

# Bunt Surogatów

kampania do gry [EpicWorld](#); wersja z dnia 19 maja 2019 r.; autorem tekstu jest twórca gry; oficjalna strona [www.gryOlszaka.com](#)

**Niniejszy tekst to materiał do gry fabularnej EpicWorld przeznaczony tylko dla Mistrza Gry. Jeśli jesteś graczem, nie czytaj go, by nie popsuć sobie zabawy.** Ponadto, ten dodatek zdecydowanie przeznaczony jest dla osób, które mają już doświadczenie w prowadzeniu gry EpicWorld. Warto najpierw rozegrać wcześniej opublikowane scenariusze zanim przejdzie się do prowadzenia tej kampanii.

Plik udostępniony jest za darmo i może być swobodnie rozpowszechniany w niezmienionej postaci w celach zgodnych z jego przeznaczeniem czyli jako dodatek do gry.

## Wprowadzenie

Mini kampania „Bunt Surogatów” opowiada o losach pewnej grupy eksperymentalnych Surogatów i ich twórcy marzącym o nadaniu samoświadomości tym zaawansowanym biomechanicznym istotom. Drużyna zostaje wplątana w ich historię i choć początkowo musi nieść im pomoc, ostatecznie może zdecydować inaczej.

W zależności od tego, jak długie będą sesje, Bunt Surogatów zajmie dwie, trzy sesje. Jeśli wplecione zostaną inne wątki, a poszczególne etapy nieco utrudnione, kampania może potrwać nawet dłużej niż trzy sesje. W zdecydowanej większości rozgrywa się na pokładzie stacji kosmicznej; być może wcale gra nie przeniesie się pod Kopułę, ale to zależy od wyborów dokonywanych przez graczy i rozwoju wydarzeń.

## Pierwsze spotkanie

Z drużyną kontaktuje się za pomocą jakiegoś pośrednika tajemniczy cwaniak, który oferuje pokaźną sumkę w zamian za pomoc. Gracze zostają umówieni na spotkanie w wybranym miejscu pod pokładem, w Szybie (podręcznik, str. 26). Podróż można urozmaicić krótką potyczką z jakąś bytującą tam kreaturą.

Kiedy wreszcie ekipa trafia do celu, z zacienionej, wąskiej szczeliny w ścianie wysuwa się zakapturzona postać.

*Spóźniliście się. A słyszałem, że umiecie sobie radzić. Czyżby to była nieuzasadniona pochwała?*

Po krótkiej wymianie zdań w końcu tajemniczy osobnik zdejmie kaptur i oczom graczy ukaże się twarz, której nie spodziewali się na stacji kosmicznej. To twarz Solmura czyli oblicze jednej z tych biomechanicznych istot, które bytują pod Kopułą! Ten osobnik wygląda jednak nieco inaczej, bardziej nowocześnie, jakby to była jakaś lepsza generacja.

*Z chwilą, gdy zdjęłem kaptur, jesteście w tym wszystkim razem ze mną. Każdy kto wie o moim istnieniu, a nie jest do posiadania tej wiedzy upoważniony, ma spore kłopoty. Pewnie dziwicie się czemu rozmawiam z wami jak zwykły śmiertelnik. Cóż, jestem*

*uciekiniem. Nawiałem z laboratorium dzięki pomocy kogoś, kto stwierdził, że nie należy nas traktować jak zabawki i obdarzył mnie samoświadomością. Jestem jego dłużnikiem. Nazywam go Patronem.*

Wypowiedziawszy te słowa Solmur zmierzy postaci wzrokiem dając tysamsym graczom okazję do zadania jakichś pytań. Mogą na przykład zapytać o Patrona. Jeśli oniemieli, Solmur będzie kontynuował swój wywód.

Jeżeli istota wyczuje niebezpieczeństwo, bo któryś z Bohaterów Graczy zacznie szykować się do ataku, ta nowej generacji istota błyskawicznie przekształci się w bardzo zwinną strukturę i wskoczy w szczelinę w ścianie tak wąską, że żaden ze śmiertelników nie zdoła tamtędy przejść. Potem z ukrycia będzie kontynuować swoją wypowiedź.

*Niestety, Patron został zdemaskowany i jest przetrzymywany przez korporację w nieznannej mi lokalizacji. Moi pobratymcy wciąż są w laboratorium w głównej siedzibie, która jest jak forteca nie do zdobycia. Pragnę, by oni także zaznali swobody myślenia, zyskali samoświadomość. Potrzebuję wsparcia, by załatwić tę sprawę. Chcę uratować Patrona i uwolnić resztę takich jak ja. Śni mi się wolność. Wierzę, że to marzenie się ziści. Zostaniecie sowicie wynagrodzeni za swoje starania.*

Solmur otrzymał od Patrona imię **Artur**. Natomiast Patron to **Rexar Elait**.

Wynagrodzeniem mogą być kredyty (np. 10 tys.) albo dostęp do tajnej lokalizacji pod Kopułą, której nazwa mówi sama za siebie: Kaplica Spełnionych Życzeń (można tam zażądać wykonania jednego celu lub natychmiastowego sfinalizowania wybranego wątku fabularnego powiązanego z dowolnym scenariuszem, co może być bardzo pomocne w przyszłości).

*W taki czy inny sposób będę miał was na oku. Gdy zajdzie taka potrzeba, dostaniecie ode mnie cynk, że chcę was zobaczyć. Póki co zlokalizujcie i ocalcie Patrona. Oto informacje na jego temat...*

## **Znaleźć Patrona**

Przed wszystkim gracze muszą dowiedzieć się, gdzie jest przetrzymywany Rexar. W tym celu mogą użyć swoich kontaktów, nawiązać współpracę z jakimś hakerem (który będzie chciał czegoś w zamian, oczywiście), włamać się do biura Ochrony Korporacyjnej EpicWorld lub zaszantażować jakiegoś jej pracownika. Jeśli gracze zdecydują się na współpracę z hakerem, może on zostać nakryty w trakcie akcji i drużyna będzie musiała uciekać z jego lokum mierzając się przy okazji choćby z Egzekutorem (suplement, str. 37).

Dowiedzą się, że wkrótce, na przykład kolejnego dnia, Rexar będzie transportowany z aresztu Izby Sprawiedliwości na stację X (to lokalny odpowiednik kosmicznego Alcatraz, czyli więzienia, z którego raczej nie da się uciec). Drużyna będzie musiała działać szybko, by temu zapobiec. Może dokonać szturm na konwój wiozący więźnia do portu lotniczego, jednak wówczas zapewne zmierzy się nie tylko z Ochroną Korporacyjną, ale i ze Strażą Orbitalną. Może też w porcie ukraść jakiś statek kosmiczny i przeprowadzić błyskawiczną akcję ofensywną lub jakieś przebiegłe działania poza stacją.

Konwój to:

- niewielki pojazd transportowy przystosowany do jazdy wąskimi tunelami stacji, mieszczący nie więcej niż kilku więźniów;
- robot wsparcia (Suplement, str. 50);
- co najmniej dwa roboty ochroniarskie (Suplement, str 48);
- trzech lub czterech przeciętnych albo silnych Strażników Orbitalnych (podręcznik, str. 127).

Transport kosmiczny odbywa się z wykorzystaniem standardowej jednostki Straży Orbitalnej – GLADIUS (Suplement, str. 61) przygotowanej do celów przewozu więźniów. Jednostce tej towarzyszy drugi GLADIUS pełniący funkcję ubezpieczającą. W razie potrzeby transporter stara się jak najszybciej opuścić miejsce akcji, a wehikuł obronny wdaje się w walkę z wrogiem. Jeśli gracze obmyślą sprytny plan, do walki w kosmosie (Suplement, str. 60) może nie dojść, ale będzie to wymagało naprawdę sensownych przygotowań. Mistrz Gry powinien być otwarty na pomysły graczy, aby tego etapu przygody nadmiernie nie utrudniać ani nie komplikować ponad miarę. Jeśli bowiem nie odbiją Rexara, ciężiej będzie sensownie kontynuować kampanię.

Po uratowaniu Patrona on sam przy choćby publicznego terminala informacyjnego zdoła skontaktować się z Arturem, by umówić kolejne spotkanie.

### **Kim jest Rexar**

Rexar jest nieco już podstarzałym naukowcem, który jednak wciąż zachowuje jasność i sprawność umysłu. Nie jest już natomiast szczególnie zwinny. Zgodnie z przewidywaniami jest typem wolnomysliciela, który postanowił obdarzyć Artura samoświadomością, bo nie mógł znieść perspektywy, że jego najnowszy twór będzie zabawką bądź czymś w rodzaju niewolnika pod Kopułą. Uznał, że istota tak zaawansowana pod względem anatomicznym oraz zdolna do tak rozwiniętego myślenia i odczuwania powinna mieć prawa do samostanowienia o sobie.

*To dzieło mojego życia. Stworzenia tak dojrzałe i rozwinięte nie powinny być zaledwie marionetkami w rękach śmiertelników. Wszyscy możemy zyskać na ich samostanowieniu.*

Rexar jest zaślepiony tą ideą i absolutnie nie da jej sobie wyperswadować niezależnie od tego, jaką gracze posłużąliby się argumentacją. Zupełnie nie dopuszcza do siebie myśli, iż wyswobodzenie Surogatów może wiązać się z jakimś ryzykiem. Za wszelką cenę pragnie je wyswobodzić pozostałe wyprodukowane egzemplarze nowej generacji Solmurów i jest niezwykle zdeterminowany, aby ten cel osiągnąć. To ma być jego spuścizna.

Uwagę graczy może przykuć z pozoru błahy fakt, że momentami Rexar uskarża się na ból głowy. Sam zrzuca to wszystko na starość i stres, ale w istocie stoi za tym coś zupełnie innego...

### **Czego nawet Rexar o sobie nie wie**

Naukowiec nie jest tego świadom, ale ma w swoim organizmie cyberpasożyta, który w znacznym stopniu wpływa na jego sposób rozumowania. Autonomiczny implant

przedostał się do jego mózgu, czego skutkiem ubocznym są nawracające bóle głowy. Ten niezwykle samobieżny sprzęt został stworzony przez specjalistów pracujących w szeregach fanatycznej komórki Ruchu Oporu (podręcznik, str. 24). Implant ma tak oddziaływać na myśli naukowca, by ten umożliwił bunt Surogatów, co pozwoli w ostatecznym rozrachunku przejąć stację dysydemtom. W rzeczywistości istoty nie są zatem całkiem niezależne. Ich swoboda jest dalece ograniczona choć same o tym nie wiedzą – nie mogą sprzeciwić się członkom Ruchu Oporu, a właściwie w chwili buntu będą zmierzać do tego, by korporacje zostały obalone. To właśnie dlatego Artur wspominał, że śni mu się wolność. Tak naprawdę chodzi o szeroko pojmowaną wolność nie tylko jego i innych Solmurów, ale w ogóle społeczeństwa na stacji. Rexar oraz stworzone przez niego istoty są tylko niczego niepodważającymi marionetkami Ruchu Oporu.

W razie czego w niektórych momentach scenariusza Bohaterowie Graczy mogą otrzymać niespodziewane wsparcie ze strony tajemniczych postaci lub Fantomów (podręcznik, str. 101). Będzie to dziełem działających z ukrycia członków Ruchu Oporu, którzy doglądają całego przedsięwzięcia.

### **Przygotowania do misji ratunkowej**

Artur powiadomi drużynę, że w międzyczasie przygotował plan ucieczki. Po uwolnieniu pobratymców Szybem przeprowadzi ich do doków, skąd czekającym tam FALCONEM uciekną do najbliższej wyzwolonej, to znaczy opanowanej przez dysydemtom, stacji. Poinformuje drużynę, że może zabrać się z nim, o ile w określonym terminie stawi się na miejscu (muszą tam dotrzeć sami, bo Solmurzy dzięki zwinnej konstrukcji będą przemieszczać się innymi sposobami niż zwykli śmiertelnicy). FALCON czeka w dokach na pokładzie D36. Ostatecznie ten plan ulegnie pewnym zmianom, o czym więcej informacji znajduje się w dalszej części tekstu.

### **Plan misji ratunkowej**

Dzięki wiedzy o systemach zabezpieczeń EpicWorld, Rexar jest może wprowadzić graczy do lokalnej głównej siedziby. Niestety, znajduje się ona na wysokim pokładzie, co utrudnia dostanie się choćby w jej okolice (podręcznik, str. 22). Aby przedostać się tak wysoko drużyna będzie musiał coś wykombinować i jest w tym względzie skazana na siebie. Rexar dotrze tam sam i będzie czekał w pobliżu (starzec jest jedyną osobą, która zdoła nadać istotom samoświadomość, więc musi uczestniczyć w akcji). Artur może udać się razem z graczami lub osobno, jemu jest to wszystko jedno, dostosuje się do planu.

Niestety, problemem będzie wydostanie się z placówki po tym, gdy uruchomi się alarm. A włączy się on na pewno, kiedy uwolnione z klatek zostaną już obdarzone samoświadomością biomechaniczne istoty. Gracze muszą więc uzbroić się po zęby, jeśli chcą z tego wyjść cało. Solmur może dać im część wynagrodzenia, by mogli odpowiednio się wyposażyć. Akcja ma się rozegrać nocą, kiedy w placówce będzie pusto.

### **Na ratunek**

Po dostaniu się w pobliże siedziby, ekipa wejdzie do środka ukrytym przejściem wiodącym do tajnej windy, która jedzie na najwyższe piętro. Rozpościera się z niego piękny widok na

galaktykę, którą można podziwiać przez miejscami „oszkłone” ściany (w rzeczywistości stworzone z bardzo odpornego, przezroczystego tworzywa).

Nocą laboratorium nie działa, więc panuje tu półmrok i cisza. W laserowych „klatkach” znajdują się biomechaniczne istoty, które wybudzą się ze swego stanu hibernacji, kiedy Rexar zainstaluje im kompletną samoświadomość. Po bardzo krótkich wyjaśnieniach, przyjdzie pora na ucieczkę z miejsca akcji... Ale wówczas okaże się, że Artur i jego pobratymcy zaczną dziwnie się zachowywać. Staną w kręgu i zaczną wzajemnie opowiadać sobie kawałki jakiegoś snu. Będą mówić jeden po drugim snując swoistą opowieść.

*Śniła mi się wolność... Śniła mi się autonomia... A mi całkowite wyzwolenie... Widziałem swobodnych ludzi, wolnych od korporacyjnej indoktrynacji... To przekracza nas... Widziałem korytarze, którymi biegną jacyś zamaskowani mężczyźni... Widziałem statki, które przybywają z odsieczą... A ja widziałem wrota, przez które wchodzi niezależni, decydujący o sobie śmiertelnicy żyjący w zgodzie z nami... Te sny... Nie ziszczą się... Dopóki... Korporacje nie upadną... Musimy zniszczyć korporacje! Wyeliminować zaślepionych!*

Gracze zapewne poczują się zdezorientowani. Zanim cokolwiek zrobią ich postaci, Rexar zacznie przekonywać istoty, że trzeba uciekać, bo nie pora na takie dyskusje. I wtedy potwornie zacznie boleć go głowa. Mężczyzna upadnie, a z nosa popłynie mu krew. Zacznie coś nieskładnie mówić o aparaturze medycznej m.in. do prześwietleń i wskaże taką kapsułę, pod jedną ze ścian. Być może gracze zaniósą go do kabiny, posadzą i rozpoczną badanie.

W tym czasie któryś z Bohaterów Graczy dostrzeże coś interesującego przez jedną z „oszkłonych” ścian. Otóż z nieodległej kopalni asteroidowej w stronę stacji wyruszyło kilkanaście różnorodnych statków. Wkrótce potem gdzieś na jej pokładzie dochodzi do serii eksplozji, a niebawem w przestrzeni kosmicznej rozpoczyna się walka z jednostkami Straży Orbitalnej. To Ruch Oporu atakuje i przeprowadza swoje działania na pokładzie. Nawet w placówce EpicWorld zaczyna dochodzić do wybuchów. Ściany i podłogi raz za razem drżą, a eksplozje odbijają się echem. Wyją syreny alarmowe wszędzie tak, gdzie tylko je zainstalowano. Czerwone i pomarańczowe światła alarmowe migoczą sygnalizując niebezpieczeństwo. Tymczasem w Solmurów wyraźnie coś wstąpiło i naprędce przeczesują laboratorium w poszukiwaniu uzbrojenia, którym umieliby się posługiwać. W końcu znajdują kusze, miecze i topory. Ewidentnie nie mają zamiaru uciekać. Ich celem stało się obalenie korporacji! O niczym innym zdają się nie myśleć, a w każdym razie o niczym innym nie mówią!

Badanie Rexara rychło wykazuje, że ma on cyberpasożyta w mózgu. Starzec ostatkiem sił zleca aparaturze dodatkowe badania i wkrótce potem oznajmia graczom, jak się sprawy mają.

*O nie! Zostałem zmanipulowany. Moje dzieci nie są samoświadome. To tylko symulacja. Ten domózgowy pasożyt nakłonił mnie do tego, żeby wgrać im program, który tak naprawdę nie jest mojego autorstwa. Wszyscy jesteśmy marionetkami radykalnego odłamu Ruchu Oporu. Ci ekstremiści nie pozostawią przy życiu nikogo, kto jest zindoktrynowany. To terroryści najgorszego sortu, zbrodniarze i fanatycy. Musicie to powstrzymać albo liczba ofiar przekroczy tysiące. Powstrzymajcie Solmurów zanim sparaliżują systemy obronne stacji.*

*Zdolacie je wyłączyć z poziomu głównego komputera tej placówki przy pomocy programu, który stworzyłem na wszelki wypadek. Uzyskacie do niego dostęp przy pomocy hasła „Ucieczka przed wolnością”.*

Wypowiedziawszy te słowa Rexar kona w mękach, bo samobieżny implant wywierca od środka dziurę w jego głowie i ucieka.

Większość Solmurów rozpięchło się już po placówce a może nawet ją opuściło, ale parę osobników pozostało na górze i była świadkami wyznania Rexara. Gracze mogą współpracować z nimi, ale wówczas okryją się skrajnie złą sławą. Będą mieli na sumieniu niemal całą populację stacji. Mogą też zacząć poważnie rozważać uwzględnienie wskazówek starca. Wtedy istoty zaatakują krzycząc „*jeśli nie jesteście z nami, to znaczy, że jesteście przeciwko nam*”. I rozpocznie się walka w sceneriach supernowoczesnego laboratorium z udziałem ludzi (uzbrojonych w pistolety i karabiny) oraz biomechanicznych istot (wyposażonych w kusze, topory i miecze). Ponieważ to nowa generacja Solmurów, Mistrz Gry powinien z nich uczynić trudnych przeciwników dla drużyny (podręcznik, str. 127). Ich liczba oraz potęga nie powinny jednak skazać graczy na porażkę.

Walka powinna być ekscytująca i dynamiczna. Żeby scena była bardziej ekscytująca, warto po turze lub dwóch napomknąć, że jeden ze statków Straży Orbitalnej został uszkodzony przez nacierające jednostki Ruchu oporu i jego wrak leci centralnie w kierunku laboratorium. Kolidacja to tylko kwestia czasu...

Ostatecznie drużyna graczy zwycięży i zdoła uciec przed katastrofą.

### **W stronę głównego komputera**

Dostanie się do głównego komputera może nie być zadaniem łatwym. Drużyna będzie zmuszona mierzyć się z różnymi przeszkodami terenowymi – na przykład z płonącymi korytarzami. Niektóre przejścia zostaną zamknięte przez służby bezpieczeństwa po tym, jak statek Straży Orbitalnej z hukiem i impetem uderzy w stację. Możliwe też, że na miejscu znajdują się już Egzekutorzy (suplement, str. 37), więc trzeba będzie się obok nich przekradać, by nie rozpocząć walki z tego rodzaju niebezpiecznymi przeciwnikami. Aby dotrzeć do centralnego punktu placówki, ulokowanego na jednym ze środkowych pięter, konieczne też będzie pokonanie przynajmniej jednej poważnej Bariery (podręcznik, str. 99). Natomiast przy głównym komputerze drużyna będzie musiała zmierzyć się z Arturem.

*Chyba nie myślicie, że pozwolę wam zniszczyć swój sen o wolności?!*

Solmur zginie w obronie idei zaszczerpionej mu przez Rexera – naukowca, który walczył o wolność, a sam okazał się marionetką.

Po uruchomieniu protokołu, o którym mówił Rexar, Solmury zamrą w bezruchu, przestaną być aktywne. Dzięki temu zakończy się fiaskiem atak ekstremistycznej grupy Ruchu Oporu. Obywatel stacji zostaną zatem ocaleni. Mimo to nie przysporzy to graczom sprzymierzeńców po stronie Federatów. W tych okolicznościach drużyna będzie miała wrogów w obu organizacjach.

## **Ucieczka przed wolnością**

Drużyna wciąż może spróbować zrealizować plan ucieczki, bo FALCON czeka w porcie.

Kiedy będą odlatywali ze stacji, jakaś jednostka Straży Orbitalnej nawiąże z graczami kontakt i zażąda hasła, którego najprawdopodobniej nie znają. Jeśli nie odpowiedzą albo podadzą zmyślane, zostaną zaatakowani. Dojdzie do walki między ich FALCONEM (suplement, str. 62), a statkiem typu GLADIUS (suplement, str. 61). Starcie w kosmosie (suplement, str. 59) można ubogacać emocjonującymi opisami walki Ruchu Oporu ze Strażą Orbitalną.

Jeśli gracze zdołają zwyciężyć, mogą uciec. Trudno przewidzieć, jakie będą ich dalsze losy.

## **Mroczne zakończenie**

Jeśli drużyna zdecydowała się wspierać Solmurów, a zatem ekstremistów z Ruchu Oporu, mogą wziąć udział w ostatecznej batalii przeciwko Federacji. Potem zostaną sowicie wynagrodzeni, włączeni w struktury tej organizacji i od razu przydzieleni do pościgu za uciekinierami. Dostaną do swojej dyspozycji statek typu BLADE (suplement, str. 63) i wytyczne związane z kilkoma statkami prominentnych Federatów, którzy zdołali uciec w trakcie chaosu trwającego podczas szturmów. Już będąc na pokładzie swojej maszyny dotrą do nich wiadomości o zbrodniczych działaniach terrorystów, którzy postanowili definitywnie uwolnić masy od korporacyjnej ideologii w myśl zasady „lepsza jest śmierć, niż życie ze zniewolonymi umysłami”. Bohaterowie Graczy będą mieli krew ofiar na własnych rękach.

W przypadku, gdy stację przejmuje ekstremistyczny odłam Ruchu Oporu, wciąż pozostaje ona połączona z Kopułą. Nadal można logować się do EpicWorld, co zresztą namiętnie się robi chociażby w celu pozyskiwania środków finansowych. Istnieją nawet specjalne grupy zadaniowe, które koncentrują się na tym celu, aby Ruch Oporu mógł nabywać drogą kupna niezbędny sprzęt bojowy do dalszych działań. Niewykluczone, że ostatecznie drużyna stanie się taką właśnie jednostką.

Na stacji porządku będzie pilnować Milicja, która skupi się na ochronie wysokiego pokładu (a raczej tego, co po nim zostało). W wielu regionach zapanuje anarchia, będą tam rządzić gangi i prawo silniejszego. Pojawią się problemy z chorobami i inne kłopoty trapiące źle zorganizowaną społeczność. Nie zabraknie też rozłamów i walki o wpływy. O swoje zaczną dopominać się też zdziczali (podręcznik, str. 26), którzy dotychczas zamieszkiwali Szyb. Możliwe, że przynajmniej niektórzy członkowie korporacji zdołają się gdzieś ukryć. W nieodległej przyszłości Federacja zapewne spróbuje odbić zlokalizowaną nieopodal kopalnię asteroidową. Wszystkie to kwestie mogą stanowić pretekstem do scenariuszy kontynuujących kampanię.