

W numerze: KINGSPORT - MIASTO SNÓW I KOSZMARÓW - str.28.
O ADAPTACJI KSIĄŻEK, FILMÓW, GIER - ORAZ ICH JAKOŚCI - str.34.



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 59, sierpień 2012

ARCANA
UGA BUGA
ABADDON
BLOKADA

RACIAL WARS NARODZINY LIDERÓW LOT NAD PUSTYNIĄ

L5R: The Book of Air
Wolsung: Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna
Savage World of Solomon Kane: Travelers' Tales





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

Redakcja i korekta tekstów:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

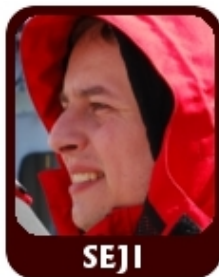
Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i 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



Letni poranek, środa. Jedziesz do pracy. Mijasz się w drzwiach autobusu z obcą osobą, która na twój widok uśmiecha się i unosi kciuk do góry. Chwila konsternacji, potem nagłe olśnienie. Masz na sobie koszulkę z Cthulhu.

W pracy. Człowiek z siedzącego po sąsiedzku zespołu wita się z tobą. Znać się kiepsko, więc rozmowa toczy się wokół banałów: praca, pogoda. On ma bluzę ze Spider-Manem. Rozmowa schodzi na superbohaterów, potem na gry komputerowe. Okazuje się, że właśnie znalazłeś nowego kumpla.

Czekasz ze znajomymi na transport, jedziecie na ognisko za miasto. Rozmawiacie o różnych rzeczach: filmach, grach serialach. Nagle stojąca obok dziewczyna reaguje w odpowiedzi na fragment rozmowy: „Lubicie »Battlestar Galactica«? Kocham was!”

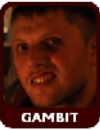
Fan fana zawsze rozpozna. Czy to po wizualnych aspektach bycia fanem (koszulki, bluzy, przypinki, gadżety), czy też po werbalnych przejawach skażenia popkulturą (wystarczy na spotkaniu rzucić: „niech moc będzie z wami”). Albo i po zakupach lub zawartości plecaka – każdemu chyba zdarzyło się pójść do pracy z grą lub książką i choćby na chwilę położyć ją na biurku. Wtedy wiadomo, że z taką osobą, nawet kompletnie nam nieznaną, będziemy mieli przynajmniej jeden wspólny temat do rozmowy – a może i do zagrania.

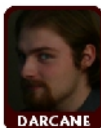
Lubię oznajmiać, że jestem fanem: gier, komiksów, filmów. Z jednej strony to komunikacja na zewnątrz: „lubię to, co ty; można ze mną pogadać”. Z drugiej strony to też swego rodzaju manifestacja, stwierdzenie, że pewne dziedziny popkultury nie są tylko dla dzieci, jak to się powszechnie w naszym kraju uważa. Przy okazji zostaje spełniona misja edukacyjno-propagandowa, tak podkreślana przez niektórych („w RPG musi grać cały świat!” – oczywiście wcale nie musi, co nie przeszkadza, by o grach wspominać), choć ekspozycja elementów fanowskich prowadzi czasem do różnych sytuacji: „Co to znaczy?” „To symbol Zjednoczonej Federacji Planet. Robiliśmy startrekową imprezę”. „Nie mam pojęcia, o czym mówisz, ale to chyba dobrze”. Mnie to jednak nie przeszkadza.

Cześć, też jestem fanem. Gramy?

Nr 59, sierpień 2012

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów na początek  SEJI
- 4 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier  AJFEL
- 9 **Polacy w natarciu**
Racial Wars: Narodziny Liderów
– Lot nad pustynią  STING
- 14 **Jak zawładnąć
miastem w kilka
godzin**
Arcana  PALADYN
- 17 **Nocne jaskiniowców
rozmowy**
Uga Buga  GAMBIT
- 21 **Batalia ludzi i maszyn**
Abaddon  AJFEL
- 25 **Zatrzymaj gangstera!**
Blokada  AJFEL

- 28 **Kingsport – miasto
snów i koszmarów**
Długa droga do Kadath #11  PALADYN
- 34 **Przeżyć Gwieздną
Sagę po swojemu...**
O adaptacji książek, filmów, gier
– oraz ich jakości  SHADENC
- 38 **Droga Powietrza**
L5R: The Book of Air  SHADENC
- 41 **Esencja Wolsunga**
Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszy-
na  DARCANE
- 44 **Opowieści
Wędrowców**
Savage World of Solomon Kane:
Travelers' Tales  WOTEE
DOBACZYŃSKI
- 46 **Plany na wrzesień**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności

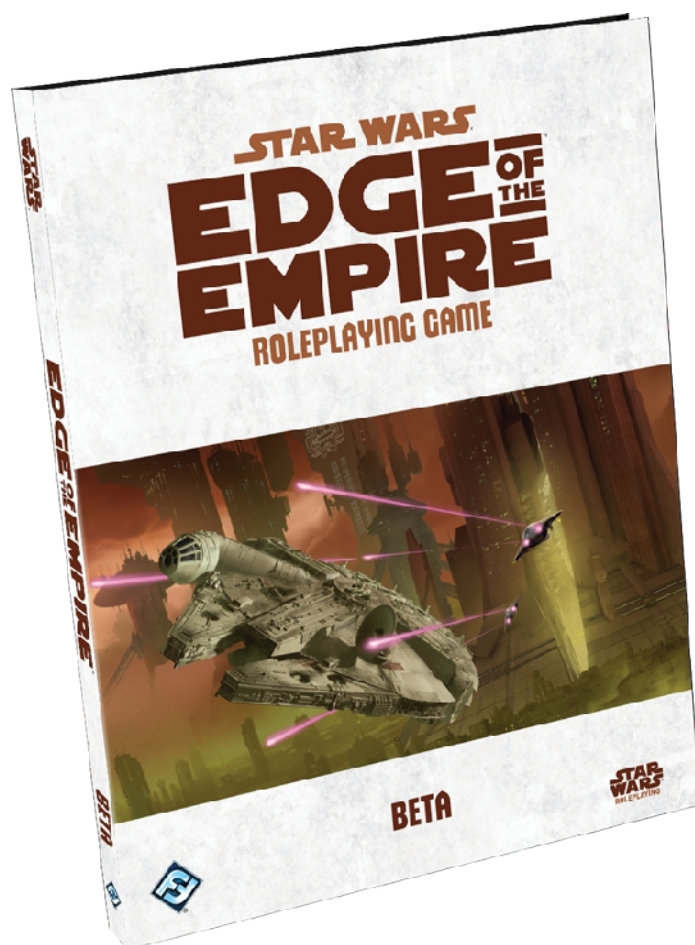
Dodatek do Descenta jeszcze w tym roku



AJFEL

Nabywcy nowej edycji gry planszowej **Descent: Journeys in the Dark** jeszcze nie zdążyli się na dobre nacieszyć tą niezwykłą planszówką, a już wydawnictwo Fantasy Flight Games zapowiedziało pierwszy dodatek zatytułowany **Lair of the Wyrms**. Rozszerzenie ma trafić na sklepowe półki jeszcze w tym roku. Zawartość zestawu jest łatwa do przewidzie-

nia, chociaż trochę niepokoi skromna ilość komponentów: 10 figurek prezentujących dwóch nowych bohaterów oraz dwa nowe rodzaje potworów, dwa nowe dodatkowe moduły planszy oraz nowe karty i żetony. Nie zabraknie nowych scenariuszy oraz przede wszystkim elementów, które nieco rozbudują bardzo prosty i ubogi tryb kampanii z zestawu podstawowego.



Gwiezdne Wojny RPG

Gdy w ubiegłym roku świat obiegła wieść, że Fantasy Flight Games nabyło licencję na wydawanie gier w uniwersum **Gwiezdných wojen**, od razu było wiadomo, że na pewno pojawi się karcianka w formie LCG oraz gra fabularna. Zapowiedź tej pierwszej usłyszeliśmy już dawno, ale z różnych powodów wciąż opóźnia się jej premiera. Tymczasem ostatnio FFG ogłosiło rozpoczęcie betatestów gry fabularnej **Star Wars: Edge of Empire** oraz plany wy-

dawnicze z nią związane. Gra pozwoli przenieść się w realia **Gwiezdných wojen** w czasy walki rebeliantów z Imperium. W ramach projektowanego systemu powstaną trzy gry: pierwsza, wspomniana **Edge of Empire**, pozwoli zagrać postaciami ze społecznego marginesu, a więc wszelkiej maści najemnikami, przemytnikami i łowcami nagród. Druga gra nosić będzie tytuł **Age of Rebellion** i da szansę wstąpienia w szeregi rebeliantów jako pilot myśliwca, szpieg albo żołnierz. Trzeci tytuł, **Force and Destiny**, pozwoli wcielić się w rycerza Jedi.

To oczywiście nie pierwsza próba stworzenia gry fabularnej w barwnym uniwersum **Gwiezdných wojen**. Czas pokaże, w jakim stopniu będzie to udany projekt, natomiast już dziś nie sposób zauważyć, że plany wydawnicze są mocno zbliżone do linii fabularnego **Warhammera 40 000** (kilka autonomicznych podręczników podstawowych opartych na wspólnej mechanice i szereg dodatków dla każdego z nich). Wszystko więc wskazuje na to, że nowatorska i dość

kontrowersyjna trzecia edycja **Warhammer Fantasy Roleplay** nie sprawdziła się w oczach wydawcy na tyle, by kolejne erpegi w swojej formie poszły w jej ślady.

Starter do nowej edycji Warhammera 40 000

Niedawno pisaliśmy o premierze 6. edycji gry bitewnej **Warhammer 40 000**. Tak samo, jak to miało miejsce w przypadku nowego wydania bitewnego **Warhammera Fantasy**, kilka miesięcy po premierze podręcznika z nową wersją reguł do sprzedaży trafi pudełkowy zestaw startowy. Będzie nosił tytuł **Dark Vengeance** (w polskiej edycji: **Mroczna Zemsta**), a zawartość jest podobna do wydanego dwa lata temu dla 8. edycji **Warhammera Fantasy** zestawu **Island of Blood** (**Wyspa Krwi**). Nabywając **Mroczną Zemstę**, dostaniemy więc kolorowy podręcznik z kom-

Odkryj serię

NEUROSHIMA

gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

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

100% postapokalipsy

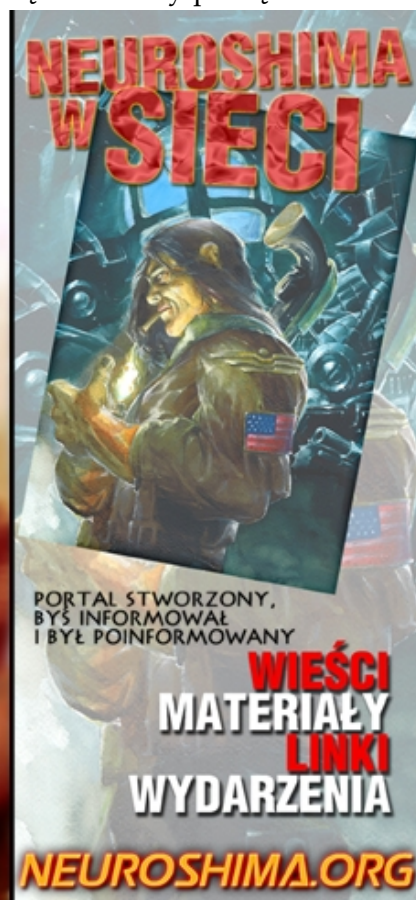


NEUROSHIMA W SIECI

PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

**WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA**

NEUROSHIMA.ORG



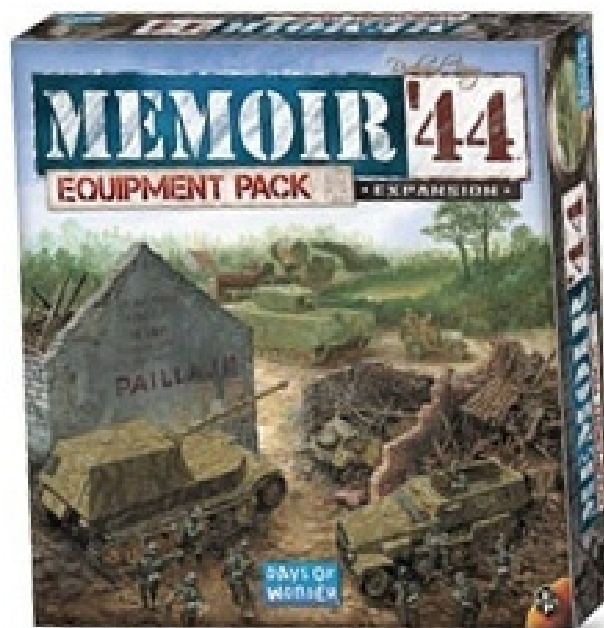
pletnymi regułami nowej edycji **Warhammera 40 000**, broszury wprowadzające do systemu i związane z nim szeroko rozumiane modelarskie hobby oraz oczywiście dwa niezwykle efektowne zestawy plastikowych figurek, stanowiące idealny wstęp do budowy armii Kosmicznych Marines Chaosu oraz Mrocznych Aniołów. Tradycyjnie zestaw zawiera wszystko, co niezbędne do rozpoczęcia zabawy, a więc prócz figurek (które można złożyć bez użycia kleju) i podręczników, w pudełku znajdziemy zestaw kostek oraz plastikowych znaczników.



Gigantyczny dodatek do Memoir '44

Fani wydanej przez Days of Wonder gry **Memoir'44**, nie mają powodów do narzekania, jeśli chodzi o liczbę rozmaitych dodatków do tej popularnej planszówki Richarda Borga, pozwalającej rozgrywać bitwy na różnych frontach II wojny światowej. Takiego dodatku, jak zapowiadany, jednak jeszcze nie było. Niebawem do sprzedaży trafi bowiem **Memoir'44 Equipment Pack**, czyli zestaw zawierający aż 186 dodatkowych figurek, a więc znacznie więcej niż podstawowa wersja gry. Francuska piechota, fińskie oddziały narciarskie, włoskie jednostki artyleryjskie i polska kawaleria posłużą za nieocenione wsparcie i uatrak-

cyjnią rozgrywki zarówno w archiwalnych scenariuszach, jak w i zupełnie nowych, stworzonych na potrzeby tego zestawu. Jednostkom towarzyszy pokazna kolekcja różnego typu maszyn: rozmaitych czołgów, ciężarówek, dział pancernych i lżejszych pojazdów. Premiera **Memoir'44 Equipment Pack** przewidziana jest na koniec września.



Talisman w świecie Warhammera 40 000

Plotki na temat tej gry krążyły już od dawna, ale zaledwie kilka tygodni temu pojawiła się oficjalna zapowiedź planszowej gry przygodowej osadzonej w uniwersum **Warhammera 40 000**, stworzonej na podstawie niezwykle popularnej gry **Talisman**. Na pierwszy rzut oka **Relic** (taki tytuł nosiła będzie gra) jest łudząco podobna do **Talisman**: wykonywanie ruchów o liczbę pól równą wynikowi wyrzuconemu na kostce i plansza podzielona na trzy krainy (zewnątrzną, wewnętrzną i środkową). Według zapo-

wiedzi wydawcy **Relic** nie będzie jednak wierną kopią pierwowzoru przeniesioną w odmienne uniwersum. Zmiany obejmą m.in. system rozwoju postaci, podzielenie talii kart przygód na powiązane tematycznie grupy oraz scenariusze definiujące odmienne warunki zwycięstwa. Premiera przewidziana jest na koniec bieżącego roku.



Pokolenia już w sprzedaży

Pokolenia, czyli polska edycja gry **Village** (uhonorowanej w tym roku prestiżowym wyróżnieniem *Kennerspiel des Jahres*) za sprawą wydawnictwa Hobbyty już trafiła do sprzedaży. W **Pokoleniach** każdy z graczy kontroluje losy jednej z zamieszkujących wioskę rodzin i stara się zapewnić jej sławę. Musi jednak pamiętać o ważnej rzeczy: czas nieustannie gna do przodu i członkowie jego rodziny będą stopniowo umierać. Z pewnością ci mieszkańcy, którzy

ciężko pracowali za życia, będą dobrze wspomniani po śmierci, a ich losy zostaną uwiecznione w wiejskiej kronice. Na rozgrywkę składa się szereg rund, podczas których gracze kierują losami swego rodu. W tym celu mogą wyznaczać członkom rodziny różne zadania: pracujący w gospodarstwie zatroszczą się o dobre zbiory, przeznaczeni do służby w kościele przyniosą punkty sławy, a rodzina w radzie gminy, prócz cennych punktów, zagwarantuje także przywileje. Ten, kto zdecyduje się na podróż, zapewni swemu rodowi sławę oraz – zależnie od celu wyprawy – wzrost wpływów lub pieniądze. Z kolei członkowie rodziny pracujący w warsztatach rzemieślników wyprodukują dobra, które wraz ze zbożem można wymienić na targu na punkty sławy – zwycięża ten, kto zdobędzie ich najwięcej.



Ponad 100 tys.
czytelników!

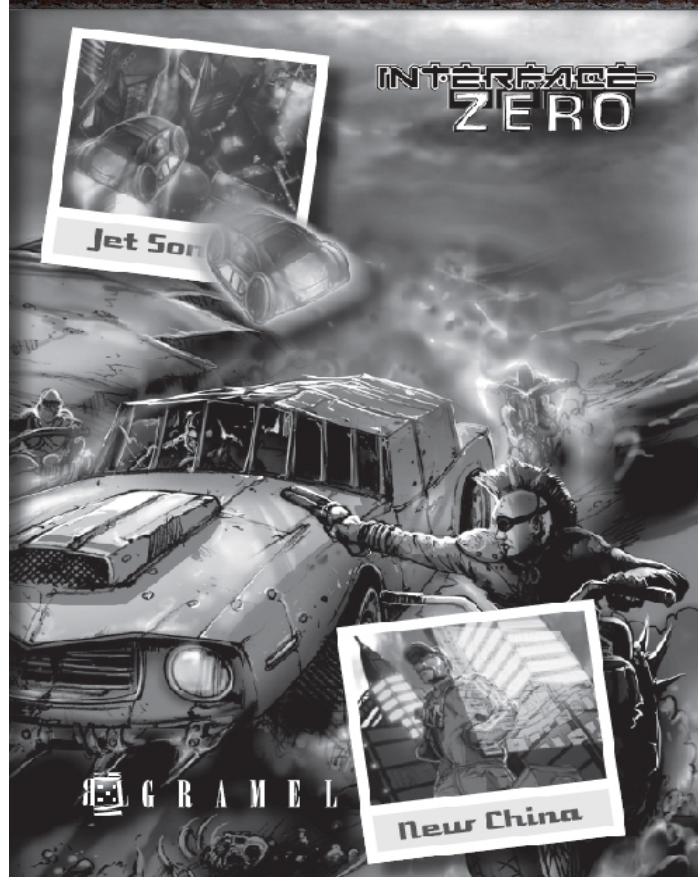
Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl



INTERFACE ZERO

WITAJ W PRZYSZŁOŚCI!

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

MASZ GIWERĘ?

W INTERFACE ZERO ZMIESZYSZ SIĘ Z MISTRZAMI
PRADAWNYCH CHIŃSKICH TRIAD, HACKRAMP-ANARCHISTAMI
I CYTROWYMI GARDNAMI KORPORACJI. POKRZYJESZ
SZYKI MANDARYNATÓW! NOWYCH CHIN ALBO DOBRODROJNEJ
KOALICJI AMERYKI PÓŁNOCCY. WEŹMIESZ NA MUSZKĘ
SNAJPERKI ALBO SKRZYJESZ NANO-STALOWE OSTRZA
Z GANGERAMI, HYBRYDAMI O MODYFIKOWANYM GENOTYPIE
I CYBERSZTURMOWCAMI.

JESTEŚ W SICCI?

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

CHCESZ SIĘ WBIĆ DO DOMENY KORPORACJI?

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

Racial Wars: Narodziny Liderów – Lot nad pustynią

Polacy w natarciu



STING

Muszę się wam do czegoś przyznać. Bakcyła kolekcjonerskich gier karcianych złapałem gdzieś w okolicach 1997 roku. To właśnie wtedy znajomy zaprosił mnie na partyjkę **Doomtroopera** i był to jeden z tych punktów zwrotnych, które przytrafiają się w ludzkim życiu. Od tej chwili karcianki stały się moją pasją, hobby graniczącym wręcz z poważnym uzależnieniem i prawdziwą finansową studnią bez dna. Na przestrzeni lat udało mi się co prawda nad tym zapanować, ale o ilości wydanych na nie pienię-

dzy wolę nawet nie myśleć. Dzisiaj nie inwestuję już w każdą nową grę, która pojawia się na rynku, jednak z czystej ciekawości jestem w stanie kupić przynajmniej dwa startery i ocenić, czy dany tytuł wprowadza jakieś nowatorskie rozwiązania, czy też kopiuje pomysły z innych tytułów, a jeśli tak, to co dokładnie i w jaki sposób. Dlatego gdy na rynku pojawiły się **Racial Wars**, nowa kolekcjonerska gra karciana – do tego polska – postanowiłem przyjrzeć się temu tytułowi nieco bliżej.

Trudno opisywać grę karcianą punkt po punkcie, zwracając uwagę na każdą, najdrobniejszą nawet regułę i analizując gros możliwych do zaistnienia sytuacji. Taki opis jest nudny i przede wszystkim nie oddaje w pełni tego, co dzieje się na stole podczas rozgrywki. Inną trudnością jest pisanie recenzji przeznaczonej dla laików, ponieważ wiele gier karcianych „pożycza” pewne rozwiązania od innych, powielając je i tylko nieznacznie modyfikując. Dlatego też postaram się skupić uwagę wyłącznie na najważniejszych aspektach **Racial Wars** i tak zrównoważyć stopień szczegółowości tekstu oraz zawartych w nim różnorakich odwołań do innych gier, tak aby był on zrozumiały dla jak najszerszego grona odbiorców.

Jednym z najważniejszych aspektów każdej gry karcianej jest sposób, w jaki rozwiązano zarządzanie zasobami, których używa się do zagrywania kart i aktywowania rozmaitych efektów. Najogólniej rzecz ujmując, można wyróżnić dwa podstawowe rozwiązania stosowane w grach karcianych. Pierwsze z nich nazywam „sposobem z **Magic the Gathering**”. Polega ono na wyróżnieniu określonego typu karty, który gwarantuje zasoby danego rodzaju – w przypadku **MtG** są to *landy* pozwalające płacić za zagrywanie kart. Wadą tego typu rozwiązania jest fakt, że w przypadku, gdy *landy* nie trafiają się na rękę – lub też dobiera się ich zbyt dużo – nie można praktycznie niczego zrobić i zazwyczaj przegrywa się partię. Drugie rozwiązanie nazywam „sposobem z **Call of Cthulhu**”. Polega ono na tym, że zasobem może stać się dowolna karta, jaką posiada się na rękę, jednak traci się w ten sposób możliwość jej normalnego zagrania. Chociaż uważam to rozwiązanie za zdecydo-

wanie lepsze, jego podstawową wadą jest fakt, że czasami pozbawiamy się możliwości zagrania jakiejś kluczowej karty, ponieważ źle oceniliśmy sytuację panującą na stole i sami zamykamy sobie drogę do zwycięstwa. Oczywiście istnieje jeszcze wiele innych sposobów na zarządzanie zasobami (jak chociażby w **Kulcie**, **Vampire the Eternal Struggle** czy **Netrunnerze**), jednak przytoczone przeze mnie rozwiązania są obecnie najbardziej popularne.



Racial Wars korzysta ze sposobu drugiego, pozwalając graczom co turę dokładać po jednej karcie z ręki do puli wpływu, którego używa się do płacenia za zagrywane karty i aktywowanie ich efektów. Dodatkowo mamy możliwość przejmowania kart Lokalizacji przeciwnika, co również przekłada się na zwiększanie puli wpływu i jest interesującym rozwiązaniem, które w późniejszych etapach rozgrywki pozwala na zachowanie większej liczby kart na ręce. Mimo że dołożenie karty do wpływu jest opcjonalne, trudno jest mi sobie wyobrazić, aby gracze nie wy-

konywali tej czynności niejako obligatoryjnie. Zasada jest bowiem prosta – im więcej wpływu posiadamy, tym więcej rzeczy możemy zrobić.



Innym ważnym aspektem są warunki zwycięstwa. „Klasyczne” rozwiązanie znane z **MtG** to pozbawienie przeciwnika wszystkich punktów życia. W takiej sytuacji przywołane jednostki muszą po prostu zadać określoną liczbę obrażeń, aby zapewnić zwycięstwo. W przypadku **Magica** istnieje jeszcze możliwość, że któryś z graczy przegra, ponieważ skończą mu się karty w talii. Inne przyjmowane często rozwiązania to „wygranie” określonej liczby kart (**CoC**), uzbieranie pewnej liczby punktów (**Kult**, **On the Edge**, **Doomtrooper**), albo zniszczenie określonej liczby „miejs” przeciwnika lub pokonanie kontrolowanego przez niego bohatera (**Warhammer LCG**, **World of Warcraft TCG**). **Racial Wars** korzysta z ostatniego z tych rozwiązań, ponieważ zwycięstwo zapewnia odrzucenie Lidera przeciwnika lub podbicie jego Siedziby. Jest to dość udane połączenie rozwiązań znanych z **Warhammera** i **WoW**. Można rów-

niez odnieść zwycięstwo, gdy przeciwnikowi skończy się wszystkie karty w talii.

Jeżeli chodzi o zasady rozpatrywania konfliktów, czyli „serce” każdej gry karcianej, **Racial Wars** prezentuje się bardzo dobrze i pokazuje wiele mocnych stron. Mechanika konfliktu opiera się na dwóch sferach: ataku i obrony, a zagrywane przez graczy jednostki muszą trafić do jednej z nich. W ten sposób grający zmuszeni są dbać zarówno o ofensywę, jak i defensywę. Rozwiązanie to przypomina nieco te znane z **Warhammera**, **On the Edge** i **War Cry**.



Jestem fanem podziału na jasno określone sfery ataku i obrony, ponieważ dodaje to każdej grze głębi oraz wymusza na grających ciągłą kalkulację zysków i strat. W **Racial Wars** wypada to naprawdę wyśmienicie. Rozpatrywanie konfliktu pomiędzy jednostkami to w tej grze zasadnicza część zabawy, co ma swoje wyraźne odzwierciedlenie w zasadach.

Konflikt rozpoczyna się fazą Łucznictwa (podobnie jak w **War Cry**), później zaś następuje faza Starcia, w której najpierw działają i zadają obrażenia jednostki ze słowem kluczowym „pierwsze uderzenie” (podobnie jak w **MtG** czy **Władcy Pierścieni LCG**), następnie rozliczane są pozostałe obrażenia, pod koniec fazy zaś ponownie atakują jednostki ze słowem kluczowym „kontratak”. Skomplikowane? Tylko pozornie, ponieważ walka staje się intuicyjna po rozegraniu zaledwie kilku tur.



Rodzaje kart w **Racial Wars** to praktycznie karciankowy standard. Mamy więc karty Jednostek, Czarów (zagrywane z ręki w odpowiednim momencie – jak np. w **MtG** karty *instant* i *sorcery*), Umocnień (dołączane do Siedziby i Lokalizacji) oraz Ekwipunku (dołączane do jednostek). Dodatkowo **Racial Wars** korzysta z mechaniki dzień/noc (znanej z **CoC**), tj. za pomocą kart Czasu gracze mogą zmieniać porę doby na dzień lub noc, co przekłada się na dodatkowe korzyści oraz umożliwia lub uniemożliwia zagrywanie

Rebel Times

określonych kart Jednostek. Obecnie niemożliwą do wykorzystania opcją są karty Sztandarów, które pozwalają na grę talią złożoną z więcej niż jednej frakcji. Czy jest to rozwiązanie udane, okaże się więc dopiero w przyszłości.



Ostatnia kwestia dotyczy oprawy i kwestii wydawniczych. Nie da się ukryć, że **Racial Wars** jest tytułem udanym pod względem graficznym, co w przypadku polskich gier karcianych jest raczej ewenementem (choć **Veto!** ostatnio znacznie nadrabia zaległości na tym polu). Cieszy przede wszystkim równy poziom ilustracji, które wprowadzają spójny klimat dla obydwu ras **Lotu nad Pustynią**, czyli Savandów i Smoków. Niestety kuleje trochę *wording* kart, który bywa czasami nieczytelny.

Zawartość zestawu bitewnego wypadła niestety słabo. Maty okazują się być zaledwie kawałkami papieru (co w porównaniu z matami znanymi z **WoW** woła wręcz o pomstę do nieba), a pudełko wypełnione jest po brzegi... powietrzem. Oczywiście podobnie sprawa przedstawiała się z ogromnymi pu-

dłami do LCG od FFG, więc istnieje szansa, że niebawem zapełnią się one dużą ilością kartoników (co raczej nie ratuje sytuacji, ponieważ zazwyczaj i tak inwestuje się w pudła na karty od firmy **Ultra-Pro**, które są znacznie poręczniejsze w transporcie). Najbardziej boli jednak brak jakichkolwiek znaczników, co dla ekskluzywnych starterów jest już obecnie standardem wydawniczym. Również sam balans talii startowych mógłby być nieco lepszy, talia Savandów jest bowiem nieco mocniejsza od talii Smoków. Zupełnie nie rozumiem zaś, dlaczego kolekcjonerska gra karciana wydawana jest „na raty”. Same startery nie wystarczą na długo, a czekanie na kolejne dwa oraz zestawy dodatkowe wydaje mi się zupełnie chybionym pomysłem. Przede wszystkim osiągnię-

Plusy:

- 👍 Sposób zarządzania zasobami
- 👍 Dobra mechanika walki
- 👍 Oprawa graficzna
- 👍 Brak *rarity*

Minusy:

- 👎 Nieczytelny *wording* kart
- 👎 Dziwna polityka wydawnicza
- 👎 Maty
- 👎 Pudełko wypełnione powietrzem

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok.30 minut Cena: 89,95zł

cie pełnej grywalności tytułu zostaje w ten sposób odsunięte w czasie, a takie rozwiązanie powoduje wśród potencjalnych nabywców pewną dozę nerwowości i pytanie, czy kolejne zestawy w ogóle wyjdą, co w przypadku polskich produktów niejednokrotnie bywało istotnym problemem. Mam tylko nadzieję, że taka polityka wydawnicza nie pogrzebie tego ciekawego projektu.

Na ogromne słowa uznania zasługuje zaś fakt, że w przypadku **Racial Wars** zrezygnowano całkowicie z *rarity*, czyli rzadkości kart, która sprawia, że niektóre z nich są znacznie trudniejsze do trafienia w zestawach dodatkowych niż inne. W przypadku tej gry każda karta będzie miała taką samą szansę pojawienia się w boosterach, co jest rozwiązaniem pośrednim pomiędzy formatem CCG i LCG. Czy będzie to strzał w dziesiątkę? Czas pokaże. Mnie to rozwiązanie przypadło do gustu, jednak zatwardziali kolek-

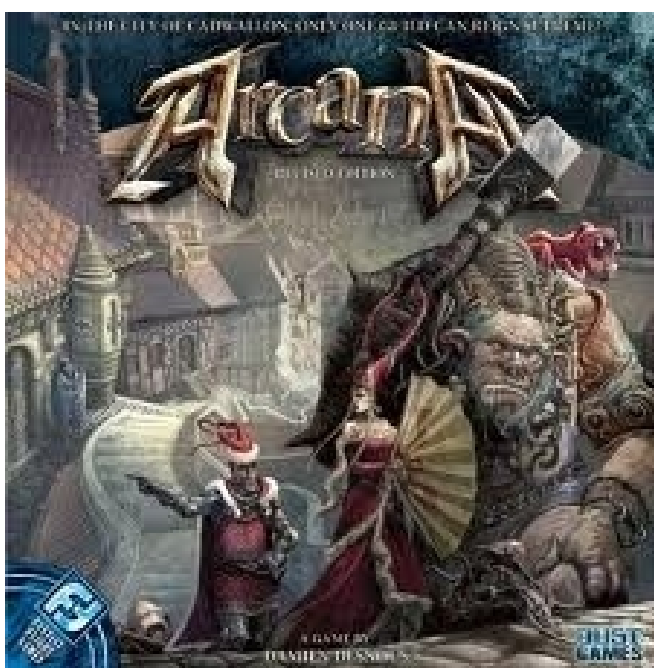
cjonerzy mogą poczuć się zawiedzeni. Z pewnością złożenie turniejowej talii będzie w przypadku **Racial Wars** możliwe dla każdego, co pozwala przypuszczać, że przy stołach główną rolę będą odgrywały umiejętności graczy, a nie pieniądze.

Racial Wars mogę polecić każdemu fanowi kolekcjonerskich gier karcianych. Gra korzysta z wielu sprawdzonych w innych tytułach rozwiązań, które łączy w dobrze działającą całość. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że projekt ten stanie się na tyle popularny, iż po **Narodzinach Liderów** pojawią się kolejne edycje. W innym przypadku gra, podobnie jak **Kartazma**, szybko odejdzie do lamusa, co w przypadku tak ambitnego tytułu byłoby prawdziwą stratą.



Arcana

Jak zawładnąć miastem w kilka godzin



Miasto srebrnej linii



Gra **Arcana** została wydana przez Alderac Entertainment Group, a jej poprawiona edycja ukazała się w 2009 roku za sprawą Fantasy Flight Games. Jest to wznowienie gry, dodatkowo poprawione i rozszerzone przez nowego wydawcę. Należy tzw. „Srebrnej Linii” gier amerykańskiego wydawnictwa, czyli produktów o prostszych zasadach, krótszym

czasie rozrywki i przeznaczonych dla trochę bardziej przypadkowych graczy.

W **Arcana** trafiamy do krainy fantasy, której jednym z centrów jest bogate i wspaniałe miasto Cadwallon. Niektórzy z graczy mogą kojarzyć tę nazwę. Stosunkowo niedawno ukazała się gra planszowa **Cadwallon – City of Thieves**, dzieląca z **Arcana** i teatr działań, i po części tematykę. Osoby będące fanami gier bitewnych, a nie ograniczające się do uniwersum **Warhammera**, też mogą znać tę nazwę. **Cadwallon** leży w świecie gry bitewnej **Confrontation**, wydawanej onegdaj przez nieistniejącą już firmę Rakham. System ten był znany głównie z wysokiej jakości figurek, ale także ciekawego i intrygującego świata. O jego popularności może świadczyć to, że ukazała się także gra fabularna, osadzona właśnie w mieście Cadwallon.



Choć **Confrontation** i Rakham znikły z mapy świata gier wraz z upadkiem francuskiej firmy, to wykreowany przez nią świat nadal żyje. Dowodem na to jest wspomniana już planszówka **Cadwallon – City of Thieves**, ale także właśnie **Arcana**. Za jej sprawą powracamy do zapierającego dech w piersiach i bogatego miasta, a naszym celem będzie zdobycie wpływów, znaczenia politycznego i kontroli nad źródłami lukratywnych zysków. Każdy z graczy wciela się w postać mistrza jednego z wielu miejskich cechów, które chcą zdobyć monopol nad handlem i pozbyć się konkurencji. Do wyboru mamy z

pozoru uczciwe gildie przewoźników, czy architektów, ale też złodziei, a nawet płatnych morderców.

Aby zdobyć władzę nad miastem, gracze będą musieli się dobrze nagłówkować, wymyślić kilka planów, wykorzystać agentów, a niekiedy otwarcie przekupić przeciwników. W zabawie może uczestniczyć od dwóch do czterech osób, z których każda staje na czele jednej z frakcji, które chcą zawładnąć Cadwallonem na własność. Podczas gry będą zdobywać magiczne przedmioty, przekupywać stronników lub po prostu przeszkadzać przeciwnikom.



Agenci, intrygi i dzielnice

Kupując **Arcana**, do rąk dostajemy średniej wielkości pudełko z twardego kartonu. Rozmiarami przypomina to, w jakim sprzedawane są takie gry jak **Znak Starszych Bogów** czy **Blood Bowl**. Wewnątrz znajdziemy instrukcję i dwie grube talie kart. Ku mojemu zaskoczeniu, w pudełku nie było oprócz nich żadnych znaczników, żetonów czy dodatków.

Kart w zestawie jest ponad dwieście i dzielą się one na trzy zasadnicze rodzaje. Pierwszym są talie Gildii (w grze bierze ich udział sześć, oprócz wymienionych wcześniej także cech najemników, lichwiarzy oraz jasnowidzów), Stawek (o które będzie toczyła się walka) oraz dodatkowe karty. Mistrzowie cechów do swojej dyspozycji mają agentów, których rękoma

będą załatwiać brudne interesy, miejsca, jakie kontrolują w mieście oraz specjalne relikty, potężne przedmioty o nadzwyczajnych właściwościach. Wszystkie one mają formę kart o formacie znanym z innych gier FFG, zwłaszcza tych wydawanych w formule *Living Card Game*. Wydrukowano je na średniej grubości kartonie. Szata graficzna kart jest minimalistyczna i utrzymana w jednolitym stylu i stonowanej kolorystyce. Ilustracje na pierwszy rzut oka nie są tak inspirujące czy efektowne jak w przypadku innych gier karcianych, ale to mylne wrażenie. Osobiście lubię taki styl, a bogactwo szczegółów i smak, z jakim przedstawiono Cadwallon, przypomniały mi czasy, kiedy interesowałem się **Konfrontacją** i chłonałem piękne rysunki.

Spiski i przekupstwa, czyli jak rządzić Cadwallonem

Zasady oferują nam rozgrywkę w trybie podstawowym lub zaawansowanym dla dwóch, trzech lub czterech graczy. Reguły bazowe są bardzo proste i można je opanować w kilka minut. Gracze dysponują własną talią (z początku każdy taką samą), a przed nimi nas stole spoczywają trzy stosy kart, oznaczających tak zwane dystrykty (wariant dla dwóch osób). Po jednym z nich należy do graczy i jest jednocześnie wrogim terenem dla przeciwnika. Trzeci dystrykt jest neutralny, oznacza miejsca, które nie znalazły się pod kontrolą żadnej ze zwaśnionych Gildii. Gracze podczas swojej tury zagrywają do czterech kart, próbując zdobyć Stawki, czyli odkryte karty na szczytach stosów dystryktów. Aby tego dokonać, muszą zgromadzić agentów o łącznej sile większej, niż oznaczone na karcie Arcanum. A że w grze są ich cztery rodzaje, trzeba uważnie dobierać sobie pomocników. Jeśli któryś z graczy uzyska większą sumę, niż wartość Arcanum karty i pobije przy tym wynik przeciwnika, zgarnia kartę i dodaje ją do swojej talii.

Ciekawą rzeczą jest to, że gra kończy się w losowym momencie. Kiedy w talii neutralnego dystryktu ukaże się karta Książęcego Jubileuszu (*Ducal Jubilee*), Gildie mają ostatnią szansę na dokończenie porachunków. Potem następuje podliczenie punktów zwycięstwa i określenie zwycięzcy.



Choć osobiście nie jestem specjalnym fanem „gier w budowanie talii” (*Dominion* znam w wersji „Zombieniona”, a w *Kamień Gromu* grałem ze dwa razy i więcej nie chciałem), to w przypadku *Arcana* gra pozytywnie mnie zaskoczyła. Być może chodzi tu o tematykę, być może o prostotę zasad, albo jeszcze o sentyment do *Cadwallonu*. Stosunkowo nieskomplikowane reguły i brak jakichś szczególnych kruczków ułatwiają szybkie rozpoczęcie gry i wciągnięcie w nią osób, które na co dzień unikają takich rozrywek.

Jeśli miałbym porównać *Arcana* do innych „gier w budowanie talii”, to wyróżniłbym dwie rzeczy. Po pierwsze, losowość kart, jakie przychodzą nam na rękę. Jest ich niewiele, co gorsza nie wiemy, jakie będą w turze następnej. To z kolei generuje drugą cechę charakterystyczną gry, czyli wzmoczoną „negatywną interakcję”. W *Race for the Galaxy* czy „Zombienionie” bywały takie partie, kiedy spokojnie coś sobie z boku budowałem, nie wchodząc nikomu w drogę i nie będąc zaczepianym przez innych graczy. W *Arcana* nie licząc na taki luksus. Zawsze ktoś będzie chciał waszą kartę lub wpakuje się z butami w misternie uknutą intrygę. Ktoś komuś ciągle przeszkadza, zachodzi za skórę, wchodzi w paradę.



Podstawowe zasady to nie wszystko. Kiedy już się znudzą, można sięgnąć po wersję rozbudowaną. Dodają one trzy rodzaje kart: Milicję, Cele oraz Mistrzów Gildii. Ci ostatni dają graczowi kolejną zdolność specjalną (oprócz tej, którą zapewnia Gildia), Milicja pozwala przekupić straż miejską i na okres jednej rundy dołączyć któregoś z gwardzistów do Gildii, a Cele wymagają osiągnięcia pewnych rzeczy w zamian za dodatkowe punkty zwycięstwa otrzymywane na koniec gry.

Czy gra jest warta świeczki?

Bez ogródek mówiąc, tak, choć jej cena nie jest niska. W wydaniu Fantasy Flight Games otrzymujemy

edycję rozszerzoną (o dwie gildie), ładnie i trwale wydaną oraz w niewielkim pudełku. To zaleta, zwłaszcza latem, można **Arcana** zabrać w plecaku i zagrać wieczorem, nawet na biwaku. Choć zasady nie są skomplikowane, to instrukcje na kartach potrafią namieszać, czyniąc rozgrywkę nieprzewidywalną. Poza tym jeśli ktoś lubi taki styl rysowania, jak prezentowany na kartach, będzie zadowolony z nabytku. Co więcej, regułami i typem rozrywki nie zawiodą się doświadczeni konstruktorzy talii. Biorąc pod uwagę „pchanie do konfliktu” przez grę, uważam, że pozytywnie wyróżnia się ona na tle swojego gatunku i można ją szczerze polecić.



Plusy:



Ładne ilustracje



Proste zasady



Stawianie graczy przeciwko sobie



Edycja rozszerzona

Minusy:



Dość wysoka cena



Brak dodatków



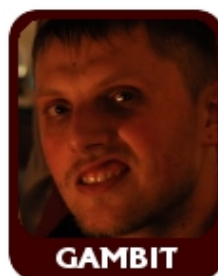
Duża losowość w dobieraniu kart (jeśli uznawać ją za wadę)

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 13+

Czas gry: ok.60 minut Cena: 119,95zł

Uga Buga

Nocne jaskiniowców rozmowy



Kiedy widzę kolejną grę imprezową schowaną w niewielkim, metalowym, kwadratowym pudełeczku, mam wrażenie, że nic mnie nie zaskoczy. Znowu trzeba będzie wyklądać kolorowe karty, znowu trzeba będzie robić coś głupiego. A ten, kto nie zdąży się wygłupić, przegra. I tak w

kółko przez kilka(naście) minut. Dlatego biorąc do rąk **Uga Buga**, najpierw potężnie ziewnąłem, zastanawiając się, jak tym razem zostaną usprawiedliwio-

ne wszelkie wygłupy przy stole i jakiego rodzaju będą. Po kilku rozgrywkach nie było mowy o ziewaniu, a głupawka, jaka mną targała (nie tylko mną zresztą), była wysokich lotów.

O czym zatem traktuje **Uga Buga**? Gra cofa nas w czasie do epoki, gdzie wszelkie konflikty były rozwiązywane solidną drewnianą maczugą, zakupy polegały na upolowaniu dorodnego mamuta, a mężczyzna zdobywał kobietę swoją wielką pałą (mam na myśli tę drewnianą do walenia w łeb, świntuchy). Witajcie w prehistorii, gdzie wyjście z jaskini groziło byciem skonsumowanym, a kobiety bez skrępowania ciągnęło się za włosy. W tym oto pięknym okresie gracze, jako członkowie plemienia, stoją przed niezwykle trudnym zadaniem: należy wybrać wodza. Wybór to ciężki, choć kryteria jasne. Wódz na szczęście nie musi mieć wielkiej pały (dlatego gra nie jest przeznaczona tylko dla mężczyzn), ale musi mieć gadane (niekoniecznie zrozumiałe). Innymi słowy, musi dobrze bełkotać po jaskiniowemu. To prawie tak jak wybory do sejmu w naszym pięknym kraju – kryteria są niemal identyczne.

Do zabawy zasiadamy z kwadratowymi kartami w włochatych dłoniach. Każda karta ozdobiona jest jaskiniowym obrazkiem oraz wyrazem dźwiękonaśladowczym (lub dźwiękiem wyrazonaśladowczym – jak kto woli). Owe pary są niezmiennie, czyli do jednego obrazka jest przypisany jeden (i zawsze ten sam) „wyraz”, co ma nieliche znaczenie w uproszczonym wariantcie gry – ale o tym za moment.

Gra polega na wykładaniu na stół kart i wygłaszaniu „przemowy”. Karty wyklada się po kolei, zakrywając te już leżące na stole, a przemowa polega na wydobywaniu z siebie ciągu dźwięków, które były zapisane na kartach – od tego, który jest na samym dole, przez wszystkie już leżące na stole, aż do świeżo wyłożonego. I nie myślcie sobie, że wszystkie te

„wyrazy” będą się tak elegancko układać jak „Uga Buga”, „Uga Dżaga”, „Kongo Bongo” albo „Koko Dżambo”. Wyrazy na kartach są isticie jaskiniowe i niekiedy złożone z nich „zdanie” może stanowić nie lada wyzwanie dla aparatu głosowego. Poza tym strasznie trudno niekiedy jest wygłosić taką przemowę złożoną z kilku dzikich sylab, jednocześnie próbując powstrzymać się od śmiechu.

Oczywiście sama elokwencja nie zawsze wystarczy. Czasem trzeba zrobić coś nieco ostrzejszego. Stąd też karty, które nakazują wałnąć ostrzegawczo pięścią w stół czy pokazać język (nie ma to jak cięta retoryka). O tym też trzeba pamiętać.

Oczywiście nie każdy musi mieć tak doskonałą pamięć, aby zakodować sobie kilka kolejnych dziwnych wyrazów. Dlatego jest możliwość grania w trybie łatwiejszym. Po to właśnie są jaskiniowe obrazki umieszczone na kartach. Służą one jako podpowiedź dla grających, jakie słowo kryje się na danym kartoniku. W tym łatwiejszym trybie rozgrywki, podczas rozkładania kart, nie kładzie się ich dokładnie jedna na drugiej, ale zostawia odsłonięte obrazki. Łatwiej przypomnieć sobie słowa przypisane do malowideł. Wiadomo, że gra polega na wykładaniu kart i wykrzykiwaniu dziwnych słów. Kto zatem wygrywa?



Otóż zwycięzcą zostaje ten, który ma na końcu gry najmniej punktów karnych. Cóż, sprawa jest prosta i opiera się o ludzką podejrzliwość. Wiadomo, że nie każdy jaskiniowiec to Einstein i może się pomylić w powtarzaniu słów z kart. Albo może za długo się zastanawiać (po co taki wódz co to za długo myśli nim coś powie). Jeśli którykolwiek z graczy podejrzewa gadającego o pomyłkę lub uzna, że ten za długo kombinuje, może pokazać go włochatym paluchem i wiele mówiącym odgłosem (Uuuuuuu) oznajmić, że coś tu nie gra. Oskarżenie jest sprawdzane i jeśli było słuszne, oskarżony zgarnia karty ze stołu i kładzie obok siebie jako kupkę punktów karnych. Dodatkowo każdy z oskarżających (bo może ich być więcej niż jeden) dokłada mu po jednej karcie z własnego karnego stosu. Jednak jeśli oskarżenie jest chybione, to podli krętacze zgarniają karty ze stołu na swoją kupkę wstydu, dzieląc się nimi po równo.

Innym sposobem na pozbycie się kart ze swojego karnego stosiku (a jednocześnie na powiększenie puli innych graczy), jest wyłożenie ostatniej z kart na rękę (a każdy ma ich po trzy) i powtórzenie bez błędu całej litanii wyrazów z kart na stole. Jest to o tyle trudne, że za każdym razem, kiedy ktoś wysunie oskarżenie przeciw jakiemuś graczowi, to niezależnie od jego słuszności wszystkim graczom uzupełnia się karty na rękę. Na szczęście kolejka wykładania kart nie leci grzecznie w kółeczko, a następny wykładający jest wyznaczany (przez wskazanie włochatym paluchem i wykrzyknienie słowa „HA”) przez jaskiniowca, który właśnie zagrywa swoją kartę.

Ot i cała filozofia. Gra jest prosta niczym trąba marmuta rażonego piorunem i wesoła jak hiena, która stała obok płonącego pola konopi. Trzeba tylko pamiętać, że jak większość imprezówek, najlepiej działa przy maksymalnej liczbie graczy (lub niewiele mniejszej), a dodatkowo w grupie znajomych bądź osób charakteryzujących się sporym dystansem do własnej osoby. Należy również uważać, aby nie grać w pobliżu osób, które mogą mieć problemy ze zrozumieniem, czemu grupa ludzi wydających dziwne

okrzyki tak dobrze się bawi. Możecie zostać posądzeni o kontakty z substancjami odurzającymi albo opętanie przez siły nieczyste (Jeśli twój syn lub córka wydaje ze znajomymi dziwne okrzyki i pokazuje na innych palcami, to wiedz, że coś się dzieje).

I na koniec jeszcze nadmieniam, że nie będę się rozwodził nad wykonaniem „technicznym” **Uga Buga**. Po prostu jest dobrze. Odpowiednio dobrane kolory i stylistyka pasująca do klimatu. I tyle. Nie ma o czym gadać.



Plusy:



Szybka



Zabawna



Prosta



Pozwala rozruszać umysł

Minusy:



Nie pogrąż, jak nie masz pamięci krótkotrwałej

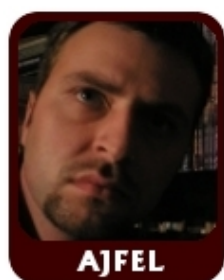
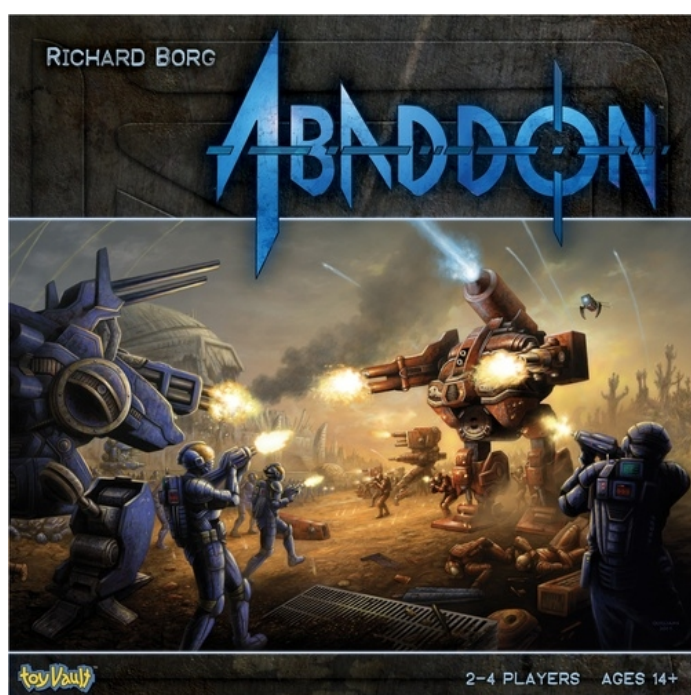
Liczba graczy: 3-8 Wiek: 7+ Czas gry: ok.20 minut

Cena: 44,95 zł



Abaddon

Batalia ludzi i maszyn



Richard Borg to projektant znany planszówkowiczom głównie z rodziny gier określanej mianem **Commands & Colors**. Jest to grupa nieprzesadnie złożonych gier strategicznych, mających wspólne podstawy mechaniki opartej o rzuty pułą specjalnych kości i wydawanie rozkazów jednostkom za pomocą posiadanych na ręku kart. Rozgrywka w grach z rodziny **Commands & Colors** toczy się zwykle na planszach pokrytych siatką sześciokątnych pól, po których poruszane są

symbolizujące oddziały plastikowe figurki lub drewniane bloczki. Pierwszym tego typu projektem Borga była gra **Battle Cry** (wydana w 2000 roku, a dziesięć lat później opublikowana w rozszerzonej i poprawionej wersji), która pozwalała rozgrywać bitwy wojny secesyjnej. Inne popularne tytuły tego typu to hity wydawnictwa Days of Wonder: przenosząca w realia II wojny światowej **Memoir'44** oraz **BattleLore**, pozwalająca toczyć bitwy w klimatach fantasy z wyraźnymi nawiązaniem do naszej historii, a także nieco bardziej złożone strategie wydane przez GMT Games, czyli **Commands & Colors: Ancients** oraz **Commands & Colors: Napoleonics**.

W tym roku rodzina planszówek **Commands & Colors** poszerzyła się o kolejny projekt: grę **Abaddon** wydaną nakładem ToyVault. Tym razem będziemy toczyć bitwy w przyszłości, na powierzchni obcych planet, gdzie trwa nieustanna wojna o bazę surowcową pomiędzy Sojuszem, zawartym przez narody zamieszkujące Ziemię, a potężnymi, autonomicznymi Satelitarnymi Miastami-Państwami, dla których wyłączność na wydobycie i eksport bezcennych złóż jest warunkiem stabilnego funkcjonowania.

Nie ukrywam, że **Abaddon** zainteresowała mnie jeszcze przed premierą. Z jednej strony cieszyła perspektywa toczenia futurystycznych bitew, w których na linii frontu ścierają się ze sobą uzbrojone po zęby maszyny krocące (występujące w grze w formie efektownych figurek), z drugiej strony nie brakowało obaw, czy przypadkiem nie dostaniemy tutaj kolejnego kłona **Memoir'44** czy **BattleLore**, ubranego jedynie w nowe szaty i poddanego kosmetycznym modyfikacjom. Oto moje wrażenia z kontaktu z tym tytułem.

Abaddon zapakowana jest w spore i solidne pudło, wewnątrz którego znajdziemy masę elementów. Mówimy o grze kosztującej trzysta złotych, a więc mamy prawo do wygórowanych oczekiwań, jeżeli chodzi o liczbę i jakość elementów zestawu. Połowę pudełka zajmują plastikowe figurki różnego typu jednostek (maszyn koczających i piechoty). Liczba

modeli nie jest zatrważająca (32 sztuki), są to jednak dość duże figurki, osadzone na masywnych podstawkach (wraz z nimi modele są wysokie na cztery do siedmiu centymetrów). Plastik jest dość gumowaty, ale figurki są bardzo ładne, ze sporą ilością detali. Podczas rozgrywki prezentują się całkiem okazale. Oprócz modeli na elementy zestawu składa się spora plansza, 26 różnego typu kostek, 110 kart, masa tekturowych znaczników oraz dwa plastikowe kubeczki dość mizernej jakości. Karty i żetony wykonane są solidnie, ale szata graficzna nie jest ich mocną stroną. Najgorsze wrażenie zrobiły na mnie projekty kart: pozbawione ilustracji, niezbyt dobrze dobrane czcionki, ogólnie wyglądające po prostu brzydko.

Solidna i ładnie prezentująca się plansza pokryta siatką kwadratowych pól (coś nowego w gronie gier **Commands & Colors** znanych z rozgrywek na siatce heksagonalnej). Według wskazań konkretnego scenariusza na planszy rozmieszczane są figurki każdego z graczy oraz elementy scenerii. Te ostatnie to wioski, lasy i miasta, reprezentowane za pomocą znaczników wykonanych z dwóch tekturowych elementów połączonych ze sobą pod kątem 90 stopni. W towarzystwie ładnych figurek na planszy nie wygląda to zbyt okazale, ale można się przyzwyczaić. Gorzej, że w świetle reguł gry wioski, lasy i miasta w zasadzie niczym się od siebie nie różnią – ot po prostu stanowią pola, na które nie można wchodzić i blokujące widoczność. Czemu jakimkolwiek oddziałom, czy to maszynom, czy zwykłym żołnierzom nie wolno wchodzić do lasów, miast i wiosek? Tego niestety instrukcja nie wyjaśnia.

Reguły gry są proste do opanowania. W każdej turze wykonujemy rzut pulą specjalnych kostek aktywacji, a wyrzucone na nich symbole określają repertuar czynności, które możemy wykonać: aktywować jednostki określonego typu, dobrać dodatkowe karty na rękę lub wykonać rozkazy specjalne. Niezależnie od scenariusza zwykle w grze cho-

dzi o to by zamienić jednostki wroga w kupę złomu. W tym celu przemieszczamy nasze modele i wykonujemy ataki. Zagrywane z ręki karty pozwalają użyć rozmaitych pocisków, bomb, a także systemów obronnych.

Wynik walki rozstrzyga się, rzucając kostkami odpowiadającymi typom jednostek i uwzględniając modyfikatory wynikające z zagryanych kart. W praktyce działa to szybko i sprawnie, trzeba trochę pokombinować z optymalnymi ruchami, aczkolwiek istotna rola czynnika losowego nie podlega tu dyskusji. Niewiele także w tym wszystkim realizmu, prócz wspomnianych elementów scenerii będącymi niczym innym, jak tylko nieprzekraczalnymi przeszkodami. Dość zaskakujące w swej prostocie są na przykład reguły widoczności, w których świetle niekiedy nie możemy zaatakować wrogiej jednostki, mimo iż dystans jest odpowiedni i nic jej nie zasłania. W **Abaddon** postawiono na klarowność i prostotę reguł kosztem realizmu – warto o tym pamiętać.



Nie sprawdziła się moja obawa, jakoby miał być to klon **Memoir'44** albo **BattleLore**. Gra jest równie prosta i równie losowa, różnice w regułach są jednak dość istotne i wrażenia z rozgrywki zdecydowanie

odmienne. Mimo sporej dawki abstrakcji, w **Abaddon** czujemy klimat futurystycznej batalii ciężkich maszyn. Nieustanne bombardowania, ostrzał artyleryjski, desperackie ataki piechoty na krótkim dystansie, do tego wiele zwrotów akcji, wszystko to sprawia, że **Abaddon**, jeśli wybaczymy grze jej niedociągnięcia, potrafi dostarczyć niemałych emocji. Fajnym elementem jest tutaj talia kart *Wild Fire*, czyli trudnych do przewidzenia skutków trafień krytycznych. Dzięki nim czasami w maszynie wroga zawiesi się oprogramowanie, innym razem wysiadzie napęd albo wystąpi jeszcze inna usterka. W **Abaddon** całkiem przyzwoicie działają reguły dla trzech i czterech graczy ze zmienną i niejawną kolejnością wykonywania akcji przez uczestników. Często w tego typu grach tryb dla więcej niż dwóch osób dorzucony jest na siłę w nie do końca przemyślany sposób, tymczasem tutaj działa bez zarzutu. Mocną stroną tego tytułu jest także zestaw scenariuszy. Dostajemy ich aż szesnaście, są dość zróżnicowane i ciekawe.

W jednoznaczny sposób ocenić tej gry nie potrafię. Zupełnie szczerze stwierdzam, że podczas kolejnych batalii bawiłem się przy niej świetnie, oczywiście siadając do stołu ze świadomością, że czeka mnie lekka rozgrywka, w której sporo będzie ataków z trudnym do przewidzenia rezultatem, a mało szczególnie wyrafinowanej taktyki. Mimo to zabawa była przednia. Z drugiej strony spora dawka abstrakcji i losowości dla wielu osób będzie nie do przyjęcia.

Biorąc pod uwagę wysoką cenę gry, wykonanie na łożatki nie powala. Owszem, elementy są solidne i trwałe, a figurki całkiem efektowne. Dostajemy jednak w zestawie także paskudne wizualnie karty, mało okazałe znaczniki scenerii oraz kompletnie chybiony pomysł, by tekturowe znaczniki kryształów umieszczać w otworkach podstawek modeli, dzięki czemu ładne figurki zostają dość skutecznie oszpecone. Lubię też w tego typu grach otrzymywać nieco więcej informacji o uniwersum, w którym toczymy zmagania, a tego kompletnie w **Abaddon** zabrakło. Mamy tu do czynienia z tytułem, który potrafi dostarczyć niemałych emocji podczas zabawy, a

jednocześnie łatwym do opanowania i solidnie wykonanym. Trzeba jednak mieć na uwadze, że nie jest to gra dla osób nie lubiących dużej losowości i sporej dawki abstrakcji, a cena zestawu jest zdecydowanie zawyżona.



Plusy:



Ładne figurki



Prosta i grywalna mechanika



Ciekawy i dobrze działający, a nie doczepiony na siłę tryb rozgrywki wieloosobowej.



Pokaźny zestaw zróżnicowanych scenariuszy

Minusy:



Szata graficzna kart



Wysoka cena



Znikomy realizm



Duża losowość

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 14+ Czas gry: ok. 45 minut

Cena: 299,95 zł



RACIAL WARS

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

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

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

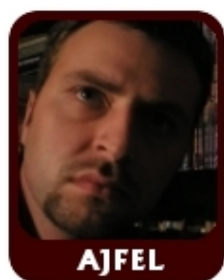
Oblegaj zamki! Walcz ze swym wrogiem, obmyślaj taktykę, broń się i WYGRAJ!

WWW.RACIALWARS.PL

The advertisement features a central text box with a parchment-like background. Above the text is a decorative blue and gold frame containing the title 'RACIAL WARS'. Below the text is a game box for 'Racial Wars' and a map of the game world. Surrounding the central elements are several game cards, including 'Alchemiczny Ogień', 'Czerwony Ogień', 'Władczy Wzrok', 'Hawajka Oghomwa', 'Wielki Złoty', and 'Wielki Złoty'. The cards are illustrated with various fantasy creatures and elements. The background of the entire advertisement is a dark, atmospheric landscape with a large, golden dragon head in the upper right corner and a large, dark, rocky formation in the lower left corner.

Blokada

Zatrzymaj gangstera!



Blokada to kolejna gra-lamigłówka z bogatej linii produktów Smart Games, dostępnych w Polsce dzięki wydawnictwu Granna. Tym razem za temat gry przyjęto policyjną obławę na niebezpiecznego gangstera.

Przestępca porusza się czerwonym autem, a naszym zadaniem jest otoczyć je radiowozami w taki sposób, by odciąć drogę ucieczki.

Cała koncepcja **Blokady** nie różni się specjalnie od innych Smart Games. Prócz planszy i elementów układanki dostajemy w zestawie książeczkę zawierającą 60 zadań (mimo iż omyłkowo na pudełku umieszczono informację, jakoby zadań było 48) podzielonych na cztery poziomy trudności. Jak zwykle gra wykonana jest bardzo solidnie, chociaż umieszczone na płytkach plastikowe figurki samochodzików wyglądają trochę tandetnie. Omawiałem w ciągu ostatnich miesięcy inne

produkty z linii Smart Games, które prezentują się bardziej efektownie, mimo to jakość **Blokady** nie budzi większych zastrzeżeń.

Plastikowa plansza pokryta jest siatką (6x6) kwadratowych pól, wyżłobionych w taki sposób, by już ułożone elementy układanki pewnie spoczywały na swoim miejscu. Klocków, którymi będziemy wypełniać planszę, jest jedenaście: cztery z nich reprezentują różnej wielkości budynki, na sześciu różnokształtnych płytkach umieszczone są miniatutki radiowozów, a na jednej, najmniejszej, znajduje się figurka samochodu gangstera. Zestaw zawiera także przezroczystą pokrywkę planszy i żółto-czarny pasek umożliwiający spięcie całości tak, by lamigłówkę wygodnie i bezpiecznie można było zabrać ze sobą np. na wycieczkę.

Każda opisana we wspomnianej książeczce zagadka definiuje nam, w których miejscach planszy mają być rozmieszczone budynki oraz czerwone auto. Naszym zadaniem zaś jest uzupełnienie reszty planszy płytkami radiowozów w taki sposób, by odcięta zo-



stała droga umożliwiającą samochodowi gangstera opuszczenie planszy.

Jak to zwykle w przypadku Smart Games bywa, pierwsze zadania są bardzo proste i rozwiązujemy je w kilka minut, ponieważ już na pierwszy rzut oka widać, że niektóre elementy da się umieścić tylko w jeden sposób. Wraz z kolejnymi zadaniami poziom trudności rośnie do tego stopnia, że najtrudniejsze zagadki stanowią niebanalne wyzwanie także dla dorosłych. Trzeba tutaj bowiem kombinować na dwóch płaszczyznach jednocześnie: po pierwsze starać się ułożyć płytki tak, by wypełnić wszystkie pola planszy, po drugie zadbać o odpowiednie rozmieszczenie policyjnych radiowozów.

Na tle innych Smart Games **Blokada** już na pierwszy rzut oka najbardziej przypomina grę **Pingwiny na lodzie** (recenzja w 55. numerze **Rebel Timesa**). Początkowo może się wydawać, że to niemal bliźniacza gra ubrana w nieco inne szaty (tak samo układamy różnokształtne płytki na planszy 6x6 pól, tyle że zamiast miniatur samochodzików mamy figurki pingwinów). Okazuje się jednak, że różnica między tymi tytułami jest zaskakująco duża. **Pingwiny na lodzie** są wykonane ładniej (pomysłowe, przezroczyste klocki udające bryły lodu na planszy imitującej morskie fale wyglądają o niebo lepiej niż proste, niewielkie samochodziki na płaskich szarych płytkach), chociaż wiele zależy od tego, komu zamierzamy kupić grę: dla kilkuletnich chłopców biorące udział w obławie samochody zazwyczaj będą bardziej atrakcyjną propozycją niż rozkoszne pingwiny bez większego celu spacerujące po lodowych krach. **Pingwiny na lodzie** to także łamigłówka bardziej oryginalna i pomysłowa, ponieważ tam układane elementy są ruchome i mogą zmieniać kształty. Nie oznacza to jednak, że w tym porównaniu **Blokada** przegrywa na całej linii. **Pingwiny** bardziej ćwiczą wyobraźnię przestrzenną, podczas gdy w **Blokadzie** więcej mamy miejsca na dedukcję i myślenie logiczne. Poziom trudności zagadek w obydwu grach wydaje się podobny, ale to całkiem inny typ wyzwań. Za to niekwestionowane walory edukacyjne i solid-

ne wykonanie cechują każdy ze wspomnianych produktów w jednakowym stopniu.

Dziękujemy Wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:



Solidne wykonanie



Duża liczba zadań o rosnącym poziomie trudności



Ciekawy, dobrze zrealizowany pomysł



Walory edukacyjne

Minusy:



Łatwo znaleźć ładniej wykonane Smart Games

Liczba graczy: 1+ Wiek: 7+ Czas gry: ok.10 minut

Cena: 74,95 zł



www.facebook.com/grannagry/

Nowości 2012



RANCHO



WILKOŁAKI



DUCHY



MĄDRY ZAMEK



AUTO



3 TRAKI



MEMINO

www.granna.pl

GRANNA®



PUZLINO



REBEL.PL
Centrum gier

Długa droga do Kadath#11 Kingsport – miasto snów i koszmarów



Kingsport w stanie Massachusetts to miasto paradoksów. Choć pojawiło się w opowiadaniach H. P. Lovecrafta jako jedno z pierwszych, to pozostaje odrobinę na uboczu. Na jego terenie rozgrywa się akcja aż pięciu opowiadań, jednej noweli i jednej powieści, a mimo to kiedy myślimy o lovecraftowskich miastach, to najpierw przychodzi nam do głowy Arkham czy Innsmouth, a dopiero później senne, odrobinę zapomniane Kingsport.

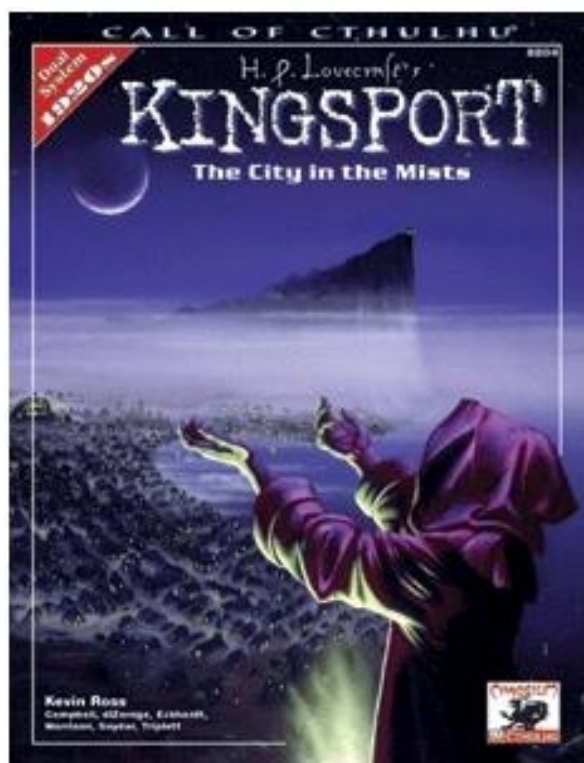


Kiedy ukazał się drugi, „duży” dodatek do **Horroru w Arkham**, był nim właśnie **Horror w Kingsport**. Gracze byli zdziwieni tym, że wybór projektantów padł na to miasto, a nie okryte ponurą sławą Innsmouth. Nic dziwnego, pozostawało zawsze lekko zapomniane, głównie za sprawą tego, że odgrywało dużą rolę w pierwszej fazie twórczości Lovecrafta. Myśląc o dziełach Samotnika z Providence, przed oczyma stają nam takie tytuły jak: „Koszmar z Dunwich”, „Cień spoza Czasu”, „Szepczący w ciemnościach” czy „Zew Cthulhu”. Trzeba odrobinę bardziej zagłębić się w prozę autora, aby odkryć, że to ostatni z etapów jego twórczości. Lovecraft nie zawsze pisał opowiadania przepełnione ponurym, złowrogim kosmicyzmem. Był taki moment w jego życiu twórczym na początku lat dwudziestych, kiedy jego utwory miały znacznie bardziej pozytywny wydźwięk, nieomal baśniowy i koncentrowały się na innych tematach, niż jego najbardziej znane dzieła.

Kingsport jest związane bowiem nie tyle z cyklem o Mitach Cthulhu (choć pewne ich elementy pojawiają się w opowiadaniach z tamtego okresu), ale raczej z bardziej dunsanyowskimi Krainami Snów. Wizje snute przez pisarza były wtedy bardziej fantastyczne i mniej ponure, niesamowite i znacznie mniej pesymistyczne. Miasto pojawiało się w rozmowach bohaterów lub stanowiło dla wydarzeń. Kingsport z tego okresu to miejsce iście kolonialne i tradycyjne, zadziwiające architekturą i wspaniałymi widokami. Stanowi bezpieczną przystań, lokalizację, gdzie nakładają się różne światy: ten rzeczywisty i ten rodem z mitów i baśni. W Kingsport przecinają się ścieżki normalności i baśniowych lub mitologicznych istot. Miasto jest niesamowite, z jednej strony senne, z drugiej jakby wyśnione.

Kingsport w twórczości Lovecrafta

Kingsport pojawia się dość wcześnie w opowiadaniach Lovecrafta, już w 1921 roku. Dzieje się tak za sprawą opowiadania „Przerażający Staruch” („The Terrible Old Man”). Poznajmy w nim miasto wąskich i krętych uliczek, mocno związane z morzem, w którym pobrzmiwają echa korsarskiej przeszłości. Mieszkańcy Kingsport trudnili się kaperstwem i za czasów wojny przeciwko Anglii, i podczas Wojny secesyjnej. Anglosasi z dziada pradziada, obecnie muszą znosić brzemię napływowych imigrantów, którzy trudnią się „niezbyt pochwalaną sztuką złodziejstwa”. Trójka z nich postanawia okraść mieszkańca Water Street, przerażającego mężczyznę, który podobno pływał kliprami do Indii i jest tak stary, że nikt nie pamięta go za młodu. Włamanie nie idzie po ich myśli, dochodzi do wielce tajemniczych wypadków i wkrótce ciała rabusiów, okaleczone w okrutny sposób, zostają wyłowione z morza.

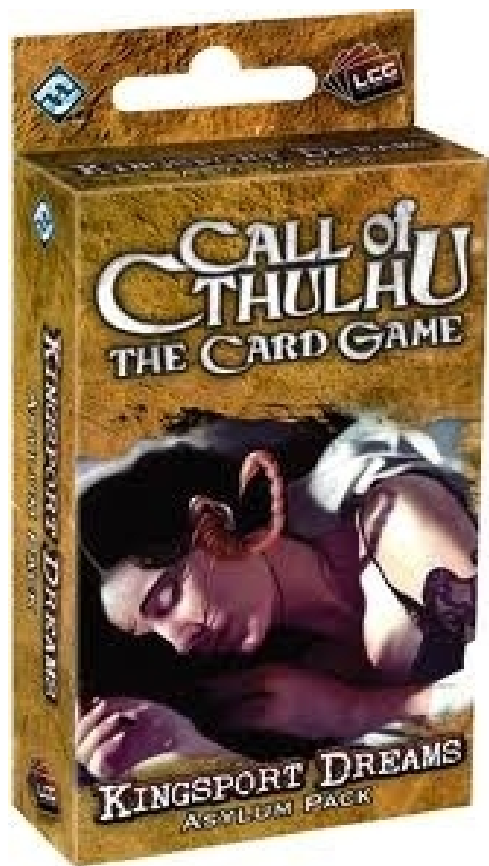


Lovecraft powrócił do Kingsport dwa lata później, w opowiadaniu „Festiwal” („The Festival”), które odkrywa przed nami zupełnie inne oblicze miasta. Tym razem towarzyszymy pewnemu młodemu człowiekowi, który trafia do Kingsport w święta Bożego Narodzenia, aby wziąć udział w rodzinnych uroczystościach. Okazuje się jednak, że nie chodzi o uczczenie narodzin Jezusa, a o rytuał starszy niż ludzkość, odwołujący się do czasów, ddy przodkowie człowieka mieszkali na drzewach. Wraz z procesją bohater wędruje najpierw do wzgórza w centrum miasta, a następnie przez podziemia, aż trafia na klif, gdzie na uczestników marszu czekają skrzydlate wierzchowce. Kiedy ma poznać przerażającą prawdę, jaka kryje się za festiwalem i maską przewodnika, rzuca się w odmęty morza i cudem zostaje odratowany przez mieszkańców. Ostatecznie opuszcza Kingsport, podejrzuwając, że za fasadą murów kryją się złowrogi i pradawne tajemnice.

Opowiadaniem, które w najlepszy sposób uchwyciło atmosferę, jaka panuje w Kingsport, jest „Dziwny, wysoki dom wśród mgieł” („The Strange High House in the Mist”). Jego bohater, Thomas Okeley, wędruje po zaułkach miasta i wspina się na klif górujący nad okolicą. Tam trafia do dziwnego domu i spotyka samotnie mieszkającego w nim człowieka. Obydwaj ludzie doświadczają bardzo bliskiego spotkania z CZYMŚ nadnaturalnym, być może bogami, a być może istotami z innych światów lub czasów. Tak czy inaczej, Okeley zostaje odmieniony przez to doświadczenie, zupełnie jakby stracił duszę. Opowiadanie doskonale oddaje atmosferę, jaka panuje w Kingsport: wszystkie rzeczy wydają się normalne i dziwnie nierealne zarazem, świat tytanów i bogów koegzystuje z ludzkim, niekiedy się z nim łącząc i przenikając. To, co nierealne, bywa prawdziwsze od normalnego, a ludzie wychowani w Kingsport wiedzą, że świat nie jest taki, jaki się może zdawać.

Na osobne omówienie zasługują trzy dzieła Lovecrafta powiązane z postacią Randolpha Cartera: opowiadania „Srebrny klucz” („The Silver Key”), „Przez

bramy srebrnego klucza" („Through the Gates of the Silver Key”) oraz nowela „W poszukiwaniu nieznanego Kadath” („The Dream-Quest of Unknown Kadath”). Randolph jest jednym z ludzi, którzy potrafią podróżować do Krain Snów. Choć z czasem traci tę umiejętność, to później ją odzyskuje, a areną jego wysiłków są okolice Kingsport. Miasto to odgrywa szczególnie ważną rolę w wiążącej ów wątek noweli, gdzie sam Nyarlathotep z podziwem wyraża się o architekturze Kingsport. Miasto odgrywa jeszcze drugą, ważniejszą rolę, ale nie chcę jej zdradzać, bo a nóż ktoś nie czytał *opus magnum* Lovecrafta i jednocześnie jego pożegnanie z tym etapem twórczości.



Na koniec warto wspomnieć, że Kingsport jest wymienione zarówno w opowiadaniu „Coś na progu” („The Thing on the Doorstep”) oraz w „Przypadku Charlesa Dextera Warda” („The Case of Charles Dexter Ward”). Tutaj miasto stanowi tło dla wydarzeń

lub jest wspomniane przez bohaterów jako miejsce, w którym działy się rzeczy dziwne i złowróżbne. Między innymi wzmiankowane są dziwne rytuały i kult, jaki być może rozplenił się w mieście.

Przewodnik po Kingsport

Poniższy krótki przewodnik po Kingsport oparłem na dwóch źródłach: planszy do **Kingsport Horror** oraz co ciekawszych miejscach, jakie opisano w podręczniku **Kingsport: City In the Mists** wydanym przez Chaosium. Strażnik Tajemnic i gracze na pewno chętnie odwiedzą miejsca znane z gry planszowej, a te z kolei wybrano na podstawie charakterystycznych lokacji, jakie pojawiały się w opowiadaniach HPL. Wydaje mi się logiczne, że przygody w nich osadzone będą dość naturalnym wyborem. Druga kategoria to lokacje, które pojawiły się w dodatku do Zewu Cthulhu i nawet jeśli nie pochodzą z kart twórczości Samotnika z Providence, to stanowią ciekawe tło i klimatyczne dopełnienie podstawy, jaką stanowi inspiracją planszówką.

Historia Kingsport

Kingsport zostało zasiedlone przez imigrantów z południowej Anglii oraz z wysp na Kanale La Manche. Początkowo istniało w jego miejscu kilka położonych w zatoce nadbrzeżnych osad. Wkrótce połączyły się one w miasto, którego główna siła tkwiła w szutnictwie. W miarę jak ucisk angielskiej metropolii rósł, koloniści zaczęli szukać innych rynków zbytu: we Wschodnich Indiach, Chinach i Afryce. Na przełomie siedemnastego i osiemnastego wieku wsie na dobre zespoliły się w jeden ośrodek miejski. Podczas wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych Kingsport było portem macierzystym dla wielu korsarzy, którzy posłali na dno ponad pięćdziesiąt jednostek pływających pod banderą monarchii brytyjskiej. Biorąc pod uwagę sprawnie działającą stocznię, nic dziwnego, że w 1778 roku miasto i port zo-

stały zaatakowane przez armadę brytyjskich okrętów. Od katastrofy ocalał port niejaki Argus Blaine, który rozkazał przenieść działa na wzgórze Kingsport Head i stamtąd rozpoczął ostrzał wrogiej floty. Choć miasto ucierpiało podczas walk, udało się odpuścić wroga, który już nigdy nie powrócił na te wody.

Wiek dziewiętnasty nie był zbyt łaskawy dla Kingsport. Mieszkańcy miasta pozostali wierni morzu i niechętnie spoglądali na wyrastające w kraju fabryki. Nadal łowili ryby i wyprawiali się w dalekie rejsy, jednak obostrzenia w handlu z Anglią i Francją, a potem całą Europą sprawiły, że ta gałąź dochodów zaczęła usychać. Los uśmiechnął się do miasta podczas Wojny secesyjnej – okres gospodarczej prosperity wiązał się z przemysłem stoczniowym i budową statków dla floty Unii. Mieszkańcy miasta w większości opowiedzieli się po stronie Północy i siedemnastu z nich straciło życie podczas walk. Niestety, ów moment rozkwitu był krótkotrwały. Zakończenie wojny przyniosło na nowo stagnację, a także kilka bolesnych ciosów, kiedy to potężne sztormy spustoszyły wybrzeże i wyrządziły poważne szkody.

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazywały, że i dwudzieste stulecie nie będzie dla miasta łaskawe. W 1905 roku miasto nawiedziła epidemia tyfusu, jednak rok później miało miejsce wydarzenie, które odmieniło los miasta. Burmistrzem został emerytowany kapitan Stephen Cabot, pod którego okiem Kingsport stało się kurortem wypoczynkowym Nowej Anglii. Ów mądry i przedsiębiorczy człowiek dostrzegł, że miasto nie zmieniło się od trzystu lat, a jego ciche i urokliwe położenie może przyciągnąć wczasowiczów, chcących zakosztować „dawnego życia”. Pomysł ten okazał się być strzałem w dziesiątkę: pieniądze zaczęły płynąć do Kingsport szerszym strumieniem, pozwalając na rozpoczęcie robót publicznych. Napływu letników nie zakłóciła nawet Wielka Wojna, która zebrała żniwo w postaci życia siedmiu mieszkańców miasta.

Obecnie mieszkańcy Kingsport żyją z odwiedzin wczasowiczów i rybołówstwa, choć ta druga gałąź gospodarki jest nieszczególnie opłacalna. Letnie miesiące wynajmu pokoi, usług gastronomicznych czy sprzedaży pamiątek muszą wygenerować dość zysków, aby można było przeżyć za te pieniądze resztę roku. Z dwóch stocznii pozostała tylko jedna, budująca jachty. Kingsport nadrabia stracone lata, ale nadal odstaje od innych miast Nowej Anglii i wciąż pozostaje sennym i urokliwym miejscem, ale też i biedniejszym od stanowych metropolii.

Central Hill

Najwyższe ze wzgórz, na których rozłożyło się miasto, od dawna jest centrum Kingsport. Ostatnio wyburzono tam kilka starych budynków, w tym Congregational Church, aby na ich miejsce postawić szpital. Budynki wzniesiono w stylu kolonialnym, a ulice są wąskie i strome, często zamieniają się po prostu w schody. Wedle plotek, pod wzgórzem rozciąga się pajęczyna tuneli oraz niepokojących sztolni. Na Central Hill znajduje się cmentarz, ale okolicę dominuje budynek Congregational Hospital. To przy jego budowie znaleziono dziwne pieczary i podziemne komory. Coś w nich przeraziło robotników i szybko je zasypano, skazując na zapomnienie.

South Shore

South Shore to mieszkalna dzielnica Kingsport. Na trzech wzgórzach, które wchodzi w skład dystryktu, pobudowała się klasa średnia. Domy tutaj to mieszanina stylu kolonialnego z elementami gotyku czy neoklasycyzmu. Obok rezydencji znajdziemy tu sklepy, stację Straży Wybrzeża oraz przystań Klubu Jachtowego Straton. Niektóre posiadłości są naprawdę duże, z własnymi parkami i zadbanymi ogrodami, inne mniejsze i bardziej skromne. Drogi są zadbane i w dobrym stanie, a wyjąwszy południowy

kraniec dzielnicy, wszędzie stoją lampy uliczne. W South Shore znajdziemy restauracje i szkołę, kościół baptystów, a także domy do wynajęcia oraz zabudowania klubu jachtowego.

Neil's Curiosity Shoppe

Przybytek ten to po części sklep, po trosze galeria osobliwości. Za oprowadzenie po zbiorach Neil życzy sobie piętnaście centów. Właściciel to starszy, przyjazny mężczyzna, który zgromadził pokaźną kolekcję osobliwości z najdalszych zakątków świata: Polinezji, Australii, Orientu i Afryki. Da szczególnie wymagających gości, przechowuje trzy zakonserwowane ciała stworzeń rodem z Mitów.

Harborside

Harborside to najstarsza dzielnica miasta, leżąca u podstawy skalnego klifu noszącego nazwę Kingsport Head. Dominują tu budynki z szarego kamienia, o grubych kominach, spadzistych dach i niewielkich oknach. Wiele z nich wzniesiono w siedemnastym stuleciu. Ulice są wybrukowane kocimi łbami, rzadko którą może przejechać automobil, o zaparkowaniu pojazdu już nie wspominając. Poza głównymi ulicami próżno szukać latarni, stąd w nocy panują tu egipskie ciemności.

Harborside mieści na swoim terenie manufakturę butów Fairgate'a, szkołę publiczną Webstera, dom dla emerytowanych marynarz pod wezwaniem świętego Erazma, sklep „Mamy i Papy”, biuro dyrektora portu, hotel dla podróżnych oraz kościół.

607th Water Street

Pod numerem 607 mieszka Przerazający Staruch, czyli kapitan Richard Holt. To wysoki i bardzo chudy mężczyzna w podeszłym wieku. Prawda jest taka, że podczas podróży do Orientu oraz Wschodnich Indii, posiadał sekret przedłużania swego życia – naprawdę liczy sobie 125 lat. Kapitan Holt żyje swoimi sprawami i woli, aby mu nie przeszkadzać. Niemniej, jeśli Badacze go przekonają, może im pomóc swoją wiedzą lub znajomością okultyzmu.

„Lina i kotwica”

„Lina i Kotwica” to nabrzeżna tawerna, położona pośród zamkniętych i niszczących magazynów. Ulubione miejsce spotkań wilków morskich, prowadzona jest przez Jonasa Riggsa. Ów typ, małomówny, ponury i niebezpieczny, rozprowadza nielegalny alkohol w Kingsport, działając z polecenia irlandzkich bandziorów rezydujących w Arkham.

Kingsport Historical Museum

Budynek Towarzystwa Historycznego w Kingsport położony jest w dzielnicy Hollow. Gości przyjmuje się od południa do piątej po południu. Kuratorem wystaw i zarządcą jest Aaron Hart, łysiejący, przygłuchy staruszek, który więcej uwagi poświęca podlewaniu kwiatów, niż badaniom przeszłości. Towarzystwo szuka jego następcy, być może któryś z badaczy będzie chciał objąć tę posadę.

Kolonia artystów

Bohema artystyczna jest równie sezonowym zjawiskiem, co turyści. Poeci, malarze, rzeźbiarze, wszelkiej maści „niebieskie ptaki” ściągają do Kingsport, aby tworzyć, dyskutować i żyć swobodnie. Rozłożeni na bujanych fotelach, leżakach i krzesłach szkicu-

ją, podziwiają krajobraz i prowadzą dysputy. Ich dzieła można kupić już za kilka centów, choć ciekawsze prace, które wyszły spod ręki bardziej uznanych artystów, mogą osiągać wyższe ceny.

Wrak „Heleny”

„Helena” to brygantyna, która należała niegdyś do kapitana Corbena. Jej wrak spoczywa kilka metrów pod wodą i jest w zaskakująco dobrym stanie. Wedle pewnych plotek w spokojne noce, kiedy fala jest niska, podobno po kadłubie pełgają dziwne, zielonkawe ogniki. Niestety, nie wiadomo, z jakim ładunkiem statek poszedł na dno.

North Point Lighthouse

Latarnię morską w Kingsport zawiaduje Basil Elton, który funkcję tę przejął od swego ojca, a on z kolei od dziadka Basila. Mieszkańcy uważają go a dziwaka, często bowiem mówi o statkach, których nikt inny nie widział. Mało kto wie, że Basil przemierzał nie tylko morza naszego świata, ale też i Krain Snów. Za jego sprawą statek, którym dowodził, sławetny „White Ship” poszedł na dno, a Basil stracił umiejętność snienia.

Arkham Advertiser's Wireless Station

Stację radiową wybudowano w roku 1928 za pieniądze gazety „Arkham Advertiser”. Jej zadaniem było utrzymywanie kontaktu z ekspedycją polarną, która wyruszyła dwa lata później pod egidą Uniwersytetu Miskatonic.

Dziwny, wysoki dom wśród mgieł

O samotnym budynku na szczycie klifu krążą legendy I opowieści. Trudno odsiać prawdę od klechd, ale jest w tej budowli coś takiego, że wydaje się nie z tego świata. Wrażenie to jest jak najbardziej prawdziwe, ponieważ Dom znajduje się na granicy przynajmniej dwóch rzeczywistości. O tym, co się czai za jego progiem, Strażnik dowie się z opowiadania HPL „Dziwny, wysoki dom wśród mgieł”.

Bibliografia

Kevin Ross „H. P. Lovecraft's Kingsport: City In the Mists”

Paweł „chimera” Cybula „Przewodnik po Kingsport”

H. P. Lovecraft „Dziwny, wysoki dom wśród mgieł”, „Festiwal”, cykl o Randolphie Carterze,



O adaptacji książek, filmów,
gier – oraz ich jakości

Przeżyć Gwiezdną Sage po swojemu...



Komercyjny sukces filmu często przekłada się na przeniesienie obrazu do innych mediów – powstają komiksy, gry i książki oparte na danym tytule lub inspirowane jego fabułą. Analogicznie dzieje się w przypadku sukcesu powieści – przeniesienie jej na język kina to w zasadzie kwestia czasu. Różnie jest z jakością dzieł będących pochodną oryginału. Jedne bronią się, choć niekoniecznie jako bezpośrednia adaptacja, a odrębna produkcja (np. filmowa trylogia **Władcy Pierścieni**), inne są po prostu próbą zarobienia pieniędzy na fanach (np. większość książek z uniwersum **Star Wars**). Podobnie dzieje się w przypadku gier bitewnych, karcianych i RPG oraz (choć w mniejszym stopniu) planszówek – i również tutaj różnie jest z jakością produktów pochodnych.

Adaptować czy nie?

Każde medium, każda forma gry posiada pewne cechy będące ich silnymi stronami, jakich brakuje innym. Film może oczarować efektami specjalnymi i muzyką, książka fantastycznymi opisami, RPG drobiazgową konstrukcją świata albo przemyślanymi zasadami, a bitewniak liczbą opcji dostępnych przy

konstruowaniu armii albo wyglądem samych figurek. Wykorzystanie świata zaprojektowanego z myślą o jednym z tych mediów w innym ma sens tylko w przypadku, gdy ów setting ma coś do zaoferowania fanom tej konkretnej rozrywki. Kinomaniak nie dostrzeże zawilosci międzygalaktycznej polityki frakcji opisanych w podręczniku do gry fabularnej. Opis pola bitwy nie wywoła takiego wrażenia u graczy, co zobaczenie tej sceny na własne oczy podczas seansu na sali kinowej. Przeczytanie fragmentu książki, w którym główny bohater podejmuje najważniejszą decyzję swojego życia, będzie niczym w porównaniu z emocjami, jakie czuje gracz RPG samodzielnie decydując o jego losach.



W wielu przypadkach adaptacja przebiega zupełnie gładko, w innych jest praktycznie niemożliwa. Na trudność tę wpływa jednak nie tylko sama konstrukcja uniwersum, ale również medium, na które jest przekładane. Banalne będzie przepisanie świata na język karcianki lub planszówki (opartych na abstrakcyjnych zasadach, które równie dobrze można przypisać do tuzinów innych settingów), trudniejsze dla bitewniaków. Największym wyzwaniem będą – z dwóch powodów – gry fabularne.

Tłumaczenie gier, filmów, komiksów i książek na język RPG może się wydawać ciekawym pomysłem, jednak zrealizowanie go w zadowalający (zarówno fanów oryginału, jak również gier fabularnych) to spory wyczyn. Nie wystarczy ubrać świata w język mechaniki – zwykle konieczne jest uzupełnienie dziur pierwotnej wersji, wplecenie własnych wątków, nierzadko również rezygnacja ze stuprocentowej jej zgodności z RPG. Autor filmu nie musi się przejmować tym, że w jego scenariuszu pierwsze skrzypce będzie grał jeden, obdarzony niezwykle mocami bohater. W grach fabularnych raczej nie będzie miejsca na taki indywidualizm – jeśli nawet osoba odpowiedzialna za mechanikę (chcąc być w zgodzie z realiami) uczyni ów archetyp najpotężniejszym, Mistrzowie Gry staną przed problemem prowadzenia bandzie osobników, z których każdy powinien być unikatem, „wybrańcem” pojawiającym się raz na pokolenie. Wyjścia z takiej sytuacji są w zasadzie dwa: obciąć moc tym postaciom równając je z innymi albo uniemożliwić wybranie danego archetypu przez graczy. Oba rozwiązania mają zupełnie inne wady i zalety, łączy je jednak pewna cecha wspólna: pokazują, że pewnych dzieł na język RPG po prostu nie da się przenieść, jeśli chce się pozostać w zgodzie z settingiem, a jednocześnie uczynić zasady grywalnymi.

Przykłady? **Star Wars** – rycerze Jedi to zмога praktycznie każdej edycji tej gry fabularnej. W starej **d6** byli niezwykle potężni, stali ponad bohaterami nieczułymi na Moc; w wersji **d20** zrównano ich możliwości z resztą. **Wiedźmin** – choć nie każda postać musi być tak mocna jak Geralt, zadziwiające jest to, jak (w **W:GW**) słaby był początkujący zabójca potworów.



Filmy, które nie powinny powstać

Wydaje się, że z niewiadomych przyczyn strasznego pecha mają filmowe adaptacje gier fabularnych i bitewnych. Choćby zapierać się rękami i nogami, nie da się uznać filmu **Dungeons & Dragons** oraz jego kontynuacji lub **Mutant Chronicles** choćby za przeciętnych przedstawicieli swojego gatunku. Nawet niezła obsada (w przypadku drugiego z wymienionych tytułów) nie uratowała całości, zwłaszcza nudnego, naiwnego scenariusza. Jeśli jednak spojrzeć na fabułę ekranizacji **D&D** z perspektywy fana RPG i uczciwie porównać ją z fabułami scenariuszy przygód, dostrzeże się niejedno podobieństwo. Gry fabularne mimo swoich niezaprzeczalnych zalet nie opierają się na wyjątkowych historiach – wręcz przeciwnie, standardowe (w tym oficjalne, publikowane przez wydawnictwa) scenariusze są banalnie proste. To nie złożoność opowieści, lecz sam fakt jej współtworzenia w trakcie sesji stanowią o sile RPG. Niestety, widz oglądający kinową adaptację tytułu po-

strzeża obraz zupełnie inaczej, jest biernym odbiorcą. Nie ma możliwości pokierowania losami bohaterów.



W drugą stronę działa to na pierwszy rzut oka zupełnie inaczej. Autor gry fabularnej osadzonej w realiach wykreowanych w głowie filmowego scenarzysty lub powieściopisarza ma znacznie szersze pole do popisu. Korzysta z całego dobrodziejstwa wyobraźni twórcy oryginału, dodając graczom możliwość wpływania na losy świata. Wydaje się, że to najlepszy z możliwych układów – w rzeczywistości pojawia się ten sam problem, co przy adaptacji gry fabularnej: efekt rozmija się z oczekiwaniami fanów. Sięgając po grę opartą na jakimś znanym uniwersum, oczekuje się niezwykłych przygód, takich, jakie przeżywali filmowi lub książkowi bohaterowie. Szanse na to, że MG będzie w stanie zaprojektować taką przygodę (jednocześnie pozwalając graczom na swobodę podejmowania własnych decyzji) są bardzo małe. W efekcie grupa kończy ze standardowym, prostym scenariuszem osadzonym w (niekoniecznie stuprocentowo zgodnym z oryginałem) filmowych lub książkowych realiach.

Wielowątkowa rzeczywistość

Niektóre światy sprawiają wrażenie, jakby od razu były projektowane z myślą o różnych seriach. **Warhammer** (gry fabularne, komputerowe, bitewniak, karcianka oraz planszówki) stanowi świetny przy-

kład uniwersum, które jest na tyle pojemne, by bez problemu inspirować zarówno autorów opowiadań i powieści, jak również twórców rozmaitych gier. Trzeba jednak pamiętać, że wygląd tego świata bardzo mocno zmieniał się na przestrzeni lat. Wiedzą o tym bardzo dobrze np. fani RPG znający pierwszą edycję **WFRP** (opublikowaną w Polsce w 1994 roku nakładem Wydawnictwa MAG), gdzie na próżno szukać Kolegiów Magii, a obok czarodziejów pojawiają się elementaliści, iluzjoniści czy nawet druidzi. Uniwersum **Warhammera** jest jednym z niewielu, które radzi sobie dobrze po przeniesieniu na inne media. **Legenda Pięciu Kręgów** czy **BattleTech** świetnie sprawdzają się w swoich podstawowych rolach (w przypadku **L5K** będzie to zarówno karcianka, jak i RPG), ale nie mają już takiej siły przebić w „przyszywanych” – **Legenda** nie trafiła nigdy na ekrany komputerów, karcianka **BT** nie przetrwała na rynku, a kolejne odsłony RPG opartego na świecie **BattleTecha** (kilka edycji **MechWarriora**, obecnie **A Time of War**) ciężko z czystym sumieniem uznać za udane.



Dla kogo to wszystko

Z punktu widzenia fana RPG lub planszówek ciężko określić, czy przekładanie filmów i książek na język gier jest opłacalne. Teoretycznie, skoro pojawiają się kolejne produkty sygnowane markami znanymi z kina lub księgarskich półek, świadczy to o pewnym zainteresowaniu. W praktyce jest z tym różnie – wyrazem tego może być choćby rezygnacja z przedłużania licencji na gry z uniwersum **Star Wars** przez Wizards of the Coast. Napisać grę i wydać to jedno, zarobić na tym to zupełnie inna sprawa. Miłośnicy dobrego kina czy ciekawej książki również rzadko kiedy są zadowoleni z dzieła inspirowanego grą (filmy kończą z mizernym budżetem, powieści piszą drugo- i trzeciorzędni autorzy). Powodów do narzekania nie mają chyba jedynie fani gier komputerowych – czego dowodem obecność potężnego segmentu cRPG (zwanego coraz częściej po prostu RPG), ale też wysokie oceny gier opartych o bitewniaki (np. seria **Dawn of War**) czy istnienie wirtualnych odpowiedników tradycyjnych tytułów karcianych (jak **Duels of the Planewalkers** oparte na **Magic: The Gathering**).



Zagrać w świecie znanym z filmu lub książki nie oznacza, że trzeba kurczowo trzymać się oficjalnych realiów. Bycie fanem jakiegoś uniwersum nie musi się wiązać z drobiazgową skrupulatnością w odzwierciedleniu settingu. Konieczność poruszania się w ustalonych ramach może łatwo zniechęcić do gry – oczywiście w mediach, gdzie uczestnicy rozgrywki mają na nie mocny wpływ. Dla gier planszowych lub karcianych setting jest jedynie dekoracją – związanie zasad ze światem jest mile widziane, jednak nie niezbędne. Inaczej ma się sprawa z bitewniakami oraz (przede wszystkim) RPG – tam warstwa fabularna łączy się z i przenika mechanikę. Kolejne bitwy kampanii opowiadają los zagrożonego narodu. Składające się na ciąg kilkunastu sesji przygody pokazują nieznane z filmów epizody historii. Dzięki adaptacji filmów, książek i komiksów można przepisać opowieść pod swoje gusta. Zagrać w **Star Wars** z zaprojektowanymi przez siebie postaciami w roli głównej. Uratować Alderaan, zniszczyć Lorda Sith, zanim przejmie władzę nad Senatem. Zachować wierność Republice albo zrobić coś zupełnie innego – zaatakować Gwiazdę Śmierci i zawalić krytyczny rzut, ponieść sromotną porażkę, która skieruje historię na zupełnie nowe, nieznane tory.

□

L5R: The Book of Air Droga Powietrza



Fani najnowszej edycji **Legendy Pięciu Kręgów** raczej nie mają powodów do narzekań. Wydawca regularnie publikuje kolejne suplementy, opisujące świat coraz dokładniej. Jedynym powodem do zmartwień może być pytanie o przyszłość linii – wydaje się, że za sprawą **Emerald Empire** oraz **Imperial Histories** niczego więcej na temat Rokuganu nie da się napisać, **Enemies of the Empire** jest kompletnym bestiariuszem, a **Great Clans** zamknął kwestie zwią-

zane ze stanem samurajskim. Jak się jednak okazuje, autorzy pracujący dla AEG mają pomysł na kolejne suplementy, niebędące wtórnymi, niepotrzebnymi dodatkami.

Book of Air rozpoczyna nową linię podręczników do czwartej edycji **Legendy Pięciu Kręgów**, jak się łatwo domyślić, poświęconych poszczególnym żywiołom. Pobieżne przejrzanie książki pozytywnie nastawia do lektury. Całość została podzielona na sześć rozdziałów oraz dodatek, opisujących kolejno kwestie związane z wojną, dworami, magią, mnichami, światem oraz przygodami. Na końcu tradycyjnie znajdziemy dodatkowe zasady.

Wydanie

Szata graficzna stoi jak zwykle na najwyższym poziomie – dla podręczników 4 edycji **Legendy Pięciu Kręgów** standardem jest kolor, twarda oprawa, czytelny skład oraz wysokiej jakości grafiki (prosto z karcianki). Jedynie w kilku miejscach można przytępić się do korekty – literówki można znaleźć np. w spisie treści. Na plus trzeba za to zaliczyć same ilustracje – choć cała linia czwartej edycji **L5K** trzyma bardzo wysoki poziom, grafiki z tego dodatku wyróżniają się na tle pozostałych pozycji (biją na głowę np. **Imperial Histories**). Biorąc pod uwagę objętość podręcznika (liczy równo dwieście stron) i formę wydania **Book of Air** powinien otrzymać najwyższą notę – jednak czy treść dorówna oprawie?

Świat

Założeniem linii dodatków traktujących o żywiołach jest specyficzne przedstawianie różnych aspektów świata gry z „punktu widzenia” tych elementów. W przypadku powietrza znalazło się sporo ciekawostek – wpływ pogody na życie Rokugańczyków, muzyki czy sztuki obróbki metalu. W każdym rozdziale

oprócz ogólnych informacji można znaleźć konkretne przykłady miejsc, osób, organizacji lub formacji wojskowych związanych w jakiś sposób z powie-trzem. Nie są zbyt obszerne, mają raczej pełnić funk-cję inspiracji (np. stać się tłem bohatera gracza) niż być gotowcem do wykorzystania bezpośrednio na sesji.

Book of Air opisuje świat **Legendy** w specyficzny sposób, są to jednak te same wydarzenia czy osoby, o których mogliśmy już przeczytać w **Imperial Hi-stories** lub **Emerald Empire**. Nie da się więc uniknąć powtórzeń. W pewnych miejscach autorzy odsyłają czytelnika do innych dodatków, w innych zdecydowali się powtórzyć opis. Ciężko uznać, które wyjście jest lepsze – odwoływanie się do pozostałych suplementów (niekoniecznie posiadanych przez każdego nabywcę **Book of Air**) czy też niepotrzebne powta-rzanie tych samych informacji. Wydaje się, że auto-rom udało się znaleźć złoty środek – streszczają je-dynie najważniejsze fakty, kierują zaś do pozosta-łych pozycji linii **L5K** tam, gdzie opis zająłby zbyt dużo miejsca.

Obok standardowych materiałów związanych ze światem Rokuganu autorzy postarali się o kilka nie-spodzianek. Jedną z nich jest opis nieszablonowych sposobów użycia zaklęć żywiołu powietrza – z uwzględnieniem tego, jak różne szkoły shugenja ko-rzystają ze swoich mocy (do czego innego użyją ma-gii szpiedzy Skorpiona, a do czegoś zupełnie innego dumne Żurawie). Nie jest to prosta wyliczanka stan-dardowych efektów, jakie są w zasadzie zawarte w opisach zaklęć, raczej metody na wykorzystanie tych mocy w konkretnych sytuacjach. Przykładowo, czar wywołujący dźwięki można użyć by „wykre-ować” konwersację, jaka w rzeczywistości nie miała miejsca. Oczywiście najciekawsze efekty zarezerwo-wano dla niehonorowych Skorpionów, nie znaczy to jednak, że samurajowie mocniej przestrzegający Bu-shido zostali odprawieni z niczym. Ciekawostką jest zwrócenie uwagi na społeczne następstwa otwartego używania magii – np. rzucenie czaru pozwalającego na wykrycie ukrytej broni może się źle skończyć dla

shugenja, który w ten sposób pokazuje brak zaufa-nia dla swoich gości (czy też gospodarzy).

Większą część podręcznika zajmują opisy różnych aspektów świata – np. z pierwszego rozdziału do-wiemy się, jak Rokugańczycy toczą pojedynki, jaką techniką strzelają z łuku (i czym wyróżniają się tu samurajowie z klanu Jednorożca), drugi opowie nam sporo na temat polityki oraz tego, jak wygląda-ją zimowe dwory. Nie licząc poświęconego mechani-ce dodatku, z tego schematu wyłamuje się ostatni, szósty rozdział, zatytułowany *Wichry Przygody*. Jest mini-settingiem zbudowanym wokół zamku Ky-uden Kurogane-Hanu. Na pierwszy rzut oka nie wy-daje się materiałem pierwszej potrzeby. Myślę, że każdy MG bez problemów mógłby opracować takie miejsce samodzielnie. Po zastanowieniu i lekturze podręcznika to wrażenie ulatuje. Oczywiście zdolny Mistrz na pewno będzie w stanie stworzyć dopraco-wany setting dla swojej drużyny – *Wichry Przygody* mają za zadanie wyręczyć w tej pracy każdego, kto nie ma na to czasu lub chęci. Na trzydziestu pięciu stronach, które zajmuje opis Kyuden Kurogane-Ha-nu, umieszczono masę świetnych pomysłów, cieka-wych postaci oraz kilkanaście zarysów przygód (zgodnych ze znanym już od pierwszej edycji sche-matem wyzwanie-skupienie-uderzenie). Autorzy za-dbali, by można było umieścić zamek w dowolnym miejscu Rokuganu (czyli tam, droga prowadzi boha-terów) – co prawda wymaga to niewielkiej pracy ze strony MG, będzie jej jednak niewiele. Ciekawostką jest brak planu fortecy, z czego autorzy niezbyt zręcznie tłumaczą się w jednej z ramek (ma to być miejsce uniwersalne i jako takie każdy MG powinien samodzielnie dopracować szczegóły).

Reguły

Zabierając się do lektury podręcznika, spodziewa-łem się sporej ilości dodatkowych zasad – nowych szkół, czarów, zalet oraz innych opcji do wyboru przy tworzeniu i rozwoju bohaterów, choć do tej

pory autorzy sukcesywnie odmawiali sobie przyjemności wypuszczenia czysto „mechanicznego” podręcznika. Faktycznie w **Book of Air** reguły jest nieco więcej, niż w innych dodatkach – uwzględniając opisy rodowych sztandarów oraz świetne materiały dotyczące wykorzystania zaklęć będzie to mniej więcej pięćdziesiąt stron. Podobnie, jak w większości suplementów, reguły umieszczono na marginesach, w ramkach oraz na końcu podręcznika.

Lwią część treści mechanicznej stanowią nowe szkoły i ścieżki wraz z przyporządkowanymi im technikami oraz zaklęcia. Nie są to niezbędne informacje – już sam podręcznik podstawowy zapewniał dość mechanicznych opcji, by móc bez problemu wyróżnić swojego bohatera na tle innych – stanowią jednak uzupełnienie dla treści fabularnej ze wcześniejszych rozdziałów. Jeśli więc graczowi spodoba się pomysł grania np. Iluzjonistą Shiba, będzie mógł podkreślić to nie tylko odgrywaniem, ale również uwzględnić w charakterystyce postaci. Każda z takich ścieżek zajmuje jedynie 2-3 akapity (nie więcej, niż ćwierć strony), czytając ich opisy nie ma się więc wrażenia, że zostały wepchnięte na siłę, by zappełnić kolejne strony **Book of Air** mało przydatną treścią.

Oprócz szkół i czarów znaleźć można między innymi wskazówki dotyczące rozstrzygania mierzonych strzałów. Nie są to nowe reguły, a jedynie pomoc w ustaleniu, ilu podbić wymaga konkretny wyczyn. Przykładowo trzy wystarczą, by zestrzelić komuś hełm z głowy, czterech potrzeba, aby rozszyć strzałę wbitą w tarczę, a pięciu, by przeciąć cięciwę łuku wroga.

Podsumowanie

Book of Air jest świetnym dodatkiem – czytanie go to podobnie jak lektura pozostałych podręczników czwartej edycji **L5K** prawdziwa przyjemność. Z czystym sumieniem mogę go polecić każdemu, kto chciałby poczytać o dworach Rokuganu, dowiedzieć

się czegoś na temat łucznictwa i sztuki prowadzenia pojedynków lub tego, jak żywioł powietrza widzą mieszkańcy świata gry. Nie jest jednak dodatkiem tak potrzebnym z punktu widzenia prowadzącego, jak **Enemies of the Empire** czy **Emerald Empire**. Fani z pewnością się na nim nie zawiodą, a osoby nieczujące chęci zgromadzenia całej linii wydawniczej **Legendy Pięciu Kręgów** na pewno obędą się bez **Book of Air**.



Plusy:



Oprawa graficzna



Jakość tekstu



Duża liczba pomysłów do wykorzystania



Pomysły dotyczące używania czarów

Minusy:



Powtarzanie historii z innych dodatków



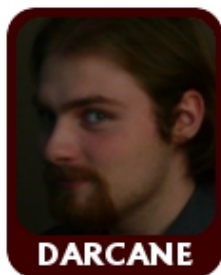
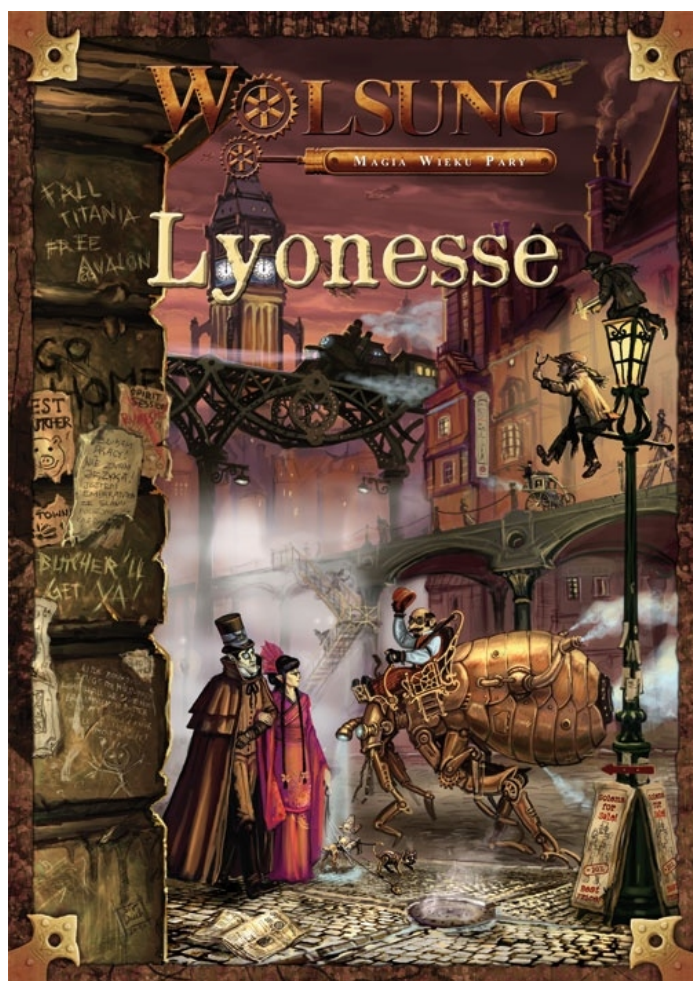
Brak planu Kurogane-Hanu

200 stron, twarda oprawa

Cena: 129,95 zł

Wolsung: Lyonesse – Miasto, Mgła, Maszyna

Esencja Wolsunga



DARCANE

Lubię, gdy twórcy gier fabularnych nie zarzucają mnie tysiącami faktów. Zamiast rozbudowanych opisów i kalendarium wolę zobaczyć w podręczniku sprawnie działający generator albo garść pomysłów na barwne przygody. Autor zwykle nie jest dru-

gim Tolkienem, dlatego cieszę się, gdy tekst koncentruje się na dostarczeniu inspiracji do dobrej erpegowej zabawy – w końcu o to w tej rozrywce chodzi.

Te założenia spełnia **Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna** – drugi dodatek do **Wolsunga**. I robi to tak dobrze, że bez emfazy mogę nazwać go najlepszym dodatkiem rozszerzającym setting gry fabularnej, jaki czytałem.

Londyn w Magii Wieku Pary

Przygodę z podręcznikiem otwiera zilustrowana nieco chaotycznie, ale też nastrojowo, miękka okładka z mnóstwem wkomponowanych w scenę smaczków. Od razu dostajemy przedsmak tego, co czeka nas w podręczniku: miasto, mgłę i maszynę. A także niziołczych drabów, elfich dżentelmenów, egzotyczne piękności i oczywiście Rzeźnika.

Dodatek skupia się, jak podpowiada tytuł, na Lyonesse. Perle Miast, największej metropolii w wolsungowym uniwersum; centrum handlu, polityki, sztuki i nauki. To odpowiednik naszego Londynu, ale większy, barwniejszy i bardziej erpegowy. Oprócz historii Alfheimu w pigułce wolsungowe miasto zawiera w sobie kwintesencję kolonialnych włości imperium rozrzuconą po kilku dzielnicach oraz nieprzebrane ilości kulturowych i popkulturowych nawiązań do historii czy sztuki naszego świata. Cały podręcznik został napisany tak, by wywoływać jak najwięcej skojarzeń i raczej pobudzać wyobraźnię, niż dokładnie tłumaczyć, jak wygląda ta czy inna ulica metropolii.

Takie inspirowanie czytelnika to już wolsungowy standard. Podobnie jak wykonanie książki: szorstki, żółtawy papier, klejona okładka, lekko steampunkowe ornamenty ramek i marginesów, ilustracje w skali szarości. Na tle innych gier fabularnych podręcznik wyróżnia się dobrym zagospodarowaniem miejsca, przejrzystym układem tytułów, podtytułów, wy-

punktowań i ramek, a także liczbą grafik – doliczyłem się czterdziestu pięciu. Nie mam też nic do zarzucenia składowi oraz korekcie, a tłumaczenie... a, przepraszam. To polska gra.

Miasto

Wspominałem o jasnym rozkładzie treści i widać to już po nazwach rozdziałów. Zgodnie z podtytułem, pierwsze trzy (przeznaczone również dla graczy) to *Miasto*, *Mgła* i *Maszyna*. Każdy opowiada o innej warstwie Lyonesse. *Miasto* to opis jego najciekawszych dzielnic.

Na początku podręcznika znajdziemy dwie mapy, przedstawiające transport miejski w Perle Miast oraz podział na pięćdziesiąt cztery dzielnice. Po ogólnym zarysie charakteru metropolii przychodzi czas na opis dwunastu z nich. Każda z dzielnic została przedstawiona w podobny sposób. Z ramki dowiemy się, co zainspirowało autorów do jej stworzenia. W Lyonesse znaleźć można zatem echa podejrzanych okolic w stylu warszawskiej Pragi, dzielnic indyjskich i chińskich, wymuskanych mieszczańskich uliczek rodem z Lalki, brudnych dzielnic przemysłowych z kart **Ludzi bezdomnych**, a nawet Hollywood i Manhattanu.

Reszta tekstu to maksymalnie skondensowany, naładowany najciekawszymi postaciami i miejscami opis okolicy. Czekają tu na nas garść plotek, opisy klubów towarzyskich, typowych przechodniów czy wyglądu budynków. Do tego pięć pomysłów na przygody. To sześćdziesiąt załączków przygód w jednym rozdziale, a przecież liczę tylko te podane czytelnikowi na tacy! Wprawny Mistrz Gry dostrzeże tu o wiele więcej pomysłów. Znajdziemy tu też kilka elementów mechanicznych, między innymi atuty dla mieszkańców dzielnicy, pozwalające uczynić bohatera jeszcze bardziej lyoneskim; z kolei opis klubów to także nowe gadżety.

Najważniejsze jest to, że każda dzielnica to suma pewnych klisz i znanych motywów, doprawiona szczyptą dzikiej inwencji autorów i podkreślona o dwieście procent. W Lyonesse bawić się będą zarówno zwolennicy salonowych intryg (zapewne przebywając przede wszystkim w historycznej części stolicy), egzotycznych ekspedycji („indyjskie” Jaksun Town nadaje się doskonale) czy steampunkowych maszynierii i szalonych wynalazców (dzielnica Stablon). Nie trzeba znać na wylot świata **Wolsunga**, wystarczy, że obejrzelismy w swoim życiu kilka filmów i przeczytaliśmy parę książek. Lyonesse jest otwarte i pozwala na dość swobodną interpretację, nasze wyobrażenia o danym elemencie miasta mogą różnić się przecież od wyobrażeń innych grup. A dla tych, którzy własną wyobraźnię cenią ponad wszystko, pozostały jeszcze czterdzieści dwie nieopisane dzielnice.

Tak szybka wycieczka po Lyonesse może spowodować uczucie niedosytu. **Lyonesse: Miasto, Mgła, Maszyna** to nie „opis świata Zapomnianych Krain”. To, co doświadczony MG może przyjąć z wdzięcznością i ulgą, może być problemem dla początkujących, którym będzie brakowało nieco rozleglejszych opisów poszczególnych klubów, miejsc czy postaci. Na szczęście na pierwszym rozdziale ten dodatek się nie kończy.

Mgła

Kolejny rozdział jest nieco krótszy i dotyczy tajemnic stolicy Alfheimu. Rozpoczynamy zatem od magii, a konkretniej od opisu miejskich nexusów. Pierwsze akapity ukazują też interesujący zamysł autorów podręcznika. Oto *Mgła* nie tylko wprowadza nowe informacje, ale również wzbogaca te wątki, które poruszone zostały w *Mieście*. Nexusy to często unikatowe, ciekawe budynki czy miejsca w Lyonesse, a przedstawienie czasowych skoków mocy pozwala przy okazji dowiedzieć się czegoś o

corocznych wydarzeniach w mieście. Nie zabrakło też (jakżeby inaczej!) pomysłów na przygody.

Dalej przeczytamy o magach oraz ich stowarzyszeniach. I ponownie: opisy będą skąpe w te podstawowe informacje, zmuszając do samodzielnego dopowiedzenia sobie obrazu z sugerowanych klisz, za to obficie raczące nas ciekawostkami, barwnymi postaciami i miejscami. Same stowarzyszenia są pełne koloru, ale też logicznie wplecione w miasto i o niebanalnych motywach. Oprócz załączków przygód (po cztery na każde z ośmiu stowarzyszeń) znajdziemy tu też nowe zaklęcia dla każdego z ugrupowań. Dobór stowarzyszeń oparty jest na tej samej zasadzie, co w przypadku dzielnic. Mamy tu prawdziwą feerię wyobrażeń na temat sekretnych ugrupowań: znalazło się miejsce dla wiedźmich kręgów, magów-agentów w stylu Jamesa Bonda, łóż masonskich, a nawet z lekka cyberpunkowych iteracjonistów.

Nie mam zamiaru wyliczać wszystkich zawartych w tym rozdziale informacji. Zwrócę jednak uwagę na dwa podrozdziały. Jeden opowiada o Astralu: równoległym, wypaczonym świecie zjaw, koszmarów i mgły. Jeżeli gracze znudzą się setkami atrakcji, jakie dostarcza im Lyonesse, zawsze mogą odwiedzić ich wypaczone, pokręcone wersje rodem z Krainy Czarów. Astral jest bardzo dobrym pomysłem, dodającym do Perły Miast konwencję grozy i niesamowitości, nieco Lovecrafta zmieszanego ze staroangielskimi podaniami.

We *Mgle* znajduje się też opis historii miasta. Bardzo nietypowy, dodajmy, bo każdy z okresów historycznych zawiera krótki opis dziejów i długą listę miejskich legend, dziwnych opowieści, tajemnic, najciekawszych zabytków i artefaktów z tego okresu. Czy wspomniałem o pomysłach na przygody?

Przez cały podręcznik przewija się specyficzny angielski humor, nastrój kojarzący się ze smogiem i herbatą oraz brytyjskie klisze: sławni obywatele Zjednoczonego Królestwa, londyńskie legendy i historie. Szekspir, Królowa Wiktoria, Nelson, Wilde,

Bond. Wierście mi, **Lyonesse** to bardzo angielski podręcznik, a we *Mgle* widać to najlepiej.

Maszyna

Część dla gracza zamyka krótki rozdział poświęcony temu, jak funkcjonuje metropolia. Miłośnicy komunikacji miejskiej ucieszą się z (tym razem wyczerpującego) opisu metra, trolejbusów, kolei i tramwajów kursujących po mieście. Jest też trochę o prasie, działaniu straży ogniowej, służb porządkowych oraz o Alven Yardzie, policji kryminalnej Lyonesse. Wiecie, to ci, z których drwił Sherlock Holmes. Teraz wasi bohaterowie mogą wstąpić w ich szeregi, do wzięcia jest nawet specjalny atut.

Dwa najlepsze pomysły w tej części to PUK, wielka maszyna różnicowa, która chyba uzyskała coś na kształt świadomości i niektórzy mówią, że steruje miastem (a już po jej nazwie można domyślić się, jakie mogą być tego efekty), oraz Fetor. To śmierdzące wyziewy miasta zalegające nad Lyonesse, doskonały sposób do wprowadzenia wyludnionych ulic i hord nieludzkich przeciwników do wielkiej metropolii. Szkoda, że o PUK informacji jest niewiele, a cały rozdział nieco odchodzi od sprawdzonego z *Miasta* i *Mgły* schematu i nie zawiera już takiej dawki inspirowanych smaczków.

Na tropie Rzeźnika

Ostatni rozdział (nie licząc indeksu w *Suplemencie*) jest przeznaczony dla Mistrza Gry. Rozpisano tam aż dwanaście przygód, bazujących na wycinkach z prasy umieszczonych w opisie dzielnic. Jest też bestiarium, garść potworów i innych antagonistów wraz z opisem, cytatami ze świata gry, plotkami na ich temat i oczywiście statystykami. Każdy potwór to również cztery nowe pomysły na przygody.

Wisienką na torcie jest kampania *Zaulek Rzeźnika*. Sztandarowa postać **Wolsunga**, Kuba Rozpruwacz w wersji alfhheimskiej, tajemnicza Mgła i Lyonesse w pełnej krasie. Doskonała sceneria i zajmująca tematyka. Przygody są całkiem dobre, kampania stawia przede wszystkim na śledztwo, a finałowa konfrontacja może być niezapomnianym przeżyciem. Najbardziej interesujące są chyba pochodzenie i *modus operandi* legendarnego przestępcy.

Lyonesse: Miasto, Mgła Maszyna nie tylko opisuje barwne, żyjące, arcyciekawe miejsce w sam raz dla wolsungowej kampanii, nie tylko operuje kliszami, pozwalając nawet nieobeznanym graczom wnieść coś od siebie, ale także robi to wszystko, co chwilę puszczając oko do czytelnika. Dawno tak dobrze nie czytało mi się erpegowego tekstu. Ciekawe, ile historycznych, książkowych i filmowych postaci znajdziecie na kartach tego dodatku?



Plusy:

- 👍 Barwna, zróżnicowana sceneria gry. Lyonesse to świat Wolsunga w pigułce.
- 👍 Dodatek całymi garściami czerpie z angielskiej kultury i puszcza oko do czytelnika
- 👍 Olbrzymia ilość pomysłów na przygody i gotowych scenariuszy
- 👍 Atrakcyjna cena

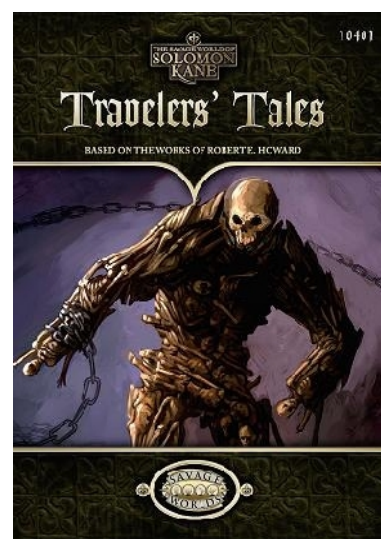
Minusy:

- 👎 Początkujący gracze mogą się czuć nie-swojo ze względu na lapidarne opisy
- 👎 Trzeci rozdział jest słabszy niż pozostałe

128 stron, miękka oprawa Cena: 35,00 zł

Savage World of Solomon Kane: Travelers' Tales

Opowieści Wędrowców



Wydawca **Savage World of Solomon Kane** nie zarzucił fanów gry trylionem dodatków. To postępowanie jest całkiem zrozumiałe; podręcznik podstawowy jest pełen pomysłów, sama Kampania Splotów powinna zapewnić każdej drużynie wiele godzin zabawy. Najbardziej treściwą pozycję można jednak w końcu wyekspluatawać, więc kontynuację linii wydawniczej powitałem z radością.

Travelers' Tales to pierwszy z trzech dodatków, jakie ukazały się do tej pory. Pierwszy i najmniejszy – to w zasadzie broszurka, licząca sobie 32 strony. W

środku zmieściły się opisy kilku przykładowych Bohaterów Graczy oraz trzy scenariusze. Tak, właśnie – scenariusze. W zasadzie nie jest to zaskakujące; ci, którzy znają podręcznik podstawowy, wiedzą, że jego sensownym rozszerzeniem mogą być nie opisy lokacji i świata, nie nowe reguły i sprzęt, ale nowe Dzikie Opowieści.

Autorów **Travelers' Tales** muszę pochwalić, że zdecydowali się odrobinę wykroczyć poza szablon zastosowany w oryginalnej Kampanii Splotów. Nie zrozumcie mnie źle – to wciąż jest schemat „polowania na potwory”, zresztą w takiej grze trudno o inny. Niemniej jednak scenariusze z dodatku są dość rozbudowane (w porównaniu z podstawką, rzecz jasna), a fabuła nareszcie nie jest już tylko dodatkiem do widowiskowej walki.

Pierwsza z przygód, rozgrywająca się w zakątkach Wielkiej Brytanii, jest najbardziej innowacyjna – wprowadza do repertuaru motywów z podręcznika podstawowego wątek śledztwa. Drużyna, zanim zmierzy się z potworem, będzie musiała odkryć jego tożsamość. Co więcej, wynik dochodzenia będzie miał wpływ na rozkład sił podczas finałowego starcia – im więcej poszlak odkryją gracze, tym większe wsparcie otrzymają. Szczerze mówiąc, scenariusz uznaję za prawdziwą perełkę, osobiście kupiłbym ten dodatek tylko dla niego.

Dwa kolejne teksty, choć nie są tak dobre, prezentują wysoki poziom. Najpierw przeczytamy o arystokratycznej rodzinie Gottliebów z Rzeszy Niemieckiej, która kryje mroczny sekret – jeden z jej przodków został przed laty oskarżony o praktyki nekromantyczne. Dziś dawne zbrodnie wypływają na wierzch, a okoliczne chłopstwo, uciskane przez barona Gottlieba, chwyciło za broń. Bohaterowie znajdują się pomiędzy dwoma walczącymi frakcjami – żołnierzami arystokraty i zbuntowanym ludem. Drużyna będzie miała szansę zbadać całą sprawę i odkryć jej drugie dno.

Akcja ostatniego scenariusza dzieje się w Chinach. Fabuła to typowy *quest*, drużyna będzie musiała odnaleźć legendarne Xanadu, siedzibę potężnego, mongolskiego wojownika, nieśmiertelnego Kubalai Khana (*Kubilaj Chan, wnuk Czyngis-chana – przyp. red.*). Samo Xanadu to bajeczne miejsce, potężna złota budowla, ukryta głęboko w czeluściach ziemi. Bohaterowie, zanim dotrą do celu, będą musieli pokonać kilka nieoczekiwanych przeszkód. Wyprawa będzie naprawdę heroiczna.

Czytając scenariusze nie można nie zauważyć, że autorzy uprzywilejowali Europę – jest to miejsce akcji dwóch z nich. Uprzedzając powstającą właśnie recenzję, zdradzę, że ta tendencja zostanie utrzymana w kolejnym dodatku. Z jednej strony jest to zrozumiałe, z drugiej jednak – Kampania Splotów z podstawki była jednak bardziej zróżnicowana.

Opis kilku przykładowych Bohaterów Graczy dodany na końcu nie jest, wbrew pozorom, zapchajdziurą. Co prawda statystyki nie są wybitnie pomysłowe, ale już historie bohaterów znakomicie oddają ducha systemu i będą wielką pomocą dla nowych graczy, którzy zazwyczaj nie wiedzą „kim tu się gra”. Czegoś takiego brakowało mi w podręczniku podstawowym, dobrze, że naprawiono to teraz.

Podsumowując: pomimo skromnych rozmiarów, podręcznik jest niezły, aczkolwiek trochę drogi.



Plusy:



Ciekawe, bardziej rozbudowane scenariusze



Przykładowi bohaterowie, dobrze dopasowani do stylu tej gry

Minusy:



Stosunek objętości do ceny

32 strony, miękka oprawa

Cena: 45,00 zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 60, wrzesień 2012

