



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 3, grudzień 2007

ilustracja z pudełka do gry Arkham Horror, (C) Fantasy Flight Games

w numerze:
Arkham Horror
Colosseum
Storm of Swords
Lis pustyni
Vampire Dark Influences
Shadowrun 4th Edition
Conan RPG





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz 'Sting' Chmielik

Zespół: Tomasz 'Sting' Chmielik, Marcin 'ajfel' Zawisłak, Łukasz 'Fedor' Fedorowicz

Współpracownicy: Dominika 'jestem_wredna' Rycerz, Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Korekta: Tomasz „Sting” Chmielik

Grafika, skład: Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.

Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl

Wstępniak

Witajcie po raz trzeci! Grudniowy, przedświąteczny *Rebel Times* powstawał w wyjątkowym pośpiechu i stresie, ale udało się na szczęście bez większych poślizgów. Nie znalazło się w tym numerze niestety wszystko, co zaplanowaliśmy dla Was, część planów musi poczekać na styczeń. Niemniej dla mnie osobiście ten numer wypełniony jest po brzegi samymi ciekawymi propozycjami. Tym razem znajdziecie recenzje dwóch świetnych gier fabularnych, dwóch uznanych już na rynku planszówek wiodących producentów (*Days of Wonder* i *Fantasy Flight Games*), oraz dwóch gier karcianych (tak jak poprzednio: jedna polska, jedna zagraniczna). Do tego recenzja dodatku do planszówki kończąca cykl opisujący serię *Game of Thrones*.

Mam szczerą nadzieję, że grudniowy *Rebel Times* będzie się Wam przyjemnie czytał. W imieniu redakcji i własnym – życzę wszystkim naszym Czytelnikom podczas przerwy świątecznej i w Nowym Roku wielu niezapomnianych wrażeń podczas planszowych i karcianych rozgrywek, jak również erpegowych sesji. Do zobaczenia w następnym RT, już w 2008 roku.

ajfel

Jak oceniamy

Każdy produkt opisywany na łamach *Rebel Times* poddajemy ocenie według przedstawionego niżej schematu:

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

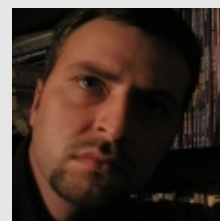


Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)



zrecenzował: ajfel

Nr 3, Grudzień 2007

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
 czyli: Witajcie ponownie!
- 4 **Cienie nad Arkham..**
 Arkham Horror
- 10 **Panem et circenses!**
 Colosseum
- 15 **Nawałnica Mieczy**
 Storm of Swords Expansion
- 20 **Zmagania o Afrykę**
 Lis pustyni
- 23 **Dracula kontra Lestat**
 Vampire Dark Influences
- 26 **Cyberwszczepy i magia**
 Shadowrun 4th Edition
- 32 **Cimmerianin na d20**
 Conan the Roleplaying Game
- 35 **Plany na styczeń**
 czyli: co w następnym numerze?

WARHAMMER
40,000

**najlepsze
ceny**

**największa
oferta**

teraz w
REBEL.PL



Arkham Horror

Cienie nad Arkham...

Arkham, gdzieś w stanie Massachusetts. Parę sklepów, siedziba lokalnej gazety, dworzec kolejowy, uniwersytet. Wydawałoby się – miasteczko jakich wiele. Jednak Arkham nie jest tak spokojne i leniwe, za jakie na pierwszy rzut oka mogłoby uchodzić. Ludzie znikają w niewyjaśnionych okolicznościach, na ulicach grasują potwory, a atmosfera przesycona jest wszechobecną grozą. Jednak wszystko to stanowi jedynie preludium do wydarzeń rodem z koszmarów sennych. Nie ulega wątpliwości – coś wisi nad Arkham. I nie jest to nic dobrego.

Arkham Horror to gra przygodowa w konwencji horroru, oparta na twórczości amerykańskiego pisarza Howarda Phillipsa Lovecrafta, autora tzw. mitów Cthulhu. Wydanie *Fantasy Flight Games* jest reedycją wersji wydanej w 1987 roku przez *Chaosium*. Gracze przenoszą się do Arkham, fikcyjnej miejscowości znanej z prozy Lovecrafta, gdzie jako badacze starają się ocalić świat przed zagładą z rąk (macek?) Przedwiecznych – starożytnych, potężnych pozaziemskich bogów.

Warto już na wstępie nadmienić, że gra jest jedną z niewielu pozycji wymagających współpracy między uczestnikami.

Elementy gry

Co tu dużo mówić – składowych gry jest po prostu mnóstwo. W pudełku znajdziesz:

- dużą kolorową instrukcję
- planszę do gry
- znacznik pierwszego gracza





- 5 sześciennych kości
- 16 kart badaczy
- 16 znaczników badaczy wraz z podstawkami
- 56 żetonów pieniędzy
- 34 żetony poczytalności
- 34 żetony wytrzymałości
- 48 żetonów wskazówek
- 24 suwaki umiejętności
- 44 karty przedmiotów zwykłych
- 39 kart przedmiotów unikatowych
- 40 kart zaklęć
- 20 kart umiejętności
- 11 kart sprzymierzeńców
- 35 kart specjalnych
- 8 kart Przedwiecznych
- 20 żetonów zagłady
- 63 karty lokacji
- 67 kart mitów

- 49 kart bram
- 60 znaczników potworów
- 16 znaczników bram
- 3 znaczniki aktywności
- 3 znaczniki eksploracji
- 1 znacznik terroru
- 6 znaczników zamknięcia

Pudełko, jak w przypadku innych gier FFG, nie posiada niestety wydzielonych przegródek, więc już na wstępie warto zaopatrzyć się w woreczki strunowe by zaprowadzić porządek wśród mnóstwa elementów i ułatwić przygotowania do rozgrywki. Na plus trzeba zapisać natomiast jego stosunkowo niewielkie rozmiary (30cm x 30cm x 7cm).

Plansza, podobnie jak żetony, wykonana jest z grubej tektury, więc nawet częste użytkowanie powinno być jej niestraszne. Gracze poruszają się po „mapie” Arkham, z zaznaczonymi głównymi ulicami i najważniejszymi lokacjami. Poszczególne

dzielnice oznaczone są różnymi kolorami, lecz kolorystyka ich i odpowiadających im kart wydarzeń nie jest identyczna, co sprawia, że łatwo pomylić czerwony z pomarańczowym.

Arkham Horror to jednak nie tylko plansza i żetony, to także masa kart. Te niestety nie są już wykonane z grubego papieru, ale wydają się być na tyle elastyczne i dobrej jakości, że powinny wytrzymać wiele pasjonujących rozgrywek. Zwolenników zabezpieczania kart muszą jednak zmartwić – ze względu na nietypowy rozmiar, koszulki po prostu nie pasują.



Innym elementem podatnym na uszkodzenia są pionki badaczy – podstawki są tak ciasne, tak że ciężko nie uszkodzić znaczników przy ich zakładaniu. Polecam raz zmontowane znaczniki przechowywać w takiej postaci.

Te drobne minusy nijak nie psują pozytywnego wrażenia w kwestii wykonania gry.

Przebieg rozgrywki

Arkham Horror jest grą przeznaczoną dla 1 do 8 osób. Tak duża tolerancja w kwestii ilości graczy, z podkreśleniem możliwości samodzielnej rozgrywki, stanowi kolejny czynnik wyróżniający tę pozycję na

tle innych i czyni ją także odpowiednią w niemal każdym towarzystwie – zarówno licznym, jak i tym skromnym. Trzeba tu przyznać, że im więcej badaczy, tym łatwiej wygrać, ale niezależnie od tego zabawa potrafi być równie emocjonująca.

Na początku gry na planszy, w miejscach oznaczonych czerwonym diamentem, niestabilnych i niebezpiecznych, umieszcza się żetony wskazówek – pomagają one przy testach umiejętności, a ponadto służą do pieczętowania bram. Jedna z osób otrzymuje znacznik pierwszego gracza, który co turę będzie przekazywany dalej, i od niej poczynając rozdaje się każdemu po karcie badacza. Teraz można wylosować Przedwiecznego, który w ciągu tej rozgrywki będzie zagrażał Arkham. Jest ich 8, a każdy z nich sprawia inne, lecz równie uciążliwe dla badaczy, kłopoty.



Następnie zajmujemy się dokładniej postaciami graczy – poczynając od pierwszego z nich, każdy otrzymuje przedmioty, zaklęcia, umiejętności itp. według opisu na jego karcie badacza. Przydzielamy pieniądze, żetony wskazówek oraz wskaźniki wytrzymałości i poczytalności. Gracze otrzymują także po 3 suwaki określające ich biegłość w określonej umiejętności. Można je przesuwać, zmieniając wartości, które wskazują, ale o tym trochę później. Obok planszy umieszczamy wspomnianą już kartę Przedwiecznego wraz z

żetonami zagłady, pojemnik z potworami, zakryte żetony bram, talię mitów, spotkań w Arkham, spotkań w Innych Światach, a na niej – postaci badaczy w odpowiadających im miejscach startowych oraz żeton terroru na specjalnym torze wzdłuż jednego z jej brzegów. Uff, wreszcie możemy zacząć grę.

Każda tura składa się z 5 faz:

I – utrzymanie

II – ruch

III – spotkania w Arkham

IV – spotkania w Innych Światach

V – mity

Pierwszą turę gry wyjątkowo rozpoczyna się od mitów, przechodząc następnie do drugiej tury i rozgrywając utrzymanie, ruch itd.

Gracze zwyciężyć mogą na 3 sposoby:

- 1) jeśli zamkną wszystkie bramy, przy czym muszą mieć w swoim posiadaniu znaczniki bram w liczbie równej lub większej ilości graczy



- 2) jeśli co najmniej 6 bram zostało zapieczętowanych Znakami Starszych, przy czym ich żetony muszą znajdować się na planszy

- 3) jeśli pokonają Przedwiecznego w otwartej walce.

Jeśli graczom nie uda się dokonać któregoś z powyższych, badacze zostają pożarci, a Przedwieczny niszczy Arkham.

Pierwsza faza tury to utrzymanie. Każdy z graczy wykonuje następujące czynności, zachowując ich kolejność:

- odświeżanie wyczerpanych kart.

niektóre przedmioty, zaklęcia itp. w momencie ich użycia wyczerpują się na dalszą część tury – są zakrywane; w tej fazie gracz przywraca tego typu karty do użytku odwracając je

- wykonanie akcji utrzymania

niektóre karty, np. błogosławieństwo/kłątwa, zaliczka, wymagają rzutów w fazie utrzymania – muszą one być wykonywane, co turę, dopóki gracz nie utraci tych kart

- dostosowywanie umiejętności

gracz może dostosować umiejętności swojego badacza przesuwając suwaki; można je poruszyć w sumie o tyle pól, ile wynosi wartość skupienia danego badacza.

Drugą fazą jest ruch. Jeśli badacz znajduje się w Arkham, może poruszyć się o liczbę pól (ulice i lokacje) równą jego szybkości, wyznaczonej przez pozycję suwaka na karcie badacza. Może się zdarzyć, że na jego drodze stoi potwór. W takiej sytuacji gracz musi zdecydować się na walkę (jego ruch tym samym kończy się) lub spróbować wymknienia się; jeżeli mu się to uda może kontynuować ruch. Postaci, które kończą ruch w miejscu, gdzie znajdują się żetony wskazówek,

mogą je zabrać. Przy przemierzaniu Innych Światów szybkość nie ma znaczenia dla przemieszczania się – badacze mogą poruszać się tylko o jedno pole.

Kiedy każdy już znalazł się tam, dokąd zmierzał, następują 2 fazy spotkań – kolejno w Arkham i Innych Światach. Jeśli w miejscu przebywania badacza nie ma otwartej bramy, gracz może albo wylosować kartę odpowiedniej dzielnicy z talii spotkań i wykonać akcję wskazaną w tekście, albo skorzystać ze specjalnej cechy lokacji, w której się znajduje (opisy umieszczone są na planszy), np. uleczyć się w szpitalu, pozyskać sprzymierzeńca lub wymienić trofea zabitych potworów na żetony wskazówek lub gotówkę. Jeżeli jednak w danej lokacji jest otwarta brama, badacz jest przez nią wciągany i musi przemierzyć świat, do którego prowadzi, by powrócić do Arkham. Kiedy tego dokona może spróbować bramę zamknąć lub zapieczętować przy pomocy żetonów wskazówek. Postać znajdująca się w Innych Światach odkrywa karty z talii spotkań w Innych Światach do momentu wyciągnięcia takiej, której kolor odpowiada jednemu z kółek znajdujących się na rysunku reprezentującym dany świat na planszy, a następnie stosuje się do jej opisu.

Wreszcie nadchodzi ostatnia, ale budząca najwięcej emocji, faza, w której ciągnie się kartę z talii mitów. Karta ta zawiera informacje dotyczące miejsca otwarcia się nowej bramy oraz pojawienia się nowej wskazówki, ruchu potworów po planszy oraz niezwykle wydarzeń w Arkham, których następstwa mogą pomóc, choć znacznie częściej porządnie utrudniają życie badaczom. Należy w tym miejscu nadmienić, że każda nowa brama powoduje dołożenie żetonu zagłady na torze Przedwiecznego, przyspieszając jego nadejście, oraz pojawienie się potwora. Kontrolowanie ilości bram na planszy jest absolutnym priorytetem w grze. Jeśli po Arkham grasuje zbyt wiele potworów, wzrasta poziom terroru w mieście powodując wyprowadzkę sprzymierzeńców oraz zamknięcie sklepów. Jeśli natomiast dopuścimy do otwarcia zbyt dużej ilości bram, ryzykujemy przedwczesną pobudkę Przedwiecznego – czy to w wyniku przepełnienia się jego toru zagłady, przekroczenia limitu bram na planszy, czy też w wypadku deficytu znaczników bram. Niezależnie od przyczyn, efekt jest ten sam – trzeba walczyć. W zależności od Przedwiecznego, pokonanie go sprawia mniej lub więcej trudności (w przypadku Cthulhu graniczy z niemożliwością), nigdy jednak nie jest łatwe. Każdy z nich wymaga innych „ofiar” w trakcie starcia, wystawia na próbę



inną umiejętność lub jest odporny na inny rodzaj ataku. Najlepiej więc w ogóle nie dopuścić do konfrontacji.

Jest to być może odpowiednie miejsce, by dodać, że nie tylko Przedwiecznych cechuje różnorodność. Jeśli chodzi o badaczy, również jest w czym wybierać. Każdy z nich ma inne mocne strony, zdolności, rozkład wartości umiejętności oraz początkowe przedmioty. Jeden jest niedościgniony w walce, inny para się magią, a jeszcze inny potrafi być nieuchwytny niczym cień. Także każdy z potworów, z którymi przyjdzie im się zmierzyć, wymaga przyjęcia specyficznej taktyki. Są wśród nich odporne na standardową broń i takie, którym czary niestraszne; niektóre biegają, inne latają, kilka w ogóle się nie porusza. Na brak różnorodności nie można więc narzekać.

Warto też wspomnieć o dwóch współczynnikach określających stan każdego z badaczy – wytrzymałości i poczytalności. Co z tego wynika, w tej grze można nie tylko zostać poturbowanym, ale także zwariować! Być może brzmi to groźnie, ale wcale takie nie jest. Wbrew pozorom zginąć w grze jest naprawdę trudno – byle potwór nie jest w stanie wyeliminować badacza. Po sprowadzeniu którejkolwiek z tych wartości do zera, postać trafia do szpitala, tracąc połowę posiadanych przedmiotów i żetonów wskazówek. Zginąć można tylko i wyłącznie w wyniku pożarcia, ale nawet wtedy gracz nie jest wyłączany z gry – może wylosować nową postać i wrócić do rozgrywki (jedynym wyjątkiem jest pożarcie przez Przedwiecznego). Ta zasada eliminuje sytuację, w której wykluczeni uczestnicy nudzą się czekając aż pozostali skończą.

Podsumowanie

Arkham Horror jest grą zasługującą na uwagę. Należy podkreślić fakt, że zakłada współpracę, a nie rywalizację graczy, co dla osób źle znoszących współzawodnictwo powinno być strzałem w dziesiątkę, natomiast dla lubiących konkurencję może stanowić miłą odmianę. Jeśli dodamy do tego setki elementów, różnorodność rozgrywki i niesamowity klimat, otrzymamy pasjonującą, wciągającą i nie powodującą konfliktów solidną porcję rozrywki. Nie muszę chyba dodawać, że dla wielbicieli Mitów Cthulhu to pozycja niemal obowiązkowa.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Setki żetonów i kart, duża plansza, ciesząca oko instrukcja – a wszystko wysokiej jakości. Czego chcieć więcej? Małe minusiki za łatwość uszkodzenia znaczników badaczy przy osadzaniu ich na podstawkach oraz niestandardowy rozmiar kart uniemożliwiający chronienie ich koszulkami.

Miodność: Rozgrywka jest wciągająca i emocjonująca. Arkham Horror bez problemu potrafi zainteresować także osoby nie interesujące się horrorem, czy nawet grami planszowymi. Niestety niektóre reguły nie są wystarczająco jasno opisane w instrukcji i trzeba wspomóc się stroną wydawnictwa. Trzeba też przyznać, że dla doświadczonych graczy, rozgrywka często staje się zbyt łatwa.

Cena: Sporych rozmiarów kolorowa plansza i multum elementów, należy do tego dodać także ładne wykonanie – cena wydaje się być usprawiedliwiona, ale jak na polski rynek nadal za wysoka.

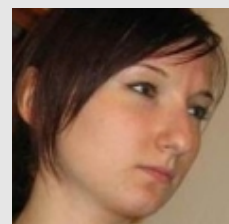


Arkham Horror

Wykonanie: 8/10

Miodność: 8/10

Cena: 8/10 (170,00 zł)



zrecenzowała: jestem_wredna

Colosseum

Panem et circenses!

W *Colosseum* działasz jako rzymski impresario – tworząc na swoich arenach wspaniałe spektakle, w nadziei na pozyskanie jak największej ilości widzów. Wraz z każdym kolejnym przedstawieniem zyskasz sławę i bogactwa, które możesz wykorzystać, aby wystawić jeszcze bardziej spektakularne widowiska. Jeśli zgromadzisz największą liczbę widzów, zostanie Ci przyznany tytuł **Wielkiego Impresaria**, którego czyny sławione będą w całym imperium.

Takimi oto słowami wita nas pierwsza strona instrukcji. **Colosseum** to gra strategiczna, w której celem jest zbudowanie jak największej areny i wyprodukowanie najbardziej spektakularnego widowiska, spośród wszystkich zaprezentowanych podczas danej gry. Założenie dosyć proste, z wykonaniem może już nie być tak łatwo...

Pierwsze wrażenie

Przyznaję się bez bicia – tuż po otworzeniu gra mnie zauroczyła. Elementów jest całkiem sporo, wszystkie wykonane są z dobrej, grubej tektury i zostały fantastycznie wydrukowane. Jasna kolorystyka jest miła dla oka i rewelacyjnie komponuje się z bardzo lekką atmosferą gry. Żetony praktycznie same wychodzą z wyprasek, a kiedy już je wszystkie wyciśniemy... to z pewnością oniemiajemy. **Colosseum**

posiada bowiem chyba najlepiej zaprojektowane pudełko jakie do tej pory widziałem. Każdy element ma tutaj swoje miejsce i nie ma najmniejszego problemu z tym żeby umieścić go w odpowiedniej przegródce. Dzięki temu wszystko jest elegancko i przejrzystie poukładane, i nie potrzebujemy wydawać dodatkowych pieniędzy na woreczki strunowe. Dodatkowo otrzymujemy materiałowy woreczek na żetony i już nic więcej do szczęścia nam nie potrzeba. Za ten element wydawnictwu *Days of Wonder* należą się ogromne brawa.

Elementy gry

Jak już pisałem w pudełku znajduje się sporo różnych elementów:

- Kolorowa instrukcja
- Plansza do gry
- 20 fragmentów aren w 5 różnych kolorach
- 5 łóż cesarskich
- 10 biletów sezonowych
- 5 znaczników punktacji
- 6 figurek: Cesarza, 2 Konsulów i 3 Senatorów
- 2 kostki
- 80 rzymskich monet



- 4 podia
- 152 żetony Elementów Widowiska
- 7 żetonów Gwiazd Widowiska
- 30 Programów Widowisk
- 18 Medali Cesarskich
- 6 kart ze skrótem zasad
- 1 znacznik Pierwszego Gracza
- 1 licznik tur gry
- 1 woreczek do przechowywania Elementów Widowiska

Wszystkie elementy wykonane są z dobrych jakościowo materiałów, czy to mówimy o żetonach, czy o planszy, czy o figurkach. Jedynie na te ostatnie można odrobinę ponarzekać, gdyż zdarza się, że delikatnie łuszczy się z nich farba. Są to jednak sprawy milimetrowe i tak naprawdę nie mają żadnego znaczenia. Jeśli chodzi o wykonanie gry to jest to absolutnie Klasa Światowa.



Instrukcja

Jak zwykle, drugą w kolejności (dla niektórych być może i pierwszą) czynnością, za którą się zabieramy tuż po obejrzeniu żetonów jest czytanie instrukcji. Ta jest niespecjalnie obszerna, bo składa się zaledwie z pięciu kartek. Połowę z tego wszystkiego zajmują różnego rodzaju rysunki i zdjęcia, a także ramki z objaśnieniami, samego tekstu jest więc mniej jak pięć stron. Zasady napisane są w sposób bardzo przejrzysty, wszystkie fazy gry opisane są bardzo

dokładnie, na dodatek ich skrót można znaleźć dodatkowo na każdej z 6 specjalnych kart, które rozdaje się między graczami. Mi osobiście najwięcej problemów sprawiło przebrnięcie przez zasady dotyczące kupowania Elementów Widowiska na targu. Zasada sama w sobie jest niezwykle prosta, trudność sprawia jedynie zrozumienie, co w instrukcji stara się nam przekazać autor.

Przebieg rozgrywki

Colosseum to gra przeznaczona dla 3 do 5 osób. Naturalnie im więcej osób tym rozgrywka robi się bardziej emocjonująca, chociażby dzięki większej ilości ruchów Arystokratów po planszy i szybszej wymianie Elementów Widowiska znajdujących się na targu. Jednakże nawet przy minimalnej ilości graczy zabawa jest przednia.

Na samym początku gry gracze wybierają odpowiadający sobie kolor areny i układają go na odpowiednim miejscu na planszy. Miejsca te są bardzo ładnie oznaczone i ich zlokalizowanie nie stanowi najmniejszego problemu. Dodatkowo każdy z graczy otrzymuje pieniądze o równej wartości 30 monet, dwa podstawowe Programy Widowisk oraz odpowiednią liczbę (w zależności od ilości graczy) Elementów Widowisk. Pozostaje już tylko ustawienie figurek Arystokratów na ich polach startowych i możemy rozpocząć grę.



Rebel Times

Rozgrywka składa się z 5 tur, natomiast każda tura z 5 faz. Grę wygrywa ten gracz, który w przeciągu całej gry zdoła zgromadzić największą liczbę widzów na dowolnym ze swoich spektakli. Jest to zarazem plus, jak i minus. In plus jest to, iż w takim układzie rozgrywki do samego końca nie wiadomo, kto będzie zwycięzcą, gdyż nawet w ostatniej turze można stworzyć bardzo wysoko punktowane widowisko. In minus jest natomiast to, że cztery wcześniejsze tury nie mają aż takiego wielkiego znaczenia. Można się więc starać przez całą grę... i przegrać.

Pierwsza faza gry to Inwestycje. Każdy z graczy może raz i tylko raz w danej turze zainwestować monety w następujące zakupy:

- Kupić nowy Program Widowiska
- Rozbudować arenę
- Zakupić bilet sezonowy
- Zbudować Łożę Cesarską

Każda z tych inwestycji przynosi nam jakieś wymierne korzyści. I tak nowy Program Widowiska pozwala nam na przedstawienie bardziej widowiskowego spektaklu, a co za tym idzie na przyciągnięcie większej publiczności. Do wystawiania najwspanialszych przedstawień potrzebujemy kolejnych segmentów areny, jej rozbudowa staje się więc rzeczą oczywistą. Bilet sezonowy daje nam specjalny bonus w postaci pięciu dodatkowych widzów na każdym naszym spektaklu. Łoża cesarska pozwala nam natomiast na rzucenie dwoma kostkami, zamiast jednej podczas poruszania po planszy Arystokratów. O tym jednak, za chwilę.

Druga w kolejności jest faza zakupu Elementów Widowiska. Na środku planszy znajduje się targowisko, na którym ułożone są, składające się z trzech elementów każdy, zestawy. Gracze, po kolei, wskazują na zestaw, który chcieliby nabyć i zaczyna się licytacja. Wygrywa ten gracz, który za dany zestaw zaliczytuje najwyższą sumę monet. Jeśli osobie, która wskazywała licytowany zestaw nie



udało się go wygrać, ma prawo do wskazania kolejnego zestawu lub zrezygnowania z jakichkolwiek prób licytacji w tej fazie. Wtedy jednak pozostaje bez żadnych nowych Elementów Widowiska w tej turze. Następnie licytowany zestaw wskazuje następna osoba, potem następna i tak dalej. W międzyczasie puste miejsca na targu zostają wypełnione nowymi żetonami, tak więc nawet ostatni gracz będzie miał wiele możliwości wyboru. Po fazie zakupów następuje faza wymiany Elementów Widowiska między graczami. Ta faza jest niczym innym jak możliwością dobicia targu z jednym (lub nawet wszystkimi) ze swoich przeciwników. Nie ma specjalnie sensu opisywać tej fazy, więc przechodzimy do głównego punktu programu jakim jest...

Faza Widowiska. Podczas produkcji spektaklu wykonujemy trzy kroki. Po pierwsze rzucamy kością (lub kośćmi, jeśli mamy na swojej arenie Łożę Cesarską) i otrzymujemy możliwość przesunięcia figurek Arystokratów po planszy. Dzięki



wprowadzeniu pionków na odpowiednie pola możemy albo zyskać dodatkowych widzów (jeśli dany arystokrata znajduje się na terenie naszej areny), bądź też otrzymać Medal Cesarski. O jego zastosowaniu napiszę nieco później. Krok drugi to wybranie, spośród posiadanych przez nas, Programu Widowiska oraz przygotowanie wszystkich Elementów Widowiska. Ostatni, trzeci krok to podliczenie ilu widzów udało nam się zgromadzić na spektaklu i zyskanie odpowiadającej im liczby monet.

Piąta faza to Ceremonie Zamknięcia. Podczas tego

etapu tury gracz, który do tej pory uzyskał najlepszy wynik w grze otrzymuje Podium (które umieszcza na swojej arenie, co daje mu 3 dodatkowych widzów w przyszłych widowiskach), a następnie przekazuje jeden wybrany Element Widowiska graczowi, który do tej pory wypadł najslabiej. W ten sposób równowaga gry ciągle się zmienia, a gracze muszą wyteńczyć swoje szare komórki żeby doprowadzić do ostatecznego zwycięstwa.



Gra kończy się w piątej turze po tym, jak wszyscy gracze mieli możliwość zaprezentowania swojego ostatniego widowiska.

W grze występuje dodatkowo kilka elementów urozmaicających rozgrywkę. Są to na przykład Gwiazdy Widowiska, które dają danemu graczowi bonus w postaci dodatkowych widzów na spektaklu. Aby zatrudnić taką Gwiazdę należy posiadać w swoich zasobach przynajmniej trzy takie same Elementy Widowiska i jednocześnie należy mieć ich więcej, niż którykolwiek z przeciwników. Innym ciekawym zabiegiem jest wprowadzenie Cesarskich Medalii, które można otrzymać na dwa sposoby – poprzez odpowiedni ruch Arystokratów lub kupić je na targu (o to jest znacznie trudniej). Medalu można użyć na cztery sposoby: dodać sobie widzów na dowolnym ze spektakli, poruszyć Arystokratę o dodatkowe pola, zyskać dodatkowe fundusze lub też (co chyba jest najważniejszą ich właściwością) w połączeniu z drugim Medalem otrzymać drugą fazę inwestycji w jednej turze.

Pozwala to na sporą elastyczność w strategii i wprowadza dodatkowy, całkiem emocjonujący element do rozgrywki.

Podsumowanie

Jedno nie ulega wątpliwości – **Colosseum** to gra, która stanowczo zasługuje na rekomendację. Moim zdaniem bardzo ważne jest, że brak w niej jakiegokolwiek agresji. Innym graczom można zrobić małego psikusa, odebrać wypatrywany przez nich Program Widowiska albo przesunąć Arystokratę poza zasięg ich areny, ale są to jedynie małe złośliwości, a nie jakieś niemiłe zagrania poniżej pasa. Do tego należy dodać wykonanie na poziomie światowym oraz proste i łatwe do przyswojenia zasady, a otrzymamy miłą, lekką i rodzinną grę, przy której wielu spędzi kilka przyjemnych chwil. Stanowczo polecam.

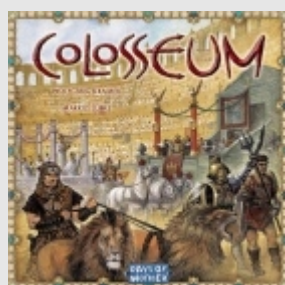


Komentarz do oceny

Wykonanie: Długo zastanawiałem się nad tym czy dać tej grze maksymalną liczbę oczek. Obejrzałem jednak wszystkie elementy raz jeszcze i przestałem się wahać. Nawet malutkie odpryski farby na jednej z figurek tego nie zmieniły. No i jeszcze to fenomenalne pudełko...

Miodność: Gra spełnia swoje podstawowe zadanie – bawi praktycznie przez całą rozgrywkę. Jasne zasady i brak niepotrzebnej agresji sprawiają, że może w nią zagrać i dziesięciolatek. Po jakimś czasie może się jednak zrobić nieco schematyczna.

Cena: Można powiedzieć, że cena jest standardowa. Piękne wykonanie elementów jest w stanie poniekąd ją usprawiedliwić, nie jest jednak jedynym czynnikiem wpływającym na ocenę. Ode mnie mocna „ósemka”.



Colosseum

Wykonanie: 10/10

Miodność: 8/10

Cena: 8/10 (144.95 zł)



zrecenzował: Ejdzrej

Storm of Swords Expansion

Nawałnica mieczy

„Pieśń Lodu i Ognia”
- raz jeszcze..

Storm of Swords (Nawałnica Mieczy) to drugi po **Clash of Kings** (recenzja w RT2) dodatek do znakomitej gry planszowej **Game of Thrones** (recenzja w RT1). Tytuł dodatku nawiązuje do trzeciego tomu cyklu „Pieśń Lodu i Ognia” G. R. R. Martina, na którym oparta jest gra.

Pierwszy dodatek znacznie rozbudował zasady i możliwości tej znakomitej planszowej strategii. Uczynił ją pełniejszą i bardziej zbalansowaną. Co zatem ma do zaoferowania drugi dodatek? Tym

razem szukając świeżości i urozmaicenia dotychczasowych rozgrywek, autorzy poszli w nieco inną stronę. Wprowadzone pomysły przedstawiam poniżej.

Elementy gry

Pudełko (takich rozmiarów, jak poprzednie produkty serii) tym razem zdobi ilustracja ruszającej na południe Westeros armii Starków (na pierwszym planie Rob, zaraz za nim Catelyn). Wewnątrz jak zwykle znajdziemy komplet nowych elementów wzbogacających rozgrywkę. Na elementy dodatku składają się:

- nowa plansza do zmagania o centralną część Westeros w grze czteroosobowej
- 44 Karty Taktyki
- 24 Karty Sojuszników
- 40 nowych Kart Westeros
- 42 nowe Karty Rodów
- 4 nowe karty Karty Startowe (do gry na nowej planszy)
- 5 Kart Dzikich



Rebel Times

- 6 kart ze skrótem zasad
- 5 żetonów Garnizonów
- 15 żetonów Dowódców
- znacznik pogody
- 10 znaczników Roszczeń
- 6 znaczników Lochu
- 3 nowe żetony Sił Neutralnych

Wszystkie elementy wykonano na takim samym poziomie, jak w poprzednich produktach serii. Są więc trwałe i bardzo estetycznie wykonane.

Czterech graczy

Najbardziej istotną nowością, jaką niesie ze sobą **Storm of Swords**, jest zupełnie nowa plansza do gry dla czterech osób. Rozgrywka na niej koncentruje się na centralnej części Westeros, zaś zasady prowadzenia zmagania uległy pewnym zmianom.

Oprócz standardowo podzielonej na regiony mapy,

oraz innych elementów znanych z planszy podstawowej (tory wpływów i zaopatrzenia, tor rund rozgrywki) znajdziemy tutaj także tor roszczeń do Westeros oraz Tor Pogody.

Miasta i Twierdze uważa się na tej planszy za osobne obszary, do (z) których przemieszczamy jednostki.

W porównaniu do planszy z podstawowego zestawu – pojawiają się tutaj także inne nowe elementy: brody na rzekach (przekraczalne tylko w określonych warunkach pogodowych) oraz miasteczka (dają 1 punkt mobilizacji umożliwiającą zaciągnąć oddział Piechoty, ale bez możliwości wytrenowania Piechoty na Rycerza).

Pogoda zmienia się za sprawą niektórych kart Westeros (wówczas przesuwany jest znacznik na Torze Pogody, co ma wpływ na przejezdność płyczn na rzekach). Trzeba przyznać, że to bardzo ciekawy, nowy element wpływający na przebieg rozgrywki.

Kolejną nowością na planszy do **Storm of Swords** są garnizony – czyli jednostki wojskowe przeznaczone wyłącznie do obrony miast. Są one odgórnie przydzielone do poszczególnych miast i



stanowią dodatkową siłę przy ich obronie, jednocześnie nie uwzględnia się ich przy zliczaniu limitu posiadanych przez nas wojsk. Mi osobiście bardzo się ten pomysł spodobał, wyprowadzając wojska na wyprawy, za sprawą garnizonów miasta nie pozostają zupełnie bezbronne, a w przypadku takiej potęgi jak Lannispot – garnizon stanowi znaczącą siłę.

Dodatkowo w grze czteroosobowej na nowej planszy używa się szeregu nowych elementów, które za sprawą tego dodatku, znajdują także zastosowanie w grze na planszy podstawowej (5, 6 osobowej). Elementy te będą szerzej omówione w dalszej części tekstu.

Jak przebiega rozgrywka na nowej planszy? Osoby dobrze znające **Grę o Tron** opanują nowe zasady błyskawicznie, gdyż przebieg rundy jest dokładnie taki sam. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby roszczeń do Westeros (analogicznie, jak na podstawowej planszy celem była kontrola nad jak największą ilością Miast i Twierdz).

Na nowej planszy zmagania o Westeros toczą rody: Stark, Greyjoy, Lannister i Baratheon, w wariacie trzypoosobowym pomijamy Greyjoy'ów.

Oferowana przez Storm of Swords nowa plansza jest rewelacyjnym rozwiązaniem dla tych, którym łatwiej zebrać czteroosobową grupę do gry, niż komplet sześciu osób. Zmagania na nowej planszy mają ten sam urok, a dodatkowo pojawiają się nowe smaczki.

Sojusznicy i taktyka

Nareszcie w rozgrywce, w drugoplanowej roli pojawiają się inne ważne Rody Westeros, które znamy z kart powieści G.R.R.Martina. Oprócz Rodów reprezentowanych przez graczy, pocujemy w Westeros aktywność m.in. Arrynów i Freyów. Wszystko to za sprawą bardzo ważnego elementu **Storm of Swords** (znajdującego zastosowanie wyłącznie na nowej planszy), jakim są Karty Sojuszników. Pozyskiwanie sojuszników daje graczom rozmaite efekty: dodatkowe wojska, poprawę zaopatrzenia, dodatkowe roszczenia, a także specjalne zasady dla naszych jednostek (za przykład niech posłużą tutaj galery Freyów, których zagranie umożliwi naszym jednostkom przekroczenie rzeki w dowolnym miejscu, zarówno podczas marszu, jak i wycofywania się po przegranej bitwie).

Drugi istotny element z dodatku **Storm of Swords**, znacznie urozmaicający rozgrywkę, to Karty Taktyki. Znajdą one zastosowanie zarówno w grze na podstawowej planszy, jak i na planszy **Storm of Swords** (część kart znajduje zastosowanie na tylko jednej z plansz, inne na obydwu).

Za pomocą Kart Taktyki określamy naszą strategię w danej turze, co daje nam dodatkowe profity w niektórych działaniach. Dla przykładu, decydując się na taktykę „Control Westeros” mamy w danej

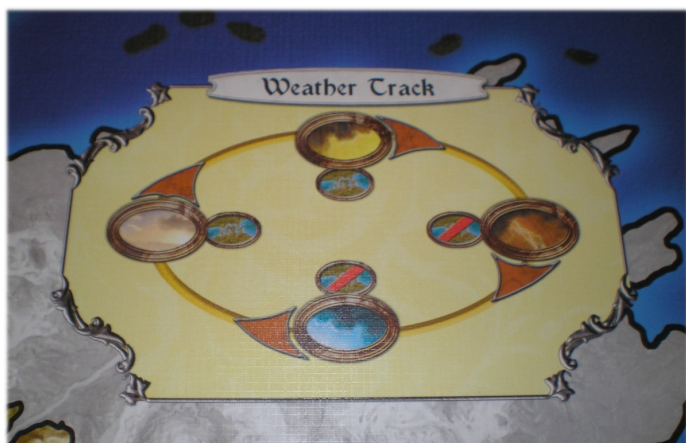


rundzie m.in. zwiększoną siłę ataku na Miasta i Twierdze. Jeżeli natomiast przyjmujemy taktykę „Hold Territory”, uzyskamy w bitwach tej rundy dodatkową ikonę fortyfikacji oraz dodatkową siłę w obronie. Przy zastosowaniu tego wariantu w rozgrywkach może się więc okazać, że przyjęcie odpowiedniej taktyki w danej rundzie zdecyduje, czy udało się pokrzyżować plany rywala, bądź zrealizować własne.

Dowódcy i lochy

Za sprawą dodatku **Storm of Swords**, oprócz poruszanych po planszy jednostek wojskowych, pojawiają się także żetony Dowódców (po dwa na każdy z sześciu Rodów oraz trzech Dowódców Sojusznich). Dowódcę porusza się razem z armią. Daje on dodatkową siłę, może posłużyć do poruszania wojsk oraz posiadać specjalną zdolność. Dowódcy istotnie umacniają nasze armie, ale są to zazwyczaj ważne osobistości naszego Rodu, a to oznacza, że mogą stać się cennym jeńcem w lochu rywala (po przegranej bitwie).

Ten element bardzo istotnie urozmaica rozgrywkę w **Grę o Tron**. Za pomocą odpowiedniej karty taktyki, po zwycięskiej bitwie istnieje możliwość ratowania i wykradania jeńców. Zasady pozwalają także na wymianę jeńców lub – jeżeli to w naszej



ocenie jest najlepsza decyzja (i pojawi się odpowiednia karta Westeros), możemy posiadanego jeńcę ściąć.

Dzięki Dowódcom, którzy wzmacniają armie i

mogą trafiać do niewoli, rola dyplomacji, sojuszy, negocjacji i układów w **Grze o Tron** wkracza w zupełnie nowy wymiar.

Nowe karty Rodów i Westeros

Wraz z nowym dodatkiem – podobnie jak w przypadku **Clash of Kings**, otrzymujemy nowe zestawy kart Rodów oraz talie kart Westeros. Użycie kart Rodów z dodatku **Storm of Swords** sprawia, że dowodzący bitwami nie są aż tak potężni, jak ci z talii z **CoK**, za to posiadają szereg nowych, ciekawych zdolności. Użycie tych kart będzie ciekawym urozmaicheniem po wielu rozgrywkach z pierwszym dodatkiem serii. W podobny sposób możemy zastąpić karty Westeros nowymi – także w rozgrywkach na podstawowej planszy. Ciekawą nowością wśród kart Westeros są karty wyboru, w których osoba o najwyższej pozycji na odpowiednim Torze Wpływów, wybiera, co się dzieje (z grona podanych na karcie możliwości).

Karty Dzikich

Na koniec wypada wspomnieć o bardzo sympatycznym nowym elemencie, który możemy wprowadzić do gry wraz z dodatkiem. Jest to pięć Kart Dzikich, które przed grą należy przetasować i umieścić zakryte obok kart Westeros. W chwili, gdy następuje atak Dzikich, jedna z tych kart jest odkrywana, dzięki czemu poznajemy efekt ataku Dzikich (zależnie od tego, czy udało się ich pokonać czy nie). Mamy więc zróżnicowane efekty ataku, zarówno po udanej obronie, jak i po porażce – dzięki temu konsekwencje ataku Dzikich nie są już tak przewidywalne, jak były do tej pory.

Podsumowanie

Czy warto rozbudować **Grę o Tron** o elementy z dodatku **Storm of Swords**? Zależy to od kilku czynników. Dodatek uważam za równie atrakcyjny, co opisywany w poprzednim numerze **Clash of Kings**, ale jest to dodatek zupełnie inny.

Storm of Swords polecam szczególnie tym, którym zdarza się grać w **Grę o Tron** w czteroosobowym składzie. W takim przypadku gra na nowej planszy jest mojej ocenie o wiele ciekawsza. Nie zmienia to oczywiście faktu, że dodatek bardzo urozmaica także grę na planszy podstawowej. W zasadzie każdy z opisanych wyżej nowych elementów bardzo fajnie sprawdził się po zastosowaniu w rozgrywkach. Oczywiście, w połączeniu z elementami z **Clash of Kings** zasady trochę się komplikują, ale i repertuar dostępnych graczom możliwości znacznie wzrasta.

Nie polecam dodatku osobom, które dopiero zaczynają swoją przygodę z **Grą o Tron**. **Nawałnica Mieczy** stanowi świetne urozmaicenie rozgrywek, ale część elementów wprowadza się w miejsce już istniejących, warto więc najpierw nacieszyć się zestawem podstawowym. Spokojnie od początku można prowadzić rozgrywkę w **Grę o Tron** w połączeniu z **Clash of Kings**, natomiast **Storm of Swords** polecam „na deser”, po pewnym czasie. Przyczyną jest również to, że nie jest możliwe zastosowanie wszystkich elementów z obu dodatków jednocześnie. Warto więc dobrze „wyekspluatować” możliwości **Gry o Tron** z pierwszym dodatkiem, a dopiero później wprowadzać nowe elementy z **Nawałnicy Mieczy**, kosztem niektórych elementów z pierwszego dodatku (by ostatecznie dobrać taki zestaw opcjonalnych elementów, który najbardziej naszej grupie odpowiada). Zasady nie pozwalają bowiem np. jednocześnie stosować Dowódców z **Storm of Swords** oraz unikalnych Rozkazów Jednorazowych z **Clash of Kings**, nie jest także dozwolone mieszanie Kart Rodów z różnych zestawów.

Myślę więc, że dodatek ten przeznaczony jest przede wszystkim dla osób, które dobrze już poznały elementy wcześniejszych zestawów. Na

koniec dodam tylko, że również tym razem wyraźnie należy stwierdzić, że cena nie jest współmierna do tego, co nam ten zestaw oferuje. Fanów **Gry o Tron** oczywiście to nie zrazi, bowiem mówimy tutaj o wyjątkowej, kultowej już planszówce. Niestety jednak, mimo pięknego wykonania, świetnych zasad i nowych, atrakcyjnych elementów rozgrywki, cena zbliżona do podstawowego zestawu jest lekkim nieporozumieniem.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Poziom wykonania wszystkich elementów gry jest porównywalny z opisywanymi w poprzednich numerach RT zestawem podstawowym oraz dodatkiem **Clash of Kings**, stąd ta sama ocena.

Miodność: Dodatek w bardzo ciekawy sposób rozbudowuje zestaw podstawowy. Nie jest to tylko szereg nowych zasad i elementów, jak to miało miejsce w przypadku **Clash of Kings**. Za sprawą **Storm of Swords** mamy dwa dość odmienne warianty zmagania o Żelazny Tron: rozbudowany wariant z zestawu podstawowego, oraz zmagania w centralnej części Westeros (na nowej, przeznaczonej dla 4 graczy planszy). Dodatek, wzorem poprzedników prezentuje szereg ciekawych, zbalansowanych zasad i sprawia, że fani **Gry o Tron** będą się nią cieszyć na nowo.

Cena: Po raz kolejny w zasadzie jedyne, co mocno rozczarowuje, to cena dodatku. Jest ona porównywalna z zestawem podstawowym, co niestety stanowi lekkie nieporozumienie. Nie jest to samodzielna gra, a ilość elementów wewnątrz pudełka jest znacznie mniejsza.

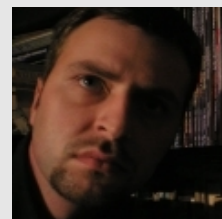


Storm of Swords Expansion

Wykonanie: 9/10

Miodność: 10/10

Cena: 5/10 (145.00 zł)



zrecenzował: ajfel

Lis pustyni Zmagania o Afrykę

Lis pustyni to nowa gra karciana wydawnictwa Imperium opowiadająca o zmaganiach aliantów i wojsk Osi w Afryce podczas drugiej wojny światowej. Grając w nią mamy okazję wcielić się w legendarnych dowódców – Erwina Rommla i Bernarda Montgommerego i, być może, zmienić bieg historii. Teraz to od naszego sprytu, przebiegłości i umiejętności taktycznych zależy, czy El-Alemain padnie i państwa Osi zwyciężą w Afryce, czy też historia nie ulegnie zmianie.

Elementy gry

W trwałym, wykonanym z twardej tektury pudełku, które zdobi klimatyczna ilustracja, znajdziemy 112 kart (po 53 dla państw Osi i Brytyjczyków), 5 pól bitwy, 88 żetonów (po 40 dla obu stron i 8 do oznaczania faz gry), 6 sześciościennych kości i instrukcję. Karty wykonane są estetycznie, zdobiące je zdjęcia są dobrze dobrane, a rewersy pozwalają na ich łatwe rozróżnienie. Karty mieszczą się w standardowy, dostępny na rynku rozmiar koszulek, jednak i bez nich ich żywotność będzie raczej wysoka. Te same uwagi tyczą się kart Pól Bitew. Żetony wydrukowane są na twardej tekturze i spełniają swoje zadanie – przedstawione na nich rodzaje wojsk są łatwo rozpoznawalne i nie przeszkadzają w trakcie gry. Kości to najzwyczajniejsze na świecie k6, a instrukcja jest czytelna i okraszona wieloma przykładami zasad szczegółowych. Słowem, ta część gry zasługuje na plus.



Przebieg rozgrywki

Gra rozpoczyna się od bitwy o Tobruk. Tę właśnie kartę kładziemy na środku stołu. Z puli kart dywizji każdy z graczy wybiera trzy i kładzie je zakryte przed sobą. Później to samo robi z Kartą dywizji powietrznej. Następnie każdy z graczy kładzie przed sobą cztery żetony faz i do każdego z nich przydziela dowódcę. Każdy z nich ma bowiem specjalną zdolność, którą może wykorzystać w danej fazie. Następnie następuje odwrócenie Kart dywizji i przydzielana jest im odpowiednia liczba żetonów poszczególnych formacji. W tym momencie stół jest gotowy do gry.

Rozgrywka podzielona jest na fazy, a w każdej z nich gracze wykonują określone działania. Faz jest cztery: Inicjatywy, Starcia, Manewrów i Uzupełnień. Walka na polu bitwy toczy się aż do zniszczenia sił przeciwnika lub wycofania się z bitwy jednej ze stron.

W fazie Inicjatywy gracze porównują wartości dowodzenia swoich dowódców (którą mogą oczywiście modyfikować poprzez posiadane przez siebie Karty sztabowe). Ten z wyższą wartością zapewnia graczowi inicjatywę. Ten gracz będzie działał w kolejnych fazach jako pierwszy.

W fazie drugiej, Starciu, ma miejsce główna akcja gry. To podczas tej fazy gracze atakują swoimi

dywizjami dywizje wroga. Według zasad podstawowych dywizja może atakować tylko tę dywizję, która znajduje się na przeciwko niej. Jest to moim zdaniem rozwiązanie sztuczne i zbyt uproszczone, dlatego też proponuje od razu wykorzystać zasady zaawansowane (znajdujące się pod koniec instrukcji), które znacznie urozmaicają ten element gry (dywizja centralna może atakować wszystkie dywizje, dywizje znajdujące się na brzegach – tą, która znajduje się na przeciwko nich i centralną). Na samym początku fazy gracz ciągnie odpowiednią liczbę Kart sztabowych ze swojej talii (w wysokości równej dowodzeniu dowódcy przydzielonego do tej fazy gry), później zaś wykonuje ataki. Atakować można na dwa sposoby – za pomocą formacji znajdujące się w danej dywizji (piechoty, artylerii, czołgów, itp.) lub za pomocą Karty sztabowej. Karty sztabowe mają swoje wymagania, np. dywizja musi posiadać dwie jednostki piechoty i jedną artylerię. Ataki za ich pomocą są jednak zazwyczaj bardziej dewastujące. Każdy atak posiada swój Potencjał – taką ilością kości rzuca gracz. Aby osiągnąć sukces musi on rzucić równo lub mniej Sile Ognia dywizji, która go podejmuje. Każdy sukces oznacza jedno trafienie w dywizję przeciwnika. Po rozstrzygnięciu rzutu na atak drugi gracz wykonuje rzut obronny. Rzuca on liczbą kości równą ilości sukcesów przeciwnika i musi rzucić równo lub mniej od współczynnika Obrony swojej dywizji. Każde pozostałe po tym rzucie obrażenie zdejmuję jeden żeton z formacji wybranej przez broniącego się. Jeśli dywizja straci wszystkie żetony ulega zniszczeniu. Następnie następuje odpowiedź obrońcy i schemat ten powtarza się aż do końca fazy.



W fazie Manewrów następuje przemieszczenie jednostek pomiędzy walczącymi dywizjami, a w fazie Uzupełnień gracze mogą zastępować zniszczone jednostki. Punkty, które gracze otrzymują w tych fazach zależą od wartości dowodzenia dowódców do nich przypisanych. Faza Uzupełnień kończy rundę gry i powyższy schemat powtarza się aż do wyłonienia zwycięzcy bitwy. Kiedy zaś tak się stanie, gracze przechodzą do kolejnego pola bitwy. Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy przegra bitwę na Polu Bitwy, które wskazuje jego przegraną w takiej sytuacji.



Wrażenia

Lis pustyni to całkiem przyjemna gra. Obie strony są w miarę równe i bardzo dużo zależy od umiejętnego wykorzystania kart sztabowych oraz sporej dozy szczęścia na rzutach kostką – to jest mój główny zarzut dla tej pozycji. Jej losowość jest dosyć wysoka i nawet najbardziej misterny plan może zawieść jeśli nie mamy szczęścia na kościach. Z drugiej strony jednak na wojnie nie można niczego do końca przewidzieć, a kości oddają ten element

niepewności. Dużą losowość kostek w pewien sposób niwelują karty dowódców. Każdy z nich posiada bowiem specjalne zdolności dla każdej fazy i mogą one w znaczący sposób wpłynąć na przebieg gry. Złe rozmieszczenie dowódców na początku każdej rundy może nas sporo kosztować. Jest to świetne, nowatorskie rozwiązanie, które powoduje, że ta prosta, pod względem mechaniki, gra posiada mnóstwo możliwości taktycznych i strategicznych. Dodatkową rekomendacją jest niska powtarzalność rozgrywek – za każdym razem wyglądają one i przebiegają zupełnie inaczej, co w grach strategicznych opartych na realiach historycznych jest rzadkością.

Podsumowanie

Najnowszą grę wydawnictwa Imperium mogę z czystym sumieniem polecić każdemu miłośnikowi lekkich strategii w klimacie II wojny światowej. Duża losowość wyników starć jest czymś, co w

dobie dzisiejszych strategii może się sporej liczbie osób nie podobać. Natomiast dla osób, którym nie przeszkadza losowy charakter i niewielka zgodność historyczna gry, **Lis pustyni** będzie dobrą inwestycją.

Dziękujemy wydawnictwu Imperium za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra wykonana jest solidnie. W tym aspekcie trudno się do czegośkolwiek przyczepić.

Miodność: Gra jest szybka i prosta, jednak nie prostacka. Minusem jest duża losowość wyników starć.

Cena: Relacja ceny do potencjału i wykonania jest zadowalająca. Mogłaby być jednak o 10 złotych niższa (podobna jakość wydania, jak recenzowane w tym numerze **Vampire Dark Influences**).

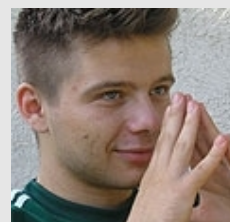


Lis pustyni

Wykonanie: 9/10

Miodność: 7/10

Cena: 6/10 (59,00 zł)



zrecenzował: Sting



Vampire Dark Influences

Dracula kontra Lestat

Vampire Dark Influences to pierwsza niekolekcyjnerska gra karciana osadzona w realiach nowego Świata Mroku. Odnosi się do *settingu Vampire: The Requiem* i przenosi nas w świat zmagania o dominację polityczną. Stary książę miasta postanawia zapaść w letarg i poszukuje godnego zastępcy na swoje miejsce. Owym godnym zastępcą zostanie jeden z graczy biorących udział w rozgrywce. **Dark Influences** to gra, w której będziemy zarówno zdobywać wpływy wśród starszych wampirów miasta, jak i ograniczać wśród nich wpływy innych graczy. Jest ona bardzo dynamiczna i obraca się wokół zagadnień władzy i supremacji.

Elementy gry

Twarde, wytrzymałe pudełko robi dobre wrażenie już na samym początku obcowania z grą. Zdobia je bowiem rysunki znane wszystkim fanom **Vampire** z podręcznika podstawowego, które trzymają niezły poziom i są całkiem klimatyczne. W środku również nie jest źle. Karty Graczy (w liczbie pięciu sztuk), przedstawiające poszczególne wampirze klany, są wydane na grubej tekturze, duże i przez to doskonale czytelne podczas rozgrywki. Karty 25 Spokrewnionych (czyli wampirów), nad którymi gracze będą próbowali zdobyć kontrolę są również wydane solidnie i gwarantuje im to długą żywotność. Jedynym minusem jest słabo czytelny, ze względu na użytą czcionkę, tzw. *flavor text*, który dodaje rozgrywce klimatu (są to wypowiedzi postaci przedstawionych na rysunkach). Nie rzutuje to jednak na sam przebieg rozgrywki i dlatego jest

jedynie drobnym mankamentem. Karty Wydarzeń (ang. *Event cards*) są wydane w klasycznym, znanym z gier karcianych, rozmiarze i doskonale mieszczą się w koszulki dostępne na rynku. Tekst na nich jest wydrukowany czytelną czcionką, a grafiki to małe dzieła sztuki. Ostatnią kartą dołączoną do pudełka jest skrót zasad, który pozwala uniknąć zerkania, co chwilę do instrukcji podczas rozgrywki.

Żetony krwi są również bardzo dobrze zrobione – wytrzymałe (gruba tektura), z wyraźnym symbolem klanu postaci gracza. Są funkcjonalne, czytelne i nie utrudniają rozgrywki. Do całego zestawu otrzymujemy również jedną, dziesięciościenną kostkę, jednak sam wydawca sugeruje żeby używać ich, co najmniej pięciu dla pełnej płynności rozgrywki.

Do wykonania gry i jej pudełka nie mam żadnych zastrzeżeń. Powiem więcej – stoją one na bardzo wysokim poziomie.



Przebieg rozgrywki

Jak to wszystko wygląda? Bardzo prosto. Każdy z graczy wybiera lub losuje Kartę Gracza, czyli przedstawicielem jakiego klanu zagra. Każdy z nich ma określone zalety, które ułatwiają w późniejszej części rozgrywki niektóre testy (np. przedstawiciel klanu Gangrel otrzyma dwie dodatkowe kości do każdego rzutu w walce). Wybór postaci determinuje styl rozgrywki i wymusza wykorzystywanie podczas niej innej taktyki.

Następnie budujemy planszę gry. Tasujemy 25 Kart Spokrewnionych i budujemy z nich piramidkę władzy. U jej podstawy znajdzie się 6 wampirów, na samej zaś górze tylko jeden, aktualny książę. To o ich przychylności będziemy walczyć podczas rozgrywki. Rozwiązanie zastosowane przez White Wolfa jest bardzo ciekawe – eliminuje praktycznie jakąkolwiek szansę powtarzalności środowiska gry. Musimy również zauważyć, że w każdej rozgrywce 5 Kart Spokrewnionych pozostaje niewykorzystana (piramidka władzy składa się bowiem z 20 kart). Każdy spokrewniony posiada również wartość punktów zwycięstwa (od +1 do +3), która przysługuje nam jeśli go kontrolujemy. Jest on modyfikowany przez poziom piramidki, na którym dany wampir się znajduje (+1 za poziom pierwszy i +6 za ostatni). Tak więc książę z wartością punktową +3, będzie warty 9 punktów i z pewnością stanie się kluczowym elementem potrzebnym do wygranej. Innym zaś razem, może być wart jedynie 7 punktów i graczom bardziej będzie się opłacać walka o, np. wampiry z wartością punktową +3 znajdujące się na niższych szczeblach drabiny. Jak widać z tego krótkiego przykładu, każda rozgrywka w **Dark Influences** będzie wyglądać zupełnie inaczej. Dodajmy do tego wszystkiego fakt, że w górę piramidki władzy możemy posuwać się jedynie na karty sąsiadujące z kontrolowanymi przez nas i otrzymujemy naprawdę niezliczoną liczbę kombinacji i różnych strategii do zastosowania.



Po tym jak rozłożymy już całą planszę, przyznajemy każdemu z graczy 10 znaczników z symbolem ich klanu. To te znaczniki będą oni kłaść na wampiry w celu przejęcia nad nimi kontroli. Ich liczba jest ograniczona do 15 i jeśli w pewnym momencie gry nam ich zabraknie to automatycznie przegrywamy. Dlatego też warto korzystać z nich rozważnie, inaczej możemy szybko przegrać. Na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje również jedną Kartę Wydarzeń, a każdą kolejną otrzyma, gdy uda mu się przejąć kontrolę nad którąś z postaci w piramidzie władzy. W tym momencie jesteśmy gotowi do rozgrywki.

Sama rozgrywka jest bardzo prosta. W każdej fazie inicjatywę posiada ten gracz, który ma w swojej puli najwięcej niewykorzystanych znaczników krwi. Każdą turę rozpoczyna Faza rozmieszczania krwi. Każdy z graczy (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) kładzie jeden żeton na którejś z postaci umieszczonych na planszy. Dzieje się tak do czasu, gdy wszyscy gracze powiedzą pas. Wtedy każdy z graczy (zgodnie z nowym porządkiem inicjatywy) decyduje się ile z położonych punktów krwi przeznaczyć na próbę przejęcia kontroli. W tym celu wybiera określoną ich liczbę i wykonuje rzut liczbą kości, która jest jej równa. Sukces następuje zawsze wtedy gry na kostce wypada cyfra 8 lub wyższa. Gracz może zmienić żetony krwi na żetony kontroli (odwracając je na drugą, białą stronę) w liczbie uzyskanych sukcesów. Reszta żetonów odkładana jest do puli ogólnej. I tutaj dochodzimy do najbardziej istotnej części tej gry. Jeśli utracimy żetony kontroli nie wracają one do puli ogólnej – są eliminowane z gry. Jeśli stracimy wszystkie odpadamy z rozgrywki. Żetony kontroli możemy zaś stracić już w następnej fazie, czyli w Fazie walki. Zasady wyznaczania liczby znaczników krwi i rzutów kośćmi pozostają identyczne z tą różnicą, że każdy uzyskany przez nas sukces eliminuje jeden znacznik kontroli przeciwnika.

Tak w dużym skrócie wygląda rozgrywka. Modyfikują ją specjalne zasady na zagrywanych kartach Wydarzeń i specjalne zdolności każdego z klanów. Gra toczy się przez sześć tur, pod koniec których wyłaniany jest zwycięzca.

Wrażenia

Gra jest świetna. Szybka i dynamiczna, z ogromną dozą interakcji. Podczas partii w **Dark Influences** nie sposób się nudzić, a nasz umysł jest cały czas zajęty snuciem kolejnych strategii. Wydaje mi się, że zdolności poszczególnych klanów nie są do końca zbalansowane – dodają one bowiem albo dodatkowe kości, albo obniżają stopień trudności do rzutu. Podczas moich rozgrywek klany, które obniżały stopień trudności rzutu nieznacznie dominowały nad resztą. Nie jest to jednak regułą – czasami lepiej otrzymać, np. dwie kostki do rzutu i rzucać trzema przy ST8, niż jedną przy, dajmy na to, ST6. Innym problemem jest dylemat czy zamieniać znaczniki krwi na znaczniki kontroli, czy nie. Słabiej związanych z nami sojuszników łatwiej stracić, jednak utrata wpływów nie jest aż tak bolesna. Ogólnie można sformułować jedną zasadę – im więcej wart punktów zwycięstwa dany wampir i im wyższy szczebel w drabinie zajmuje, tym bardziej prawdopodobne, że gracze będą go silniej ze sobą wiązać. Bardzo często zdarzało się, że jedna taka postać, osadzona w strategicznym miejscu planszy, pozwalała wygrać całą rozgrywkę. Odpowiednie rozmieszczenie znaczników kontroli i optymalne wykorzystanie puli znaczników krwi, prowadzi do zwycięstwa za każdym razem. **Dark Influences** nie jest grą przypadkowych wyborów. Tutaj każdy ruch powinien być dogłębnie przemyślany.

Podsumowanie

Dark Influences to dobra i tania gra. Polecam ją każdemu miłośnikowi nowego Świata Mroku, jak i wszystkim tym, którzy lubią wysilić swoje szare komórki podczas spotkania z przyjaciółmi. Czy ma ona jakieś poważniejsze minusy? Przychodzi mi na myśl tylko jeden – swój pełny potencjał pokazuje dopiero przy pięciu graczach. Dwie lub trzy osoby będą się w nią bawić raczej średnio.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie stoi na bardzo wysokim poziomie. Jedyne minusy to nieczytelny miejscami *flavor text* i brak czterech dodatkowych kości k10.

Miodność: Gra jest szybka i wymaga sporej dozy kombinowania. Ocenę zaniżam, dlatego że pełnie swojej możliwości pokazuje dopiero przy pięciu graczach. Ich niższa liczba w znaczny sposób zubaża rozgrywkę.

Cena: Relacja ceny do poprzednich dwóch elementów wypada bardzo korzystnie. 50 złotych za tę grę to niska cena. Polecam.

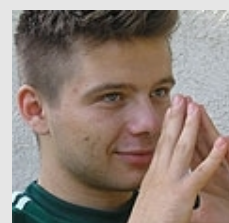


Vampire Dark Influences

Wykonanie: 8/10

Miodność: 7/10

Cena: 8/10 (49.95 zł)



zrecenzował: Sting

Shadowrun 4th Edition

Cyberwszczepy i magia

Shadowrun jest systemem obecnym na rynku RPG od niemal dwudziestu lat. W przeciwieństwie do wielu innych produktów RPG, które pojawiły się i zniknęły w ciągu tego okresu, ma stałą bazę fanów oraz doczekał się czterech edycji i wciąż tworzone są doń nowe dodatki. Co więcej, materiały stoją na dość wysokim poziomie - i to zarówno podręczniki do kolejnych edycji, jak i dodatki. Jak wobec tego wygląda najnowsza odsłona systemu?

Wydanie

Wizualnie podręcznik prezentuje się bardzo dobrze. Twarda, lakierowana okładka, sztyty grzbiet, kredowy papier. Okładkę zdobi wprowadzająca w klimat gry ilustracja z przykładową drużyną w czasie akcji. Wewnątrz zaś oprócz czerni i bieli widać dodatkowy kolor, zieleń, zaś same strony mają ciekawie zaprojektowane tła i typografię. Całość kojarzy się nieco z **Matrixem**, tła stron mają charakterystyczne elementy ciągów alfanumerycznych, co zapewne jest efektem zamierzonym. Układ i skład podręcznika jest zdecydowanie bardzo dobry: strony są przejrzyste, czcionki dobrane odpowiednio (z jednym tylko wyjątkiem, czyli kursywą zastosowaną we wprowadzających do rozdziałów mini-opowiadaniach; ta miała zapewne dawać efekt dziennika lub osobistych zapisków, ale w tekście akapitowym jest dosyć nieczytelna). Ilustracje wewnątrz są zróżnicowane i pomiędzy zupełnie przeciętnymi zdarzają się prawdziwe perełki. Zdecydowanie najlepsze umieszczone są na kilkunastu kolorowych stronach przedstawiających gotowe do gry archetypy, ilustracje te świetnie oddają klimat postaci i aż chce się nimi grać. Całość robi wrażenie solidnego i tak jest w istocie, nawet

przy intensywnym używaniu podręcznik trzyma się znakomicie.

Świat gry

Jaki świat gry proponują nam autorzy **Shadowruna**? Tutaj tkwi główna specyfika systemu. Całość zamyka się w połączeniu magii i technologii: świat przyszłości, w którym istnieją elementy charakterystyczne dla cyberpunka ale również magia, będąca po części tajemną sztuką dostępną nielicznym, po części zaś nowym obszarem nauki przewracającym stare dogmaty i wykorzystywanym komercyjnie. Na pierwszy rzut oka takie połączenie może wydawać się karkołomne, jednak w praktyce sprawdza się, i to bardzo dobrze. Zarówno w otwierającym podręcznik opowiadaniu *Buzzkill* jak i pierwszym rozdziale, *Witamy wśród Cieni*, autorzy przystępnie tłumaczą wszystkie najważniejsze koncepcje gry. We wprowadzeniu znajdziemy nie tylko typowe "tym, którzy zaczynają swoją rozgrywkę z RPG" lecz również konkretne informacje na temat tego, kim będziemy grali, w jakim świecie, jakie zadania stawiane są przed postaciami graczy - shadowrunnerami. Tutaj również tłumaczone są podstawowe założenia świata, czyli istnienie magii, świata astralnego czy cyberprzestrzeni noszącej tutaj nazwę Matrycy. Wprowadzenie jest konkretne i pozwala od razu wejść w świat gry.

Alternatywna historia

Następną część podręcznika zajmuje historia alternatywnego świata od roku 1999 do 2070, w którym toczy się gra. Rozdział ten jest napisany w charakterystyczny dla **Shadowruna** sposób: jako sieciowy dokument skompilowany przez jednego z doświadczonych shadowrunnerów w celu z zaznajomienia z realiami potencjalnego żółtodzioba. Dosłowny tytuł, *Lekcja historii dla upośledzonych rzeczywistością* dobrze określa zawartość. Jak każda edycja, ta również rozwija historię świata i dodaje nowe elementy *storylinii*. A zmian jest całkiem sporo, od upadku wcześniejszej koncepcji matrycy i wprowadzenia globalnej sieci bezprzewodowej, po

solidne przetasowania w grupie największych megakorporacji i ich znaczenie dla świata. Ponadto pojawiła się zupełnie nowa kategoria postaci: technomancerzy. To osoby, które potrafią postrzegać Matrycę bez pośrednictwa jakiegokolwiek sprzętu. Ich umiejętności opierają się na budowaniu mentalnych odpowiedników programów (tzw. Formy Złożone) oraz tworzeniu niemal inteligentnych botów potrafiących służyć im pomocą w czasie zanurzenia w cyfrowym świecie.

Podstawy

Kolejne dwa rozdziały, *Życie na Krawędzi* oraz *Główne pojęcia gry* są niejako rozwinięciem krótkiego wprowadzenia i przybliżają odpowiednio elementy świata gry oraz podstawy mechaniki. Znajdziemy tutaj najbardziej charakterystyczne zadania, w jakich biorą udział shadowrunnerzy, główne korporacje i organizacje przestępcze, które mogą służyć za pracodawców i przeciwników, przybliżenie wpływu technologii na codzienne życie. Stąd również możemy dowiedzieć się gdzie postacie graczy śpią, na jakie rozrywki mogą wydać pieniądze, co ze sportem, muzyką i innymi aspektami kultury przyszłości. Jest to o tyle ciekawe, że nadaje światu gry bardziej realnego charakteru i pozwala zarówno Mistrzowi Gry lepiej przedstawiać świat roku 2070 jak i graczom wyobrazić go sobie podczas sesji.

Podstawowe zasady zmieniły się dość mocno w porównaniu do trzeciej edycji. Jest to również największa zmiana od początku **Shadowruna**. Czy wyszła na dobre? Zdecydowanie tak. Mechanika opiera się na pulach k6, w zdecydowanej większości opierających się na sumie cechy i umiejętności. Modyfikatory wpływają na tę pulę, dodając do niej lub odejmując kości (zwykle to drugie). Gdy wykonamy rzut gotową pulą liczymy wszystkie 5 i 6 - to są tak zwane *trafienia*. Jeżeli mamy tyle samo trafień, co ustalony przez Mistrza Gry poziom trudności, test się powiódł. I to tyle, jeśli chodzi o podstawy. Mechanika przywodzi na myśl nowy Świat Mroku i nie da się ukryć, że jest bardziej przemyślana niż poprzednie jej inkarnacje. Jest szybka, sprawna, nie ma przy niej dużo liczenia. A co najważniejsze - ten sam schemat cecha +

umiejętność +/- modyfikator = trafienia kontra poziom trudności jest wykorzystywany we wszystkich aspektach mechaniki, od walki przez magię, Matrycę czy też prowadzenie pojazdów. Jediną jej wadą są stosunkowo duże pule kości, czasem dochodzące do 20. Jednak ciężko to uznać za szczególne utrudnienie, ponieważ od razu po rzucie widać, czy test się powiódł, czy nie. Również w tym rozdziale gracze zapoznają się z konkretnymi ras powstałymi dzięki magii. Tak, magia zmieniła nie tylko sposób patrzenia ludzi na otaczający ich świat, ale również samą ludzkość. Istnieją pewne *metarasy* ludzi, będące znanymi z systemów fantasy elfami, krasnoludami, orkami oraz trollami. Tak, w tym świecie przyszłości ludzkość, a właściwie *metaludzkość*, jest jeszcze bardziej zróżnicowana, nie tylko etnicznie, ale i rasowo. Idzie za tym bardzo wyraźny rasizm będący jednym z aspektów gry i spotykany w świecie przyszłości głównie na osi ludzie-metarasy.

Tworzenie postaci

Tworzenie shadowrunnera to treść rozdziału piątego. **Shadowrun** opiera tworzenie postaci na przemyślanym systemie punktowym. Mistrz Gry ma tutaj sporą elastyczność w kwestii mocy początkujących postaci zaś gracze ogromne pole do popisu w kwestii doboru cech i umiejętności. Autorzy gry nie zamykają postaci w sztywnych ramach profesji czy klas. Każdy może zrobić dokładnie taką postać, jak sobie wymyślił. Oczywiście musi brać pod uwagę zasoby dostępnych punktów, ale nic nie stoi na przeszkodzie by stworzyć potrafiącego się dobrze bić i strzelać maga bojowego, adepta potrafiącego intuicyjnie budować i naprawiać maszyny, specjalistę od wszystkiego, co strzela, łącznie z wyrzutniami rakiet czy też wyjątkowo przekonującego i charyzmatycznego hakera. Oczywiście możemy łączyć różne rasy i zdolności, więc trollowy adept kung-fu leży w zasięgu naszych możliwości. W grze przewidziany jest system wad i zalet który modyfikuje początkową pulę punktów. Podobnie, za punkty kupujemy zarówno zasoby finansowe, jak i czary, formy złożone czy kontakty. Całość sprawdza się naprawdę dobrze, ale ma dwie wady. Po pierwsze, tworzenie postaci trwa jakieś 2-3

godziny przy pierwszym kontakcie z podręcznikiem. Później oczywiście czas ten można skrócić i do kwadransa, ale za pierwszym razem jest po prostu zbyt dużo opcji i możliwości, by MG był w stanie to przekazać w kilku zdaniach. Po drugie, system pozwala na manczkinistyczne podejście do tworzenia postaci i korzystanie z kombosów zalet i umiejętności, które mogą w czasie samej gry okazać się problematyczne. Dlatego dobrze, by Mistrz Gry na każdym etapie tworzenia postaci trzymał rękę na pulsie.

Częścią rozdziału piątego jest kolorowa wkładka z 16 gotowymi do gry postaciami. Stanowią one przekrój ras i archetypów często spotykanych w świecie **Shadowruna**. Wszystkie stworzone są z wykorzystaniem punktowej mechaniki i są ciekawie złożone. Dla osób grających po raz pierwszy jest to nieoceniona pomoc. Ilustracje postaci są charakterystyczne i atrakcyjne, mechanika rozpisana, krótka notka o życiorysie obecna przy każdej z nich. Nic tylko brać i grać... i tutaj pojawia się drobny problem. Wszystkie strony są dość ciemne i ciężko je skutecznie skserować. Po prostu wybraną postać trzeba przepisać na kartę.

Umiejętności

Rozdział *Umiejętności* zawiera wszystkie potrzebne shadowrunnerowi zdolności wraz z ich opisem, możliwymi modyfikatorami i poziomami trudności. W przeciwieństwie do poprzednich edycji umiejętności można kupować zarówno pojedynczo, jak i w pakietach. Ten drugi poziom jest tańszy punktowo, ale nie pozwala skorzystać ze specjalizacji w umiejętnościach i ogranicza ich maksymalny poziom pakietu do 4, podczas gdy pojedynczą można wykupić nawet na poziomie 6 - ale tylko jedną. W tym rozdziale opisane są również przykładowe umiejętności wiedzy, drugorzędne w stosunku do tzw. aktywnych, ale również mające wpływ na grę. Pulę punktów na umiejętności wiedzy dostajemy dodatkowo i jest ona uzależniona od cech postaci. Nie trzeba więc na nie wydawać punktów, a dzięki nim można nadać postaci nieco realizmu.

Walka

Zgodnie z nazwą zawiera wszystkie elementy związane z, niezbędnym w grze symulującej akcję rodem z filmu sensacyjnego, konfliktem fizycznym. I tutaj widać jak dobrze sprawdza się nowa mechanika. Usprawnień jest naprawdę dużo, zaś zdecydowana większość zmian wyszła grze na zdrowie. Walka jest szybsza i bardziej realistyczna, co oznacza też, że bardziej śmiertelna. W tym miejscu znacząco przydaje się nowy współczynnik będący odpowiednikiem szczęścia. Wszystkie rzuty w czasie walki są sporne, trafienia w teście muszą przewyższyć trafienia przeciwnika. Jeżeli mamy więcej - udało się. Od broni zależy jak mocno przeciwnik, lub postać, oberwie. Nadmiarowe trafienia z testu doliczają się jednak do obrażeń; promuje to postaci z wysokimi umiejętnościami, które są teraz groźne nawet z niewielkim i na pierwszy rzut oka niegroźnym pistoletem w dłoni. Tutaj też znajdziemy zasady dotyczące pancerzy, walki wręcz, rodzajów obrażeń, zaskoczenia i zasadzek, walk pojazdów. Mechanika nie uniknęła kilku wpadek, jak chociażby śmiesznie niskie modyfikatory za maksymalny zasięg broni. Również walka przy pomocy zdalnie sterowanych dronów, a szczególnie zasady używania sensorów są niedopracowane. Dużym plusem jest za to mechaniczne wsparcie dla realistycznego systemu używania zasłon w czasie walki. Ogólnie system walki jest elegancki, szybki i sprawny - choć niepozbawiony drobnych wad. Te ostatnie jednak nie są ani znaczące, ani trudne do naprawienia przez MG.

Magia

Przebudzony Świat opisuje magię i rządzące nią zasady. Magowie dzielą się na tradycje, które oprócz pewnej specyfiki dotyczącej klimatu i mechaniki, mogą uczyć się tego samego repertuaru czarów. Pełnoprawni magowie mają też dostęp do *przestrzeni astralnej*, równoległego do naszego świata, w którym przedmioty materialne są jedynie cieniami. Mag może wejść weń dzięki projekcji psychicznej i zostawić swoje ciało za sobą. W tym stanie jest niewidzialnym dla zwykłych ludzi i

technologicznych urządzeń doskonałym zwiadowcą. Przestrzeń astralna jest jednak niebezpieczna, często bardziej niż świat realny. Jest to bowiem rodzima dziedzina duchów, istot nie posiadających ciał i będących uosobieniami koncepcji i żywiołów. Magowie mogą na nie wpływać, przyzywać i kontrolować, nie jest to jednak proste i ma swoją cenę. W tym miejscu opisani są również adepci, czyli osoby, które dzięki magii przekraczają wrodzone ograniczenia swojego ciała, chociaż nie rzucają czarów. Korzystają za to z rozmaitych mocy, wykupując je przy tworzeniu postaci i rozwijając później. Przykładowo może to być przyspieszony refleks, niesamowite zdolności interpersonalne czy takie umiejętności jak nienaturalnie ciche kroki, elastyczne swaty czy nadludzkie zdolności pamięciowe. Tworzy to swoistą klasę postaci, która posiada niejako magiczny odpowiednik cybernetycznych wszczepów. W przeciwieństwie jednak do implantów magia jest bardziej elastyczna i pozwala się rozwijać, choć jest też bardziej kosztowna w punktach.

Sama mechanika magii jest świetna. Magowie rzucają czary kosztem własnych sił życiowych, a jednocześnie mają spory wpływ na ich moc i efekt. Wybierają oni siłę czaru i zgodnie z tym wykonują test; siła czaru określa maksymalną liczbę trafień, która liczy się w teście. Z drugiej strony, z mocą czaru związany jest jego *koszt*, czyli ilość obrażeń ogłuszeniowych, które mag musi odeprzeć po skutecznym rzuceniu czaru. W sytuacjach ekstremalnych mag może też zdecydować się przekroczyć swoje wrodzone umiejętności kosztem zamiany ogłuszeń na obrażenia. Im potężniejszy czar, tym większa szansa na wyczerpanie lub nawet utratę przytomności. System jest bardzo sprawny, pozwala magom na taktyczne podejście i dużo kombinowania. Z drugiej strony, jest kilka niezbyt wyważonych czarów. Znowu manczkinistyczne podejście do gry ma dobrą pożywkę do obalenia równowagi gry. Same czary są stosunkowo standardowe, jednak ich zestaw jest duży. Grający magami będą mieli z czego wybierać, tym bardziej, że wszystkie z opisanych w podręczniku czarów są dostępne do wykupienia przy tworzeniu postaci. I

choć postać może mieć ich na początek maksymalnie 12, to wybór nie należy do najłatwiejszych. Po prostu nie ma tu "zapychaczy" i zdecydowana większość czarów jest przydatna. Przykładowo, mag może się nauczyć *pocisku mocy*, *kuli ognistej*, *leczenia*, *niewidzialności*, *iluzji*, *kontroli umysłu*.

Matryca

Następna część podręcznika poświęcona jest Matrycy w roku 2070 i nosi nazwę *Bezprzewodowy Świat*. Jest to próba świeżego podejścia do wspomagających drużynę hakerów i próba ich skonsolidowania z drużyną. W szczególności autorzy postawili sobie za zadanie zmianę sytuacji, w której gra zamiera w momentach, gdy MG opisuje graczowi akcje jego postaci w cyberprzestrzeni, zaś reszta grupy może się jedynie przysłuchiwać i nudzić. I wybrnięto z tego znakomicie. U podstawy Matrycy w nowym **Shadowrunie** leży bowiem bezprzewodowa, oplatająca cały świat sieć, której topografia nakłada się na rzeczywistość. Stąd też nazwa wykorzystywanego systemu, *Rzeczywistość Ulepszonea*. Postaci, nie tylko haker bądź technomancer, korzystają podobnie jak miliony mieszkańców tego przyszłościowego świata z komlinków. Są to urządzenia będące połączeniem telefonu komórkowego, przenośnego komputera i zestawu rzeczywistości wirtualnej, logiczne rozwinięcie pomysłu dzisiejszych komórek. Dzięki komlinkowi na obraz baru nakładane są ikony użytkowników, przed oczami użytkownika wyświetla się menu i okno zdalnej rozmowy przez sieć, oznaczone są wyjścia ewakuacyjne i rozkład pomieszczeń, wyświetlane są reklamy. Dzięki połączonym z komlinkiem wyświetlaczem i słuchawkami nie jest to już abstrakcyjna, odmienna przestrzeń, a swoista nakładka na świat rzeczywisty. I tymi właśnie systemami manipulują obeznane z komputerami postaci graczy. Poruszając się z drużyną shadowrunnerów mogą "w biegu" włamać się do zamka obsługującego zamknięte drzwi lub spowodować kraksę kontrolowanego przez komputer samochodu przeciwników. Nie mówiąc już o takich zastosowaniach matrycy jak kontrolowanie dronów lub automatycznych działek.

Wszystko to sprawia, że haker staje się integralną częścią drużyny i wykonuje akcje w tym samym miejscu i czasie, co reszta drużyny. Wszystko to działa na stosunkowo prostej mechanice, opartej na takim samym jak wszystkie testy w czwartej edycji **Shadowruna** schemacie. Nowa Matryca to zdecydowanie jeden z najsilniejszych i najlepiej zaprojektowanych elementów nowej edycji.

Prowadzenie gry

Dla Mistrzów Gry przeznaczony jest rozdział *Prowadzenie Cieni*. Zbiera on informacje na temat leczenia, trucizn, narkotyków i uzależnień - również od rzeczywistości wirtualnej. Ponadto opisuje on systemy zabezpieczeń, z którymi będą spotykali się shadowrunnerzy podczas swych nielegalnych akcji. Zamieszczone są tutaj zarówno zasady dotyczące łamania zamków elektronicznych lub systemów alarmowych jak i zabezpieczenia magiczne (magowie szpiegujący w przestrzeni astralnej to spory problem dla ceniących sobie prywatność) oraz komputerowe. Rozdział ten omawia również powszechne w latach 70tych XXI wieku SINy, czyli numery identyfikacyjne powiązane z komlinkami i informacjami na temat obywateli. Skupia się na ich wpływie na grę, zasadach działania i sposobach i wykorzystywania oraz obejścia. Następnie autorzy przedstawiają system rozwoju postaci i zostawiają na koniec porady dla prowadzących **Shadowruna**. Ta ostatnia część zawiera zasady tworzenia przygód rodem z sensacyjnych filmów SF, radzenie sobie z problemami i porady dotyczące samego prowadzenia. Nie jest zbyt długa, ale za to wypełniona treścią i konkretna.

Bohaterowie Niezależni

Rozdział *Przyjaciele i wrogowie* poświęcony jest antagonistom, postaciom niezależnym i kontaktom shadowrunnerów. Opisuje, w jaki sposób dobrać odpowiedni poziom przeciwników do drużyny graczy, jak tworzyć przekonujące postacie i w jaki sposób korzystać z systemu kontaktów. Te ostatnie są bowiem nieodłączną częścią życia shadowrunnera, zapewniając mu zarówno

informacje jak i sprzęt czy zlecenia. Dzięki kontaktom można pozbyć się ukradzionego właśnie samochodu, sprzedać łupy czy zdobyć najnowsze wszczepy. Oczywiście nie wszystkie postaci niezależne mają te same możliwości, tutaj zaś znajdziemy zasady jak korzystać z systemu opisującego każdy kontakt, czyli *powiązań* i *lojalności*. Pierwsza cecha określa jak dużo postać wie, co jest w stanie załatwić i ile zdobyć. Druga zaś to miara tego, czy jest nastawiona do postaci pozytywnie tak długo, jak ona płaci, czy też może jest prawdziwym przyjacielem, który pomoże w potrzebie nawet narażając własną skórę. Na końcu rozdziału znajdziemy swoisty bestiariusz, w którym zawarte są zarówno duchy wykorzystywane przez magów jak i nadnaturalne zwierzęta w większości mające swój mityczny odpowiednik, jak choćby ognisty ogar czy smok. Tak, w **Shadowrunie** są smoki. Daleko im jednak do porywających dziewice i jedzących podstawione barany jaszczurów. To istoty przewyższające inteligencją ludzi, które w większości przypadków wykorzystywały swój potencjał umysłowy do osiągnięcia wysokiej pozycji społecznej. Jeden ze smoków zakupił za złoto ze swego skarbcza pakiet akcji po czym dzięki trafny manipulacjom giełdowym stał się posiadaczem pakietu kontrolnego jednej z największych korporacji na świecie. Inne zaś stoją na czele syndykatów zbrodni czy grup politycznych.

Wypożyczenie

Ostatnia część podręcznika to *Uliczny sprzęt*. Znajdziemy tu wszystkie zaawansowane technologie, które dostępne są w roku 2070. Po krótkim omówieniu dostępności poszczególnych urządzeń autorzy przechodzą do broni zarówno palnej jak i do walki wręcz, pancerzy, urządzeń szpiegowskich, zabezpieczeń. Dużym plusem jest ilustracja każdej broni palnej oraz zwizualizowanie części innych sprzętów. Znajdziemy tutaj tasery, karabiny, miecze, granatniki, strzelby. Jest również kilka zaawansowanych technologicznie broni jak na przykład induktor bólu. Pozostałe sprzęty są dobrze opisane, łącznie z mechaniką, która się do nich stosuje. Pewnym minusem jest brak niektórych odniesień do zasad dotyczących systemów

zabezpieczeń w rozdziale dla Mistrza Gry. Dalszą część rozdziału zajmują ulepszenia metaludzkiego ciała. Te zaś podzielone są na cybernetyczne wszczepy, będące urządzeniami całkowicie sztucznymi, wszczepionymi w ciało oraz technologie biologiczne, będące ulepszeniami już istniejących organów lub wyhodowanymi od zera częściami ciała, wzmocnionymi dzięki genetyce. Większość postaci może korzystać z obu rodzajów ulepszeń, jednak zarówno magowie jak i technomancerzy zmuszeni są z większości z nich zrezygnować. Każdy wszczep ma bowiem swój koszt w Esencji, która to cecha oznacza metafizyczną jedność organizmu i siłę aury postaci. Im więcej Esencji zabiera wszczep, tym więcej swych umiejętności traci mag lub technomancer. W praktyce oznacza to, że rezygnują oni z jakichkolwiek wszczepów poza naprawdę rzadkimi przypadkami. Całość zamknięta jest tabelami zbierającymi informacje na temat tworzenia postaci, indeksem (który pozostawia nieco do życzenia - niektórych rzeczy w nim nie znajdziemy) oraz kartą postaci i mapą Ameryki Północnej w roku 2070.

Podsumowanie

Jak więc można podsumować nową edycję **Shadowruna**? To bardzo dobra, dopracowana gra. Widać, że autorzy idą z czasem, wprowadzają rozwinięcia znanych z naszego świata nowych technologii, popychają do przodu *storylinę*. Widać, że system żyje. Co więcej, niemal wszystkie zmiany wprowadzone od czasu poprzedniej edycji są pozytywne. Szczególnie ulepszono mechanikę, która jest teraz prostsza i szybsza, moim zdaniem tworząc jedną z najlepszych, jakie widziałem w systemach obecnych na rynku. Świat gry jest specyficzny, ale

dopracowany. Nie każdy polubi koncepcję elfów z kałasznikowami, ale ci, którzy dadzą **Shadowrunowi** szansę, nie zawiodą się. Dodatkowo wydanie podręcznika stoi na bardzo wysokim poziomie. Do wad systemu należy zaliczyć brak równowagi w niektórych zasadach. Jeżeli ktoś boryka się z problemem graczy nastawionych na tworzenie postaci jak talii do karcianki - optymalnie, to może to przysporzyć problemów. Szczególnie widać, że dobrze i zmyślnie poprowadzony mag ma przewagę nad zwykłym shadowrunnerem. Co prawda da się te wady wyeliminować stosunkowo prosto, ale na podstawowej mechanice istnieją i należy o tym pamiętać.

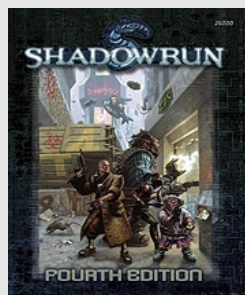


Komentarz do oceny

Wykonanie: Twarda, solidna okładka, dobry papier, kolorowa wkładka, dodatkowy kolor w druku, czytelny układ. Jedynym minusem jest niezbyt wysoki poziom części ilustracji.

Miodność: Świat będący połączeniem magii i technologii nie każdemu będzie pasował. Ale tym, którzy się przekonają dostarczy masę zabawy. Wszystko, co jest potrzebne, zawarte jest w podręczniku. Świat jak i mechanika świetnie ze sobą współgrają a realia dają całą masę pomysłów na przygody. **Shadowrun** wciąga!

Cena: Tak, widzieliśmy już podręczniki wydane w całości w kolorze za o wiele niższą cenę. Jednak zarówno wykonanie jak i grywalność składają się na wysoką opłacalność zakupu.



Shadowrun 4th Edition

Wykonanie: 8/10

Miodność: 9/10

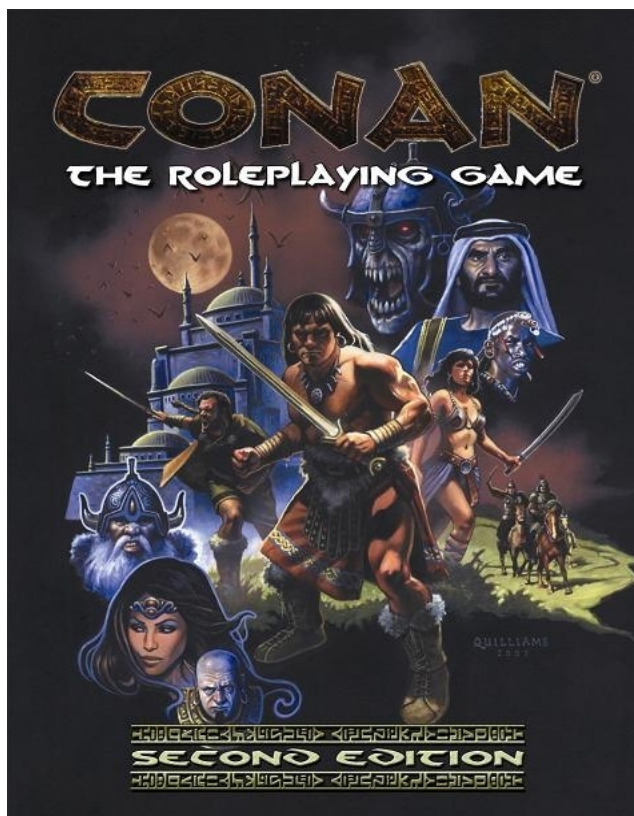
Cena: 7/10 (129.95 zł)



zrecenzował: Fedor

Conan the Roleplaying Game

Cimmerianin na d20



Conan to postać legendarna. Stworzony przez Roberta Howarda (na początku ubiegłego stulecia) barbarzyńca, na trwale wpisał się już do historii gatunku fantasy. To właśnie od tej postaci wielu znawców literatury wywodzi podgatunek fantastyki jakim jest *sword&magic*. Nic więc dziwnego, że twórcy gier fabularnych postanowili w końcu sięgnąć do dzieł Howarda i przenieść graczy do ery Hyboryjskiej. **Moongoose Publishing**, bo o nim tutaj mowa, zdecydował się na mechanikę d20 i OGL. W dzisiejszych czasach wydaje się to być posunięciem bardzo sensownym i może zapewnić tej grze sukces kasowy. Mechanika oparta na dwudziestościennej

kości jest bowiem powszechnie znana. Ciemną stroną opartych na niej *settingów* jest, bardzo często, prostota i schematyczność, a także mała ilość informacji odnośnie samego świata gry, które to zaczynają się pojawiać dopiero w okolicach n-tego dodatku. **Conan RPG** broni się jednak znakomicie, wydobywając z d20 to, co najlepsze.

Mięsko

Conan RPG to tzw. *stand-alone*, co oznacza, iż nie potrzebujemy doń żadnego podręcznika podstawowego z edycji 3,5 (czyli **Podręcznika Gracza**, **MP** i **Księgi Potworów**). Dodatkowo mechanika została nieco zmodyfikowana, a ważnych zmian jest kilka. Jedną z nich jest rezygnacja z klasy pancerza. Zamiast niej wprowadzono dwie wartości: Unik i Parowanie. To, której używamy możemy zmieniać dynamicznie wraz z rozwojem sytuacji, a niektóre klasy postaci (o których za chwilę) preferują używanie jednej z nich. Przeciwnik musi przerzucić wartość naszego Parowania lub Uników żeby nas trafić. Kiedy zaś już mu się uda, obrażenia, które otrzymamy zostaną zredukowane przez odpowiednią wartość pancerza. Moim zdaniem jest to metoda o wiele lepsza, od standardowej Klasy Pancerza używanej w **AD&D**. Inną zmianą jest sposób rozwoju atrybutów postaci – co cztery poziomy otrzymujemy jeden punkt do dowolnego wybranego przez nas atrybutu, a co sześć – uwaga – do każdego z nich. Pozwala to na tworzenie bardziej heroicznych bohaterów i wspaniale wkomponowuje się w opowieści osadzone w erze Hyboryjskiej. Również system magii przeszedł lekki *face lifting* i teraz każde zaklęcie wykupywane jest jako talent, a posiadane przez postaci punkty magii mogą modyfikować jego siłę, zasięg, rzuty obronne i tak dalej. Taka zmiana była wymuszona konwencją, bowiem w świecie Conana magia jest naprawdę potężną siłą. Typowe rozwiązania, czyli slotowość, po prostu nie byłaby w stanie jej oddać w sposób przekonywujący. Również bestiariusz spotkała pewna zmiana, mianowicie brak skali wyzwania. Teraz drużyna sama musi przekalkulować swoje szanse na starcie z tajemniczymi bestiami. Biorąc pod uwagę fakt, że

większość stworzeń opisywanych przez Roberta Howarda była unikalna i bardzo rzadko spotykana, nie sposób było ich zestandaryzować odpowiednimi wartościami punktowymi. Wprowadza to do systemu pewien stopień niepewności i jest, jak dla mnie, strzałem w dziesiątkę.

Klasy postaci zostały zmodyfikowane w taki sposób, aby pasować do uniwersum gry. Ponieważ nie ma tutaj fantastycznych ras, kreację bohatera rozpoczynamy od wybrania narodowości. Gwarantuje nam ona pewne plusy i minusy do atrybutów, umiejętności i dostępności do pewnych talentów. Co ważniejsze jednak, daje nam odpowiednie tło fabularne dla naszej postaci i wyznacza jej sposób patrzenia na świat. Klas postaci jest osiem i znajdziemy wśród nich: Barbarzyńcę, Pogranicznika (ang. *Borderer*), Szlachetnie urodzonego, Nomada, Pirata, Uczzonego, Żołnierza i Złodzieja. Jest to bardzo Howardowski zestaw archetypów, przystosowany na potrzeby systemu z klasycznego zestawu dostępnego w **AD&D**. Sama konwersja wyszła całkiem nieźle i klasy wydają się być mocno zbalansowane.

Ciekawym zabiegiem jest wyposażenie postaci w punkty przeznaczenia (ang. *Fate points*). Jest to spory ukłon w stronę coraz bardziej popularnych gier Indie, który wprowadza do gry możliwość ingerencji w fabułę przez postać gracza. Za pomocą wydania punktu przeznaczenia, może on, np. wprowadzić doń swojego dawnego znajomego, który okaże się pomocny w danej sytuacji, otrzymać możliwość ucieczki z więzienia, itp.

Mechanika

Mechanika to znane i lubiane d20. W dużym skrócie (dla tych, co pierwszy raz słyszą termin) polega ona na rzucie dwudziestościenną kością, dodaniu i odjęciu wszelkich modyfikatorów i porównaniu wyniku ze stopniem trudności. Większy lub równy gwarantuje sukces, niższy to porażka. Umiejętności i talenty są w większości wzięte z edycji 3,5. Jest kilka nowych, które wymusza świat wykreowany przez Roberta Howarda (takie jak chociażby wspomniane wcześniej zaklęcia potraktowane jako talenty).

Mechanika walki, prócz zmian odnośnie KP i redukcji obrażeń przez pancerz, została niemal taka sama. Jedną nowością jest inne rozpatrywanie Finezji w Walce. W **Conan RPG** nie ma takiego talentu, natomiast niektóre bronie umożliwiają nam atakowanie za pomocą Zręczności (miast Siły). Dodatkowo tego rodzaju atak ma szansę na całkowite zignorowanie pancerza przeciwnika. Zasada jest prosta - jeśli grałeś już kiedyś w cokolwiek opartego na mechanice d20, to rozpracowanie **Conana** nie sprawi Ci większych trudności. Wszystkie zmiany są bowiem intuicyjne i ich zrozumienie nie powinno stanowić większego problemu.

Świat

Prawie jedną trzecią podręcznika wypełnia opis świata. To całkiem dobry wynik. Zaczyna się on od eseju Roberta Howarda, pt. „Era Hyboryjska”, który przedstawia całą historię świata, od jego początku, aż do samego końca. Następnie otrzymujemy kilkunastostronicowy *Gazetteer*, który zajmuje się każdym krajem osobno i przybliża nam jego realia polityczne, gospodarcze, historyczne oraz kulturowe. Wszystko zaś oparte o dzieła Howarda, i tylko jego. To świetny pomysł ponieważ podręcznik

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie stoi na bardzo wysokim poziomie. Papier kredowy, twarda okładka, pełny kolor. Drobnym minusem za poziom niektórych ilustracji i mapkę.

Miodność: Ta gra ma w sobie wszystko to, czego można oczekiwać od dobrego RPG. Jasna mechanika, barwny świat, dużo informacji. Minus daje za brak zasad dotyczących masowych bitew, które Mongoose Publishing udostępnił dopiero na swojej stronie internetowej.

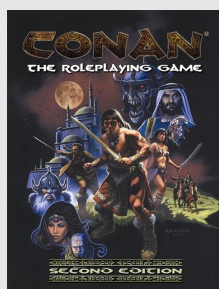
Cena: Cena kształtuje się w sensownych granicach. Opisywana tutaj jest pierwsza edycja systemu (126zł), natomiast na Rebelu dostępna jest już **Second Edition**, która jest troszkę tańsza (119zł).

zachowuje spójność. Pomysły kontynuatorów Howarda zostały zamieszczone dopiero w dodatku **Road of Kings** i rozszerzają znacznie *Gazetteera* z podstawki. Jeśli ktoś uznaje tylko howardowskie opowiadania, to będzie mógł bazować tylko na nich, czytając informacje zawarte w podręczniku podstawowym. Jest to zdecydowany plus.

Dalej mamy krótki rozdział o religiach, bestiariusz zawierający kilka unikatowych stworzeń i krótki rozdział o prowadzeniu systemu dla MG. O tych trzech rozdziałach można powiedzieć jedno – są solidne, ale niczym nie zaskakują. Poradnik dla początkującego MG może okazać się całkiem przydatny, a ci bardziej doświadczeni również znajdą w nim coś dla siebie.

Podsumowanie

Conan RPG to dobry system. Jest w nim wszystko to, czego wymagam od współczesnego podręcznika RPG: dobrej jakości papier kredowy, twarda okładka, kolorowe strony i niegłupi *layout*. Do pełnej radości płynącej z obcowania z podręcznikiem wystarczy średnia znajomość języka angielskiego, bowiem naprawdę trudnych terminów lub zawiłych zdań jest w nim bardzo mało. Polecam każdemu fanowi dobrego RPG.

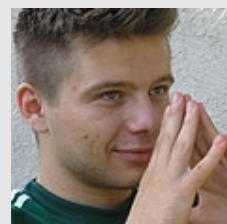


Conan the Roleplaying Game

Wykonanie: 8/10

Miodność: 9/10

Cena: 8/10 (119.00 zł)



zrecenzował: Sting

**WROTA
WYOBRAŹNI**
wrota.com.pl

*Incunabula Somnus
miejsce, gdzie rodzą się sny*
[NEW DAWN]

Login
Hasło
Zaloguj
Załóż konto

przejdź przez
WROTA WYOBRAŹNI
internetowy portal miłośników fantastyki:
literatura, film, komiks, manga & anime,
świat nauki, galerie, fotorelacje,
gry planszowe, karciane i fabularne
www.wrota.com.pl

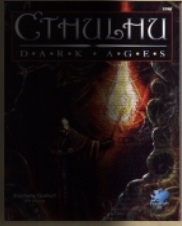
Wrota Wyobraźni polecają:
» Wrota Wyobraźni
» Wiadomości
» Forum
» UV(oD)
» Fotorelacje
» Redakcja

Gry fabularne
» Dungeons&Dragons
» Earthdawn
» Legenda Pieciu Kragów
» Neuroshima
» Świat Mroku
» Zew Cthulhu
» **Pływ**

Rozmaitości
» Fandom
» Planszówki i karcianki
» Aniołowie FGK
» Pirates CSG
» Film
» Komiks
» Literatura
» Manga&Anime
» Nauka
» Sztuka
» Varia

Współpraca
» ConStar

Wyszukiwarka **Znajdź**

Polecamy:
Cthulhu Dark Ages
*Cthulhu w czasach
Średniowiecza*


Przezroczysta żaba laboratoryjna
Wątek: 2 października 2007, 10:13, Jan M. B. [7]
...
Wiele w rozszerzeniu wieści:
Czyli więcej

Unspeakable Vault (of Doom) #96
Po dłuższej przerwie zapraszamy do lektury kolejnego
odcinka UV(oD). Dzisiejszy dedykujemy specjalnie
fanom humorystycznej gry karcianej "Munchkin".
Czyli więcej

» Polcon 2007 - relacja [12]
» "Munchkin Cthulhu" - [1]
» Coś tam się [10]
» Pływ - senator (grafika) [5]
» słuchasz? [795]
» Co ty wiesz o literaturze? [101]
» Jaki to film? [874]
» Góra Grosza [419]
» Sesja - II Wojna

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 4, styczeń 2008

