

Krew i rdza II – plan grania na rok 2011

Rafał Szyma

Jeśli potrzebujecie zasufladkować jakoś Krew i rdzę II, nadchodzący dużymi krokami dodatek do Neuroshimy, wystarczy wam jedno hasło: „to druga część zbioru neuroshimowych przygód”. I już.

Dokładnie taka jest idea dodatków z serii „Krew i rdza”. Pamiętacie jedynekę, prawda? 52 szkice przygód plus *storylinia*, czyli opis wydarzeń z Zastranych Stanów z roku 2055. Jedna przygódka na każdy tydzień, razem rok grania. Do tego kupa inspiracji we wstępnym rozdziale ze *storylinią*. Koncepcja trafiła w dziesiątkę – dziś KiR jest niedostępne, czeka na dodruk.

Przed drugą częścią postawiliśmy konkretne zadanie: miała zrobić to samo, tylko lepiej. Idąc tropem neuroshimowych dodatków: druga część miał być zarąbista... do kwadratu.

Dziś, po tygodniach pracy, trwa redakcja gotowych materiałów. Ale to już finisz. Wkrótce wszystko ruszy do składania, potem do drukarni i do sklepów. Pora opowiedzieć, co takiego składa się na Krew i Rdzę 2.



Tym razem dodatek podzielony jest na trzy główne części. O każdej opowiem więcej w kolejnych tygodniach, w osobnych artykułach, teraz chciałbym powiedzieć po trzy słowa, by dać szerszy ogólny obraz tym spośród was, którym nie wystarczy szufladka z pierwszego akapitu.

Całość zaczyna się „Neuroshimą 2020”, nowym, niezwykle settingiem NS. Zabiera on graczy w czas zagłady, a to znaczy, że realizuje chucie wszystkich fanów postapokalipsy. Bo tak to już jest, że chyba każdy fan postapo na zabój kocha też samo „apo” i w równym stopniu kręcą go spustoszone światy, co sam proces zagłady. Rakiety na niebie, chaos na ulicach, ostateczny krach systemu... słowem niezła rozpierducha. Dokładnie to wnosi do NS ten rozdział, a robi to za pomocą zarówno odrobiny teorii, jak i scenariuszy przygód.

Drugi wielki rozdział to pigułki z wiedzą o świecie podobne nieco do tych z „Tajemnic Mistrza Gry” w „Mistrzu gry do kwadratu”. Przeczytacie tu o takich sprawach jak to, co Neodżungla robi z człowiekiem (duuuży rozdział o mutowaniu – brzmi smakowicie, prawda?), o tajnych i niekoniecznie krystalicznie czystych operacjach Posterunku, czy rebelii, jaką ufundowali baronom górnicy z Federacji. Słowem: skondensowany, mega grywalny zastrzyk świata NS. Główną modyfikacją względem opisu Smarta czy Dead Breath z MG² jest postawienie na

przygody. Każdy opis uzupełniony został o szkice przygód. Jeśli ktoś się mocno zainspiruje (a wiercie mi, jest czym!), to tak czy siak weźmie i stworzy swoją przygodę. Natomiast trzeba było też czegoś na wyciągnięcie ręki, czegoś, co działa na zasadzie „czytam i prowadzę”.

Trzecia część to klasyczne szkice przygód dobrze znane z KiR. Totalnie różnorodne, na każdą okazję, jedne opisane dość drobiazgowo, inne rzucające tylko super grywalny pomysł. Jedne do zapodania jako jednostrzałówka czy przerwa w głównym wątku kampanii, inne takie, by łatwo było je włączyć jako integralną jej część. Na razie starczy, jak powiem, że graczom przyjdzie odwiedzić Neodżunglę, błąkać się po pustkowiach, doświadczyć uroków Texasu, Missisipi, Salt Lake, wcielić w tak różnorodne role jak nadzorcy wyprawy, kurierzy, gangerzy czy rzeczni piraci. Krótko mówiąc: zapodajemy, co tylko miodnego w Neuroshimie. Przy okazji okazało się, jak wiele jeszcze jest w niej do odkrycia pomimo lat grania... ale o tym w osobnym tekście.

Tak to z grubsza wygląda. Bez dwóch zdań: nowe 128 stron pełnych mięska. Jeśli więc zastanawiacie się, co zrobić z rokiem 2011, mam dla was propozycję. Zarezerwujcie sobie czas na jedną sesję Neuroshimy tygodniowo. Daję słowo – z „KiR2” pomysłów na przygody wam nie zabraknie.