obok. Następnie tasuje się żetony teleportacji oraz 3 talie kart: ruchu, Krzywych Spojrzeń i Magicznych Ksiąg. Wszystkie układa się zakryte obok planszy, oprócz ostatniej – ta, również niejawna, znajdzie się na biurku Rigora Mortisa. Wreszcie każdy z graczy otrzymuje po jednym pionku goblina (wraz z odpowiadającym mu znacznikiem, który będzie przypominał o jego kolorze) i ciągnie 3 karty ruchu. Rozpoczyna ten, kto pod dowolnym względem najbardziej przypomina goblina.



W pierwszej turze uczestnicy kolejno umieszczają swe pionki na polach startowych przy krótszej krawędzi planszy, naprzeciwko biurka Mrocznego Pana. Każda następna tura będzie składała się z zagrania jednej karty ruchu i dociągnięcia nowej.



## Ruch

W rękach graczy znaleźć mogą się dwa rodzaje kart ruchu – pozwalające na przesunięcie własnego goblina lub Rigora Mortisa. Na wszystkich umieszczone są po 2 symbole, odpowiadające tym, które znajdują się na planszy. Gracz może więc poruszyć pionek na sąsiednie pole, na którym znajduje się jeden z symboli na zagranej karcie ruchu. Może też poruszyć się na kolejne pole, o ile jego symbol zgodny jest z drugim symbolem na karcie. Magiczna kula oznacza możliwość przesunięcia się na dowolne pole.

## Przepychanki

Na danym polu może znajdować się tylko jeden pionek. Oznacza to, że każdy, kto wkracza na pole zajmowane przez innego goblina, spycha go na sąsiednie, wybrane przez siebie pole. Czasami prowadzi to do całego łańcucha przepychanek, w wyniku którego ktoś może wylądować na plecach Rigora Mortisa...

## Spotkanie z Mrocznym Panem

Nie do pozazdrośczenia jest los tego, kto zwróci na siebie uwagę Rigora Mortisa. Kiedy goblin znajdzie się na tym samym polu, co Mroczny Pan (czy to w wyniku zepchnięcia, czy ruchu Rigora), kontrolujący go gracz musi pociągnąć kartę z talii Krzywych Spojrzeń i natychmiast zastosować się do jej treści. Jego pionek zostaje przeniesiony na dowolne puste pole teleportacji (nie powodując jego uaktywnienia).

## Pola teleportacji

No cóż, nikt nie mówił, że teleportacja to bezpieczny sposób podróżowania. Kiedy goblin znajdzie się na polu teleportacji, gracz musi wziąć wierzchni żeton teleportacji. Możliwości są trzy:

- rysunek goblina oznacza, że teleportacja zadziałała poprawnie; w takim wypadku gracz przenosi swój pionek na dowolne, puste pole teleportacji,
- rysunek księgi oznacza, że teleportacja zadziałała nadzwyczaj dobrze i oprócz przeniesienia pionka na inne pole, można pociągnąć kartę z talii Magicznych Ksiąg,
- rysunek Rigora Mortisa oznacza zaś pułapkę; oprócz przeniesienia pionka na inne pole, pechowy gracz musi natychmiast dobrać kartę Krzywego Spojrzenia i zastosować się do jej treści.



oczywiście tym ograniczeniem. Rigor może teleportować się na dowolne, wybrane przez poruszającego nim gracza, puste pole planszy, nie może ono jednak sąsiadować z polem zajmowanym przez goblina.

Zużyte żetony umieszcza się odkryte obok niewykorzystanych i tasuje dopiero wtedy, kiedy wszystkie zostaną odkryte.

## Krzywe Spojrzenia

Co tu kryć – te karty to główny atut i esencja gry. Nie ma niczego bardziej satysfakcjonującego, a przy tym zabawnego, niż oglądanie rywali zmuszonych

do grania z wystawionym językiem, trzymania podbródka na stole, wykrzykiwania jakiegoś głupiego zwrotu przy przesuwaniu Rigora Mortisa, czy posługiwania się dłońmi niczym Edward Nożycoreki. Mniej śmiesznie jest, gdy klątwa Mrocznego Pana dotknie nas...

## Magiczne Księgi

Gobliny wszak nie poruszają się po bibliotece bez celu – każdy z nich liczy na smakowity kasek w postaci grimuaru swojego pana. Karty te można zdobyć docierając do biurka Rigora Mortisa. Każda z nich zapewnia posiadającemu ją graczowi (a raczej jego goblinowi) inną, niebagatelną korzyść. Jednym słowem – po prostu warto je zbierać.

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy otrzyma czwartą kartę Krzywego Spojrzenia lub gdy dobrana zostanie ostatnia karta Magicznych Ksiąg. Wygrywa

ten, kto posiada najmniej kart Krzywych Spojrzeń. W przypadku remisu zwycięża osoba, która zgromadziła największą ilość Magicznych Ksiąg. Jeśli i to nie dało rozstrzygnięcia, podlicza się magiczne symbole, widniejące na magicznych kulach na kartach Magicznych Ksiąg.

## Podsumowanie

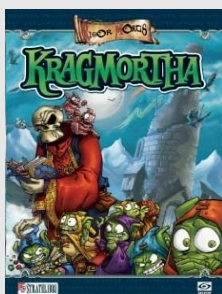
Kragmortha to sympatyczna gra familijna, imprezowa lub wakacyjna, czyli zawsze wtedy, gdy zależy nam na dobrej zabawie, sporej dawce śmiechu i lekkiej rozgrywce. Niski stopień skomplikowania zasad oraz żartobliwy ton to główne atuty tej pozycji. Niestety nie każdemu może ona przyspaść do gustu. Umiejętność śmiania się z siebie, a nie tylko z innych, jest tu wręcz wymagana. Łatwo też niestety o skumulowanie klątw na jednym gracz, czy to celowo, czy z powodu braku innych, możliwych do zagrania kart ruchu na ręce. Dodatkowo dość szybko rozgrywka staje się dość monotonna – to, co było śmieszne za pierwszym, czy drugim razem, za piętnastym już nie wydaje się tak zabawne. Mimo to warto od czasu do czasu zagrać właśnie w taką, inną od wszystkich pozycję, a nie ma na to lepszej pory niż lato.

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Mocne, kartonowe i stosunkowo niewielkie pudełko, które jednak mogłoby być mniejsze. Świetne jakościowo żetony. Przepiękne, zabawne grafiki w żywych kolorach. Jedyne minusik za zbyt cienkie karty, ale i to zakrawa na czepialstwo.

**Miodność:** Nie ma na rynku zbyt wielu gier nastawionych na dobrą zabawę i salwy śmiechu. Choćby dlatego pozycja ta jest wyjątkowa i warta uwagi. Niestety jednak rozgrywka szybko staje się mocno monotonna, głównie za sprawą małej ilości kart Krzywych Spojrzeń, które po krótkim czasie znamy już na pamięć. Jak długo można śmiać się z tego samego? Może jakiś mały dodatek poprawiłby sytuację?

**Cena:** Prawie 90zł za stosunkowo niewielką grę to sporo. O ile relacja wykonanie/cena nie wzbudza najmniejszych zastrzeżeń, to z relacją miodność/cena jest już dużo gorzej.

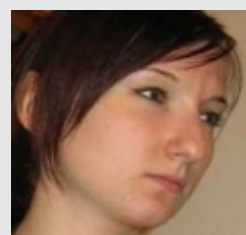


### Kragmortha

Wykonanie: 9/10

Miodność: 6/10

Cena: 7/10 (89,90 zł)



zrecenzowała: jestem\_wredna



## Alpha Omega

# Postapokaliptyczne klimaty

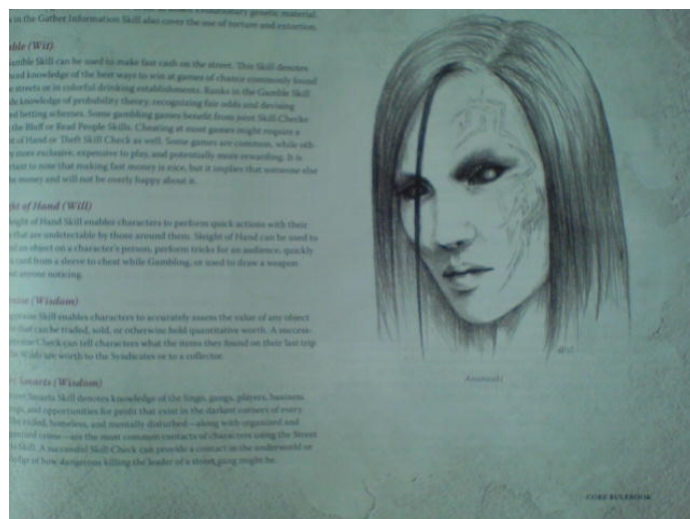


Ostatnio mam przyjemność recenzować systemy wypuszczane na rynek RPG przez zupełnie nowych producentów (miesiąc temu był to Unhallowed Metropolis wydawnictwa Eos Press). Alpha Omega, bo o nim tutaj mowa, to sztandarowy tytuł Mindstorm Labs osadzony w klimatach postapokaliptycznych i doprawiony dużą dozą *science fiction*. Znajdziemy w nim jednak nie tylko sztuczną inteligencję, ogromne arkologie, czy też genetyczne i cybernetyczne modyfikacje ciała. Alpha Omega pełen jest przepowiedni, magii oraz istot, które wybrały sobie naszą planetę na arenę odwiecznej wojny. Jeśli chcecie dowiedzieć się o tym nietuzinkowym systemie nieco więcej to zapraszam do dalszej lektury.

## Świat

Jak to już w wizjach postaokaliptycznych bywa w roku 2049 Matka Natura postanowiła wyrzucić swoją zemstę na ludzkości. Dekada burz, tajfunów i

trzęsień ziemi, zdewastowała wszystkie kraje. Rozpoczęła się kolejna wielka wojna, tym razem o pozostałe zasoby. Nie trzeba było długo czekać, aby odpalono rakiety nuklearne i broń biologiczną, a wszystko to dopełniło obrazu zniszczenia. Ziemia na wiele lat pograżyła się w ciemności nuklearnego opadu, w trakcie którego obok naszej planety przeleciała kometa powodując deszcz meteorów, które zniszczyły to, co jeszcze pozostało. Oczywiście ludzie rozpoczęli żmudny proces odbudowy (żadna nowość), tym razem koncentrując się nie wokół narodów, ale korporacji. W tym okresie powstały wielkie miasta-państwa – arkologie – które w okolicy 2090 roku utworzyły między sobą sieć komunikacyjną i nastąpiła odbudowa globalnego systemu ekonomicznego.



Dotychczas mamy do czynienia z typowym systemem postaokaliptycznym, ale już w 2099 roku tajemnicze indywiduum, znane jako Van Mantra, rozpoczyna swoje wystąpienia telewizyjne, w których przekonuje, że nasza planeta od zawsze była polem zmagania dla dwóch kosmicznych ras Seraph i Ophanum (w odniesieniu do całości Elim) i już niedługo nastąpi na jej powierzchni eskalacja kolejnego konfliktu. Dodatkowo, co być może i ważniejsze dla ludzi znajdujących się przy władzy, rasy te pozostawiły na ziemi swoich agentów: zrodzonych z Elim i ludzi Nephilimów oraz rasę służebną znaną jako Grigori. Początkowo nikt mu oczywiście nie uwierzył, ale przez kolejne 150 lat coraz więcej Nephilimów i Grigori zaczęła się

ujawniać i w roku, w którym rozpoczyna się rozgrywka – 2280 – nikt już nie ma wątpliwości, że Van Mantra miał rację. Pytanie pozostaje tylko jedno – ile jeszcze czasu pozostało do kolejnej inwazji.



Jest to oczywiście opis bardzo skrótowy, rozwinięty przez autorów na kolejnych stronach podręcznika. Segmentacja tekstu jest bardzo czytelna – rozpoczynamy zatem od realiów egzystencjalnych, technologicznych i społecznych, podążając dalej poprzez informacje o wielkich państwach-miastach, wojnie pomiędzy Elimami, kończymy zaś na słusznych rozmiarów opisie wszystkich kontynentów i sytuacji, w jakiej się one obecnie znajdują (wszystko to zaś uzupełnione charakterystyką najpotężniejszych korporacji, gangów, czy ludzi, i nie tylko, decydujących o losach całej planety). Informacji jest naprawdę bardzo dużo i w istotny sposób pomagają one odnaleźć się w realiach systemu. Za warstwę fabularną Alpha Omega otrzymuje ode mnie zdecydowany plus.

## Mechanika

Z mechaniką w systemie jest już niestety znacznie gorzej. Jest ona, oględnie mówiąc, dość skomplikowana i wymusza naprawdę długi czas przyswajania sobie jej zasad. Dodatkowo ta część podręcznika ułożona jest w sposób bardzo nielogiczny. Przed wyjaśnieniem chociażby

podstaw, na jakich opiera się system mechaniczny, przedstawiony mamy cały proces tworzenia postaci, krok po kroku. Powoduje to, że czytając opisy kolejnych ras, którymi możemy zagrać [a jest ich naprawdę dużo – od ludzi, przez Necrosi (tajemniczy kult mieszkający w opuszczonym zakładzie psychiatrycznym położonym w Południowej Dakocie), Remnantów (ludzi, którzy mieli pecha być wystawionymi na działania nuklearnego opadu i wywołało to u nich mutacje), Bio-Engineered (czyli genetycznie zmodyfikowanych ludzi służących korporacjom do określonych z góry celów), Nephilimów, Lesser Nephilimów (potomstwo tych ostatnich), Grigori, Lesser Grigori (podobnie jak poprzednio), Anunnaki (istota powstająca ze związku Serapha z Ophanum), na Sztucznej Inteligencji kończąc] nie mamy zupełnie pojęcia, co oznaczają niezliczone tabelki zawierające informacje *stricte* mechaniczne.

Co zaś z samą mechaniką? Jej podstawową wadą jest, jak dla mnie, przeniesienie ciężaru na atrybuty postaci – to one wyznaczają nam wszelkie pule kości, jakimi wykonujemy rzuty. Umiejętności dodają jedynie swą wartość do wyniku rzutu, gdy je testujemy. Kolejny podział na Dziedziny (ang. *Field*) i odpowiadające mu umiejętności (ang. *Skills*) powoduje dodatkowe zamieszanie. Dodajemy bowiem wyniki obu, słowem istnieje taka możliwość, że nie mają zielonego pojęcia o np. Chemii jesteśmy w stanie wyprodukować skomplikowaną toksynę tylko dlatego, że mamy wysoką Dziedzinę, na której jest ona oparta. Jak dla mnie jest to rozwiązanie dość kontrowersyjne i nie do końca przemyślane przez autorów.

Złoty medal natomiast temu, kto będzie w stanie w krótkim czasie przyswoić sobie zasady kierujące walką. Jest ona w Alpha Omega niezwykle skomplikowana i zupełnie traci cały swój dynamizm. Przez kilka pierwszych sesji musiałem sporo nagimnastykować moje szare komórki, aby przebiegała ona w miarę sprawnie. Podział na fazy, rzuty na reakcję, niektóre umiejętności walki bazujące jedynie na atrybutach, inne mające własne Umiejętności plus zasady zmęczenia i Odporności (ang. *Endurance*) wpływające znacząco na przebieg starcia... wszystko to sprawia, że robi się naprawdę



gorąco. Z drugiej strony osoby lubujące się w symulacjach najdrobniejszych elementów starcia powinny poczuć się zachwycone.

Kolejna istotna sprawa to system magii. Jak dla mnie efekty czarów są bardzo nie zrównoważone, zasady ich używania lekko zagmatwane, a cały system sprawia wrażenie nieprzemyślanego. Bardzo szybko wychodzi również na jaw, że osoby dysponujące mocami Władania (ang. Wielding) bardzo mocno pozostawiają w tyle inne początkujące postaci. Nawet cyborgizacje i modyfikacje genetyczne w pewnym momencie blakną, gdy tylko postać poznaje coraz to wyższe poziomy Władania – efekty, jakie potrafi ona wywołać są tak potężne, że niejednokrotnie zastanawiałem się czy gracze po prostu nie „zakochają się” w jednym typie postaci i będą unikali tworzenia innych.

Reszta podręcznika to ekwipunek, trucizny, choroby i tego typu klasyczne już pozycje znane z każdego niemal podręcznika do RPG. I tutaj wychodzi na jaw również największy grzech Alpha Omega – brak bestiariusza systemu. Czytając opis fabularny, co chwila natrafiamy bowiem na fragmenty, w których autorzy rozpisują się nad tym, że Ziemia zamieszkała jest w XXIII wieku przez najróżniejsze groźne stworzenia. Tutaj zaś nic, nie wiemy nawet jak wygląda jakiegokolwiek z nich (opisy fabularne są dość enigmatyczne)! Takie podejście do sprawy utrudnia zdecydowanie MG prowadzenie sesji w uniwersum Alpha Omega. Pocieszającą jest informacja, że ów brak ma naprawić nadchodzący dodatek: The Encountered: Volume I, który ma zawierać około 200 stworzeń i zasady do ich samodzielnego tworzenia. Szkoda, że choć część owych informacji nie znalazła się w podręczniku podstawowym.

## Podsumowanie

Alpha Omega to dobry system, okraszony chyba najlepszymi grafikami, jakie dane było mi oglądać w systemach fabularnych. Niestety, brak numeracji stron i zastąpienie ich paragrafami bardzo szybko może wytrącić z równowagi – zapomnijcie o szybkim szukaniu na sesji potrzebnych wam fragmentów podręcznika. Denerwujące jest również jeszcze jedno założenie – w przeciągu dwóch lat nastąpi wielka wojna pomiędzy Elimami i cały dotychczasowy opis świata, wypełniający podręcznik po brzegi, będzie można sobie wsadzić w cztery litery. Nie potrafię odnaleźć chyba żadnego logicznego argumentu przemawiającego za takim rozwiązaniem. Jeśli jednak podejmiemy do tego zagadnienia dość wybiórczo i przyzwyczajmy się do dość niefortunnej mechaniki, to Alpha Omega z pewnością dostarczy nam wielu godzin wspaniałej rozrywki.

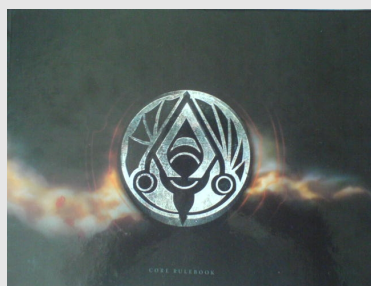


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Twarda okładka, szycie, papier kredowy i fenomenalne ilustracje to zdecydowane plusy tego podręcznika. Minus za brak numerów stron, paragrafy i bardzo brzydką kartę postaci.

**Miodność:** Mechanika Alpha Omega jest niezwykle toporna, system magii mało przemyślany, brakuje również bestiariusza. Świat broni się sam. Ogólnie mogłoby być znacznie lepiej.

**Cena:** Dostatecznie typowa, jak na angielskie podręczniki. Gdyby spadła o jakieś 30 złotych system by tylko na tym zyskał.



### Alpha Omega

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 6/10

**Cena:** 7/10 (129,00 zł)

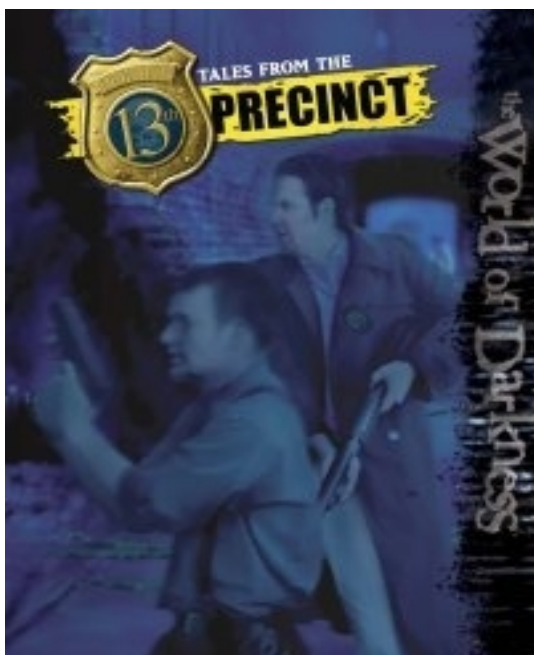


zrecenzował: Sting

### Tales from the 13<sup>th</sup> Precinct

# Ciężki żywot gliny

Tekst pierwotnie publikowany był w serwisie internetowym *Poltergeist*.



Opowieści z Trzynastego Posterunku są rozwinięciem zasugerowanego w podręczniku podstawowym podejścia do tematu mrocznych tajemnic. Tym razem przyjdzie nam mierzyć się z nimi w konwencji filmu lub serialu detektywistyczno-policyjnego. Wcielimy się w role zaprzysiężonych oficerów, licencjonowanych detektywów, bądź najbliższych współpracowników policji – będziemy również mogli wykorzystać gotowy *mini-setting* w postaci tytułowego Trzynastego Posterunku Departamentu Policji Midway.

Sam podręcznik nie odbiega zbyt standardem wydania od reszty serii, wydawnictwo jest tu jak zwykle dość konsekwentne. Twarda, gruba i dobrze chroniąca zawartość okładka, dobrej jakości papier – co prawda nie jest już kredowym półmatem, a zwykłym matowym papierem, wciąż jednak prezentuje się estetycznie. Jedynym większym zarzutem, jaki można byłoby mieć wobec egzemplarza, który był moim udziałem, jest zbyt niskie nasycenie czerni będące przypuszczalnie wpadką drukarni i we wznowieniach lub nawet dalszych oraz wcześniejszych partiach nakładu inne egzemplarze mogą prezentować się zgoła inaczej.

W nastrój podręcznika wprowadza nas lektura artykułu prasowego rozpoczynającego jego treść – jest ono wywiadem z doświadczonym dziennikarzem, weteranem walki z przestępczością, przeprowadzanym przez młodego adepta sztuki dziennikarskiej. Traktuje o przypadłościach i problemach Departamentu Policji Midway (o którym to departamencie i fikcyjnym mieście w samym podręczniku dowiemy się więcej), dodatkowo opatrzone jest adnotacjami osoby, która ewidentnie wcześniej widziała artykuł w wersji nieocenzurowanej, lub posiada szerszą wiedzę o stanie skorumpowania policji w Midway niż informacje prezentowane w owym artykule – najprawdopodobniej jego autora lub starszego dziennikarza, który czyta wywiad ze sobą po jego publikacji. Artykuł jest ciekawy, sam z siebie daje już kilka pomysłów na scenariusze, a przy tym doskonale oddaje nastrój „brudnej policji”, tak adekwatny w Świecie Mroku.

We *Wprowadzeniu* dowiadujemy się przede wszystkim o podstawowych założeniach podręcznika. Autorzy przyjęli, zgodnie z wytycznymi dotyczącymi całego nWoDu, konieczność rozgrywania się fabuł na szczeblu lokalnym. Stworzyli więc koncept fikcyjnego dużego amerykańskiego miasta, nazwanego przez nich Midway, wprowadzając graczy w świat sił policyjnych tej metropolii poprzez pryzmat jednego z jej dzielnicowych posterunków – niesławnej Trzynastki i jej wewnętrznych problemów. Innym



założeniem jest skupienie się na samych stróżach prawa, bez „zagładania” z akcją do prokuratora generalnego, na przesłuchania, konfrontacje, oraz inne szczegóły zbliżone bardziej do sali sądowej. Ci stróżowie prawa zaś, w większości są kompletnie nieświadomi istnienia jakichkolwiek czynników nadnaturalnych. Dzięki temu, możemy na bazie podręcznika rozegrać tak zwyczajny, „cywilny” w rozumieniu Świata Mroku, serial lub film *noir*, jak i powoli otwierać oczy dzielnych stróżów prawa na niesamowitości i przerażającą grozę otaczającego ich świata. *Wprowadzenie* raczy nas również takimi smakołykami jak lista policyjnych kodów radiowych, tak alfabetycznych, jak i numerycznych, tudzież obszerna lista skrótów i terminów charakterystycznych dla roboty amerykańskiego policjanta.

Rozdział pierwszy, *The Cop Shop*, opisuje sam Trzynasty Posterunek w Midway. Wprowadza nas również z miejsca w arkana życia jego pracowników, takie jak system zmian, hierarchia dowodzenia, opisuje rozkład i wygląd samego budynku wraz z interesującymi anegdotami i detalami, od jednego z funkcyjnych, sierżanta obsługującego recepcję, który wedle zwyczaju przynosi paczkę paczków dla kolegów, a ci wrzucają ćwierćdolarówki za każdego, którego wzięli (co od razu pozwala na przykład pokazać ze złej strony zlewczego i asocjalnego glinę, który jest ponad dobry obyczaj i bierze paczki bez płacenia, a także dobroduszną kadetkę, która zapłaci za niego i za siebie, żeby uniknąć nieuchronnego konfliktu w zespole i wzajemnych podejrzeń nawet w tak błahej sprawie), po jedną z cel, wykorzystywaną tylko w ostateczności, nawiedzaną ponoć przez zjawę nękającą zamkniętych w niej mężczyzn podejrzewanych o gwałty i przemoc domową. Posterunek opisany jest barwnie, ciekawie i jest bardzo interesującą lokacją z mnóstwem podobnych detali, które łatwo wykorzystać i pokazać podczas sesji.

Drugi rozdział, *The Ride-Along*, a zarazem główna część podręcznika, rozpoczyna się od ogólnego omówienia hierarchizacji policji w Midway,

rozszerzając temat na poszczególne wydziały policyjne, od narkotyków i wydziału zabójstw, poprzez obyczajówkę, po oddziały K-9, ERU (oddziały szybkiego reagowania, czyli stary dobry SWAT) i wydział spraw wewnętrznych. Podręcznik prezentuje potem drogę jaką postać musi przebyć by znaleźć się w szeregach policji Midway, pokrótce omawia szkolenie w akademii policyjnej i jej wymogi, po czym ostateczny egzamin, jakim dla kadeta jest współpraca na ulicach miasta z przydzielonymi im w roli instruktora starszymi funkcjonariuszami. Omówione zostają najbardziej typowe wezwania, takie jak alarmy w budynkach, przemoc domowa, włamania, wizytacje prewencyjne (np. u osób nie dających znaku życia od dłuższego czasu), a także wezwania do osób niestabilnych psychicznie i emocjonalnie, czy też robota typowej drogówki. Przy tej okazji omówione są procedury zatrzymywania pojazdów, włącznie z detalami wzajemnego ubezpieczania się partnerów na okoliczność ataku ze strony zatrzymanego lub prób ucieczki, sposoby weryfikacji trzeźwości zatrzymanych, uprawnienia do przeszukań pojazdów i tym podobne. Mowa jest także o zatrzymaniach wysokiego ryzyka, pościgach oraz tym, co się dzieje, gdy postrzelony zostaje policjant.

Dalsza część tego rozdziału traktuje z kolei o pracy detektywów. Mówi o robocie papierkowej, przesłuchaniach, roli intuicji czy siatek informatorów. Omawia poszczególne wydziały zajmujące się morderstwami, włamaniami i rabunkami, narkotykami, ofiarami szczególnych przestępstw (gwałtów, molestowania, przemocy domowej, zwłaszcza w przypadku dzieci), wywiadem czy też prostytutką, przemytem, handlem bronią i nielegalnym hazardem. Dzieli siły policyjne na te zajmujące się przestępczością zorganizowaną, jak i gangami, czy analizą dowodów (wskazując również w wygodnej tabeli jak długo w przybliżeniu trzeba czekać na identyfikację odcisków palców, a ile na wyniki porównań DNA). Odnosi się przy tym do popularnych seriali *CSI*, nadmieniając iż CSTs (Crime Scene Technicians) policji Midway są cywilami, nie prowadzą dochodzeń i nie noszą

bronii, gdyż CST wnoszący broń na miejsce zbrodni zostałby zwolniony za dopuszczenie do chemicznego skażenia materiału dowodowego. Kolejny podrozdział traktuje o codziennym wyposażeniu policjanta takim jak odznaka, mundur, broń, czy pojazdy. Dalej mówi się również o innych zjawiskach, z jakimi policjanci się stykają, jak łapówki, wymuszenia, korupcja, molestowanie, spiski i nadużycia. Opisanie są także pewne aspekty subkultury policyjnej, takie jak podziały na „mięsożerców” i „roślinozerców”, sposoby radzenia sobie ze stresem, anonimowość czy knajpy dla policjantów. Rozdział zamknięty zostaje przez nowe opcje rozwoju postaci, a konkretniej trzy Atuty. Jeden z nich jest przedrukiem krytykowanego za niewspółmierną siłę Atutu z Armory (*Combat Marksmanship*), drugi jest policyjną „sztuką obezwładniania”, trzeci to Atut Społeczny, „Zaprzysiężony Oficer”, przydatny w kronikach nieopierających się w całości na policji, w tych policji poświęconych sugerowany jako darmowy.

W rozdziale trzecim, *Roll Call*, opisani są postaci niezależne zaludniające Trzynastkę. Są to niemal wszyscy ważniejsi NPCe, z jakimi podczas gry policjantami z Trzynastego przyjdzie się graczom spotkać – od starszych detektywów, przez oficerów patrolowych, poprzez młodego kadeta, po oficera K-9 z psim towarzyszem, policyjnego kapelana, załogę ambulansu, czy cywili. Postaci jest wiele,

mają interesująco i inspirująco zarysowane antagonizmy, częstokroć także wyprowadzone są od nich potencjalne powiązania ze Światem Mroku, z których skorzystać oczywiście nie mamy obowiązku.

Rozdział czwarty, *The Blotter*, poświęcony jest w całości załączkom scenariuszy. Te zaś bazowane i tytułowane są wedle popełnionych przestępstw, a opisanie są w interesujący, dwustronny sposób. Najpierw, z perspektywy prowadzenia ich dla postaci będących policjantami, potem zaś z punktu widzenia postaci zantagonizowanych wobec policji, bądź wręcz nadnaturalnych. Sposób prezentacji, zróżnicowanie i pomysł schematu tworzenia oraz zaprezentowania przygód nadaje temu rozdziałowi sporo unikalnego charakteru. Tuż za rozdziałem czwartym, znajduje się *Dodatek*, w którym przedstawiony zostaje pełnowymiarowy scenariusz. Szczerze powiedziawszy, bardziej przydatną moim zdaniem byłaby większa ilość pomysłów i ich wariacji podobna zawartości rozdziału czwartego, wydawnictwo zdecydowało jednak inaczej.

Podsumowując, podręcznik ten jest świetnym źródłem pozaserialowej i pozafilmowej wiedzy o pracy policji. Dzięki skupieniu na lokalności wydarzeń i wiarygodnemu *minisettingowi* Trzynastego Posterunku, podręcznik nadaje się do natychmiastowego wpasowania w aktualny *setting* praktycznie dowolnego miasta Stanów (w takim również celu uplasowano go w fikcyjnym Midway). Prawdopodobnie zawiera sporo uogólnień, jakże charakterystycznych dla filmowości całego nowego Świata Mroku, tym niemniej nawet osobom mającym bliższy i realny kontakt z siłami policyjnymi powinno się przyjemnie zeń korzystać. Jest również na tyle ogólny i niepowiązany na siłę ze WODem, iż może służyć za „podręcznik o policji” osobom grającym w praktycznie dowolny współczesny system, a chcącym oddać wiarygodnie nastrój seriali takich jak *The Shield*, *The Wire*, *NYPD Blue*. Skupia się jednak wyłącznie na policji amerykańskiej oraz prawie Stanów Zjednoczonych, przez co adaptacja np. do warunków polskich może już wymagać oddzielnego zaznajomienia się z

## Komentarz do oceny

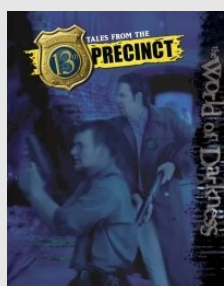
**Wykonanie:** Matowy papier, czytelny układ stron i niezłe ilustracje. Nic dodać, nic ująć.

**Miodność:** Tales... to porządny podręcznik tematyczny zawierający mnóstwo ciekawych i inspirujących informacji. Lekkim minusem jest fakt, że jest w nim kilka przedruków z wcześniejszych suplementów (np. atuty z Amory).

**Cena:** Podręcznik kosztuje tyle, co podstawki, posiadając taką samą ilość stron (ok. 130), co większość dodatków oscylujących cenowo w granicach 70 złotych. Zdecydowany minus.



polskimi procedurami. W strukturze i układzie podręcznika brakuje nieco indeksu, który mógłby zwiększyć jego klarowność, a któremu miejsca ustąpić mogłaby spokojnie strona z formularzem, czy kilka stron z reklamami. Ogólnie rzecz biorąc, jeśli Wasza kronika toczy się w Stanach, a policja ma w niej odgrywać jakkolwiek poważniejszą rolę niż losowego antagonisty w strzelaninie lub oponenta w pościgu, warto się w ten podręcznik zaopatrzyć.



### ***Tales from the 13<sup>th</sup> Precinct***

Wykonanie: 7/10

Miodność: 8/10

Cena: 4/10 (94,95 zł)



zrecenzował: Kastor Krieg

# ONEIROS

## www.oneiros.pl

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

Już za miesiąc kolejny numer



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 12, wrzesień 2008



**w numerze między innymi:**  
**BattleLore**  
**Agricola**  
**H.P. Lovecraft's Arkham**