

Niepoprawna miłość

Fanowski scenariusz do gry fabularnej EpicWorld

Autor: Paweł Olszowy

Motyw przewodni

Pokazanie graczom jak wygląda życie na wysokim pokładzie i problemów, z jakimi zmagają się korporacje. Przybliżenie pracy inżyniera zajmującego się tworzeniem surogatów. Motyw śledztwa, interakcje między postaciami, wyciąganie informacji i łączenie kropek.

Przeznaczenie

Historia dla graczy, którzy są na stacji znani ze swoich czynów oraz posiadają reputację w wielu kręgach. Dla mistrzów, którzy nie boją się pokazania nie tylko brutalnego świata, ale i wchodzenia w interakcje z ludźmi i wykorzystywania umiejętności społecznych. Historia może być początkiem całej linii fabularnej, jeżeli się spodoba zarówno graczom jak i mistrzowi.

Scenariusz został napisany na 4 sesje, które będą trwać po 2-3 godziny. Schemat rozgrywki to 1-2-1: jedna sesja na wstęp, dwie na rozwinięcie, oraz jedna na zakończenie. Jeżeli dla graczy oraz mistrza scenariusz jest satysfakcjonujący, można wydłużyć zakończenie do 2 sesji. Ewentualnie można rozegrać scenariusz w formie jednej długiej, jednak warto rozważyć podział na krótsze fragmenty zakończone cliffhangerami (tj. zakończyć sesję w sytuacji pełnej napięcia, która może otwierać nowe wątki), co zachęci graczy do kontynuowania kampanii.

Notatka dla mistrza: Jeżeli po wstępie mistrz gry zauważy, że gracze szybko poradzili sobie z postawionymi zadaniami (wstęp trwał mniej niż 2 godziny), można dodać więcej opisów, stworzyć charakterystyki dla postaci występujących w historii, dodać własne małe wątki, albo więcej testów, aby urozmaicić tempo rozgrywki.

Miejsce akcji

Akcja będzie się rozgrywała głównie na wysokim poziomie stacji, jak i w Cichym Borze pod Kopułą. Warto zrobić sobie notatki np. z filmu Avatar lub serialu Westworld oraz przygotować kilka referencji na temat bardzo luksusowych pomieszczeń i budynków sci-fi. Mogą się również przydać opisy: warsztatu w katakumbach, dzikiej wioski w lesie oraz małej miejsciny z karczmą.

Streszczenie

Jake Kostecy, jeden z głównych inżynierów EpicWorld w dziale surogatyki, nie wypełnia swoich obowiązków w 100% (jego produktywność spadła do 70%). Gracze badając tę sprawę dowiadują się, że zakochał się on w jednym z hostów i planuje tę miłość wprowadzić na nowy poziom, by być z ukochaną do końca swych dni. Do graczy będzie należał wybór, czy mu na to pozwolą (a może nawet pomogą), czy powiedzą o wszystkim jego przełożonym. Skutkować to może utylizacją jego ukochanej i kuratorem dla miłośnika robotów lub nawet śmiercią obu tych postaci. Natomiast w przypadku pomocy, przetrzymanie przełożonych tak długo w niewiedzy, jednocześnie pomagając Jake'owi, żeby był on w stanie przesłać całą jaźń do swojego surogata i zostać pod kopułą ze swoją ukochaną.

Wstęp (Stacja)

Gracze dostają propozycję współpracy z EpicWorld. Jeżeli się zgodzą, to zostaje im przyznana czasowa przepustka na wyższy pokład. Po wyjściu z windy jadącej na „górze” czeka na nich limuzyna, a przed nią stoi ubrany bardzo schludnie delegat.

Samochód jest elektryczny, bardzo ekskluzywny. W środku znajduje się barek z alkoholem, ale mężczyzna nie pozwala im zabrać tłumacząc, że „świętować będziemy później”.

Po krótkiej jeździe, opowieściom o tym, co znajduje się za szybami i wychwalaniu korporacji, w końcu gracze dojeżdżają na miejsce.

Przed nimi znajduje się ogromny budynek EpicWorld. Wchodząc do środka zauważają, że są w holu, w którym spokojnie mogłoby się zmieścić kilkanaście „mieszkań” z poziomu średniego (proponowany wystrój to „limb clinic” z gry Deus Ex).

Na recepcji muszą dostać tymczasowe przepustki ze zdjęciem, z racji tego, że cały budynek ma drzwi z czytnikiem kart i kilka różnych stopni dostępu. Służący zabiera ich przez hol do wind, gdzie jadą w górę na przedostatni poziom.

Piętro to, to nic innego jak wielki gabinet z całkowicie przeszkloną ścianą i minimalistycznym designem. Na końcu mahoniowego stołu siedzi czarnoskóry (Egipcjanin) wysoko postawiony manager imieniem Thoth.

Przedstawia im sytuację jednego z jego głównych inżynierów, który ostatnio nie wywiązuje się z obowiązków, a jego produktywność spadła o 30%. Można tłumaczyć to tak, że 30% spadek produktywności u kogoś tak wysoko postawionego skutkuje spadkiem produktywności we wszystkich niżej postawionych liniach produkcyjnych i nie mogą sobie pozwolić na takie straty.

Dodatkowo można powiedzieć, że ostatnio bardzo rzadko przychodził do pracy, a większość czasu spędzał pod kopułą poza bazą.

Zadaniem graczy jest znalezienie i przekonanie Jake’a Kostecky aby wrócił na stanowisko, ponieważ nie posiadają aktualnie nikogo innego na tyle doświadczonego.

Thoth przekazuje im informacje:

1. Stacja:

1. Warsztat, gdzie pracował Jake.
2. Adres mieszkania Jake’a (*)

2. Kopuła:

1. Miejsce gdzie znajduje się warsztat pod kopułą, gdzie pracował Jake i hasło „myśl inaczej” (hasło dostępu do warsztatu pod kopułą).
2. Informacja o tym, że istnieje tajemnicza wioska nie oddana jeszcze do dyspozycji graczy, nad którą pracował zespół Jake’a (*)

Informacje z gwiazdką (*) są przeznaczone dla graczy, którzy wykazali się inicjatywą przy rozmowie z Thothem i zapytali o dokładnie takie informacje (np. „A powiedz mi czy możemy dostać informacje o tym gdzie mieszkał ten nasz Jake”).

POSTACIE:

Lokaj: Małomówny, taktowny, zawsze bardzo dobrze ubrany i elokwentny. Nienaganny w zachowaniu, mowie oraz manierach.

Można wzorować się na Alfredzie z Mrocznego rycerza.

Thoth: Ekscentryczny filantrop z twarzą za milion dolarów i nienagannym uśmiechem. Na pierwszy rzut oka bardzo miły (aż zbyt miły). Dbą o swoich pracowników, a przynajmniej tych znaczących, ale przede wszystkim dba

o dobro swojej firmy oraz swoje, z racji tego, że jest twarzą tej korporacji.
Wzorem może być Tony Stark lub Elon Musk.

Rozwinięcie

Część 1.1

WARSZTAT EPIC WORLD NA WYSOKIM POKŁADZIE

Warsztat znajduje się na wysokim pokładzie w części doków. Są to wielkie przestrzenie, głównie wypełnione przez ogromne dźwigi i maszyny o przeznaczeniu manipulowania ciężkimi przedmiotami. W okolicy tych maszyn znajduje się wiele ludzi, większość w kombinezonach, część w egzoszkieletach wspomagających siłę, a bardzo mała część w kitlach naukowców, lub garniturach. Ci ostatni są jednak mało widziani na głównym pokładzie przeznaczonym raczej do pracy fizycznej. W ścianach tych ogromnych doków znajdują się gabinety, warsztaty i inne pomieszczenia przeznaczone dla pracowników wyższego szczebla. Wzdłuż ścian zrobione są ścieżki ograniczone barierkami, żeby ludzie mogli spokojnie przejść do swoich miejsc pracy, nie wchodząc na plac.

Jedno z tych pomieszczeń to warsztat grupy dr. Jake'a Kostecky. Grupa nazywa się IGA (Innovation Group Alfa). Pomieszczenie jest podzielone na dwie części, w tej bliżej drzwi znajduje się strefa ciszy oraz innowacji. Jest tutaj automat z przekąskami, wygodne sofy, fotele, pokoje ciszy i wiele innych rzeczy wspomagających myślenie naukowców. Druga część oddzielona szklaną ścianą wygląda jak typowe laboratorium/warsztat. Wszyscy tam są w kitlach, mają w rękach spawarki lub inne narzędzia potrzebne do konstrukcji skomplikowanych mechanizmów elektronicznych, jak i mechanicznych.

Tymczasowo dowodzenie nad grupą przejęła zastępca kierownika Dennis Richardson, która stoi przy tablicy korkowej, na której rozpisane są zadania w danym sprincie. Pije kawę z kubka z niebieskim motylem i wpatruje się w tablicę, jakby ta miała dać jej odpowiedź na wszystkie pytania.

W momencie gdy zobaczyła graczy, szybkim krokiem podchodzi do nich. Widać, że jest poddenerwowana.

Krótki opis sytuacji między dr. Richardson a dr. Kostecky: rok wcześniej Dennis podkochiwała się w Jake'u, on widząc to, umówił się z nią na kilka randek. Jednak po miesiącu Jake przerwał romans, bez podania powodu. Rozżalona kobieta zaczęła go obserwować, podejrzewając, że spotyka się z kimś innym. Z racji tego, że pracowali w jednym miejscu, Dennis miała łatwy dostęp do informacji, które Jake chciał ukryć. Znalazła wioskę jeszcze nie oddaną do dyspozycji graczy, o której Jake wspominał w kilku mailach oraz notatkach. Później zaczął się spóźniać do pracy, a od niedawna w ogóle przestał przychodzić.

Dennis zaczyna rozmowę z niechęcią do graczy, nie chce dzielić się żadnymi informacjami, bo nie lubi, jak ktoś grzebie w jej życiu. Może powiedzieć coś o tym, że ludziom w dzisiejszych czasach nie wolno ufać i jeżeli gracze wyłapią to zdanie mogą pociągnąć ją za język i przekonać, że znają takich ludzi i to najgorsze żmije krążące po tej stacji. Gracze muszą przejść testy perswazji opierające się na logicznych bądź emocjonalnych argumentach, żeby wyciągnąć od niej informacje

Ważne w tej sytuacji jest, aby mistrz pokazał graczom, że Dennis jest

niechętnie do nich nastawiona. Jednak przez chęć zemsty na kochanku może zdradzić im kilka informacji na jego temat.

Informacje które posiada Dennis:

- Adres mieszkania Jake'a Kosteckiego
- Kod dostępu do mieszkania Jake'a, jeżeli do tego czasu go nie zmienił (732118)
- Miejsce gdzie znajduje się warsztat jej grupy pod kopułą oraz hasło „Myśl inaczej”

Część 1.2

MIESZKANIE JAKE'A KOSTECKY

Mieszkanie znajduje się w niedalekiej okolicy od głównej siedziby EpicWorld. Aby się do niego dostać gracze mogą spróbować zhackować drzwi (15 na interfejsie), mogą znać kod dostępu (zdobyty u Dennis Richardson) lub jeżeli którakolwiek próba się nie uda, muszą przejść przez barierę wspomnieniową.

Bariera zawiera wspomnienia Jake'a z jego pierwszych chwil, gdy poznał tubylców wioski w Cichym Borze (Amatikara) oraz wspomnienia konkretnego gracza związane z dzikością tubylców.

Wspomnienia Jake'a są bardzo pokrewne do pierwszych chwil Jake Sully w Avatarze. Ekspedycja do dzikich krain, gdzie wszystko chce go zabić i poznaje piękną niewiastę, która uratowała go przed śmiercią, bo tak powiedziały jej małe stworzenia wysłane przez Drzewo Matkę.

Mieszkanie wygląda bardzo elegancko, a przynajmniej tak powinno wyglądać, gdyby nie to, że wszędzie znajdują się holograficzne schematy jakiegoś skomplikowanego urządzenia oraz bardzo dużo opakowań po jedzeniu i piciu. Właściciela nie ma aktualnie w mieszkaniu, ale widać, że niedawno tutaj był. Wszystko również wskazuje na to że niedawno doszło tutaj do wielkiego odkrycia, ponieważ wiele elementów na schematach i wzorach fizycznych jest pozaznaczane na czerwono, a przy biurku jest otwarty zeszyt z którego została wyrwana jedna kartka.

Informacje do zdobycia:

- Lokalizacja wioski Amatikara w Cichym Borze. (*)
- Imię Hiuksyntki, która uratowała Jake'a, Catherine.
- Schemat urządzenia, które przypomina dziwne krzesło dentystyczne z hełmem zakładanym na głowę a obok jest naszkicowany pojemnik z surogatem do którego prowadzą grube kable od fotela.

Część 2.1

WARSZTAT POD KOPUŁĄ

Gdzieś po drodze z koloseum do Brzasku trochę głębiej w las znajduje się wioska, która na pierwszy rzut oka nie różni się niczym od pozostałych porzrzucanych po świecie pod kopułą miejscin. W centralnej części wioski przy drodze stoi nie wyróżniająca się niczym karczma o pięknej nazwie „Mandragora”.

Można opowiedzieć legendę o tym, że kiedyś w tym miejscu był sad roślinek korzennych, ale przez działanie jakichś „mrocznych sił” wszystkie rośliny wyszły z sadzonek i uciekły. Do teraz jeżeli się zepsuje piwo, albo po zaśnięciu na polanie nagle rzeczy z koszyka piknikowego znikną, to wiadomo, że to dzieło właśnie tych stworzonek. Nie są one szkodliwe, ale lubią płątać figle, a przynajmniej tak sądzą rodowici mieszkańcy tych terenów.

Po wejściu do bardzo normalnie wyglądającej karczmy gracze mogą podejść do barmana Vahanta i powiedzieć hasło „Myśl inaczej”. Po tym karczmarz

powinien zaprowadzić ich na zaplecze i otworzyć drzwi, które prowadzą do piwnicy, po czym wrócić do swoich obowiązków.

Po zejściu długimi krętymi schodami gracze stają przed szklanymi drzwiami, przy których jest czytnik kart lub tablet do potwierdzenia tożsamości. Za drzwiami widać ogromną piwnicę, która prawdopodobnie rozciąga się pod całą wioską, lub nawet dalej. Strop jest niski, a co kilka metrów są podtrzymujące go kolumny. Całość jest zrobiona z czegoś, co na pierwszy rzut oka wygląda jak klocki z kamienia. Wewnątrz znajduje się warsztat, gdzie pracuje sporo ludzi w surogatach. Jednak czasami można zobaczyć człowieka w kombinezonie lub egzozkielecie. Szybko jednak ktoś zauważa graczy i rozpoznaje ich, a następnie otwiera im drzwi od środka. Okazuje się, że to Dennis Richardson, w powłoce surogata, Solmura.

Tutaj w zależności od tego, czy gracze poznali Dennis czy nie, można wrócić sobie do jej opisu w części 1.1 lub zwyczajnie ich przywitać. Informacje tutaj zdobyte będą się pokrywać z częścią 1.1, lecz będzie kilka dostępnych tylko tutaj.

Informacje:

- Jeżeli Dennis polubiła graczy, lub im zaufała:
Po krótkiej rozmowie Dennis proponuje, że pójdzie z nimi do tej tajemniczej wioski i chętnie zobaczy się z Jake'iem. Nie ukrywa też, że ma ochotę mu „połamać te wszystkie kikuty”.
- Jeżeli Dennis jest wciąż nieufna:
Gracze muszą trochę pomyszkować w warsztacie, a dokładniej w gabinecie Jake'a, żeby znaleźć koordynaty tej tajemniczej wioski. Utrudnieniem może być to, że cały czas Dennis będzie ich obserwować, a nie lubi jak w jej życie obcy ludzie wchodzą z butami. Potrzebne będzie odwrócenie uwagi lub coś w tym stylu.
- Gracze mogą znaleźć trochę informacji o kulturze Huiksyntów z tej wioski, są trochę bardziej dzicy niż standardowi Huiksynty.
- W gabinecie Jake'a znajdują się schematy urządzenia opisane w części 1.2
- Dennis może im powiedzieć, że ostatnio zasoby w tym warsztacie znikają. Natomiast wszyscy gospodarze na pytanie, czy nie widzieli kogoś, kto wykrada jakieś pudła z karczmy, odpowiadali, że to na pewno mandragory.

Amatikara

WIOSKA DZIKICH HUIKSYNTÓW W CICHYM BORZE

Aby dojść do wioski gracze muszą przedrzeć się przez bardzo gęsty i dziki las. Po drodze spotkać mogą jakieś konstrukty (przykładowo: cyberogary, jaszczury lub pumy błękitne). Ważne jest również pokazanie graczom, że nie wszystkie stworzenia są agresywne, np. wielki bizon.

Przykładowe spotkanie z bizonem: Gracze przemierzają bardziej mokre tereny lasu, w pewnym momencie mijają mały, ale głęboki staw na środku którego znajduje się jakiś gład porośnięty mchem. Gdy już są w połowie tego stawu gład zaczyna się ruszać i podnosić. Przed oczami graczy pojawia się wysoki na 5 metrów bizon, z rogami o rozpiętości 5-6 metrów, z których zwisają wodorosty. Gracze nagle znajdują się w cieniu wielkiej istoty i jeżeli wyciągną broń i zaczną w niego mierzyć będzie się stawiał. Jednak w momencie jak przestaną, bizon odwróci się i odejdzie, nie sprawiając problemu.

Następna możliwość to spotkanie z wielkim pasikonikiem:

Gracze przemierzają gęsty las, wieczorem znajdują idealne miejsce na biwak, jest kłoda przewrócona, na której mogą usiąść oraz miękki mech wokół. Po zakwaterowaniu się tam, ważne żeby co najmniej jeden z graczy siedział na konarze, konar zaczyna się ruszać zrzucając go na ziemię. Wszyscy patrzą na rosnące przed nimi zwierzę, które przypomina konika polnego, jednak ma wysokość kilku metrów, a długość konaru. Konik zaczyna iść w stronę graczy pokazując zęby, jednak mierzy trochę wyżej niż oni.

Po chwili, akurat w momencie, kiedy gracze zdążyli dobrać broń, konik chowa zęby i odwraca się w pośpiechu, żeby szybko skoczyć na 20 metrów w górę. Zaraz za nim, przeskakując nad graczami, biegnie puma błękitna lub inne agresywne zwierze, które chce go upolować.

Po drodze Dennis Richardson, jeżeli się z graczami wybrała, gdzieś znikła lub coś ją zabiło.

W końcu dochodzą do wioski, która jest stworzona wokół wielkiego drzewa, w momencie jak gracze zauważą wioskę, wokół nich pojawiają się tubylcy mierząc w nich dzidami oraz łukami. Tubylcy są wszędzie dookoła, na ziemi oraz na drzewach i robią to w zupełnej ciszy. Podchodzi do nich wódz i mówi coś w obcym języku, po czym kilku ze strażników odkłada broń i zaczyna związywać graczy. Następnie są eskortowani w drogę przez wioskę, tutaj należy wprowadzić opis wioski (przykładowo wioska z Avatara). Gdy gracze doszli do centrum, czyli przed wielkie drzewo, zostają rzućni na kolana, a przed nimi pokazują się, bardzo stara i ozdobiona w naszyjniki, kolczyki oraz coś, co przypomina koronę, Królowa. Wszyscy w wiosce w milczeniu kłaniają się królowej, a strażnicy stojący najbliżej graczy uderzeniem dzidą karzą im się również uklonić. Królowa pyta się w łamanym ludzkim języku skąd przychodzą i czego chcą. Dyskusja trwa chwilę, po czym przychodzi huiksynt, który nie przypomina tubylców, jest to Jake. Przekonuje on królową na chwile rozmowy z graczami, ale królowa pozostawia po jednym strażniku na gracza, żeby nie próbowali niczego głupiego.

Jake pyta się dokładnie to samo co królowa, po czym krótko opisuje jak się tutaj znalazł:

Przemierzając las w poszukiwaniu natchnienia do pracy zabłądził i ledwo uszedł z życiem. Gdyby nie Catherine musiałby czekać teraz na nowy surogat, nie mówiąc o kosztach, które musiałby pokryć w przypadku jego destrukcji. Zaprowadziła go tutaj, gdzie przypomniał sobie, że kiedyś mieli projekt właśnie o nazwie „Amatikara”, ale odłożyli go, bo był jakiś ważny update w zatoce piratów, a później całkowicie o nim zapomnieli. Od razu po tym, jak się obudził w swoim własnym ciele, powiedział o zagubionym projekcie swoim przełożonym, a Ci zgodzili się na kontynuację. Projekt ten miał być drugi w kolejce, ale Jake bardzo często przebywał w surogacie właśnie w tym miejscu. Ostatnio do tego stopnia, że budził się tylko po to aby jeść i korzystać z toalety, po czym wracał tutaj. Opowiada też o wielkim planie przesłania swojej jaźni do surogata i zostaniu tutaj na zawsze ze swoją ukochaną. Jake boi się, że niebawem wpadną tutaj ludzie EpicWorld, albo zresetują wszystkie surogaty, dlatego trzeba usunąć wszystkie dane dotyczące tego miejsca. On nie może się nagle pojawić w warsztacie, ponieważ od razu by go zgarnęli. Pyta więc z nadzieją graczy, czy są w stanie mu pomóc.

Tutaj są również dwie możliwości zakończenia tej rozmowy:

- Zrozumieć motywy Jake'a i chcieć mu pomóc w przesłaniu swojej jaźni do surogata i zatarcie wszystkich danych o tym miejscu.
- Postąpić zgodnie z zaleceniami szefostwa EpicWorld i wydać Jake'a, co prawdopodobnie będzie skutkowało obniżeniem jego poziomu do 3 albo nawet do 0 jeżeli nie będzie chciał współpracować.

Zakończenie

Lubie pozostawiać zakończenia otwarte, żeby pozwolić graczom na własną inicjatywę, więc podam przykładowe dwa zakończenia tej historii, na które według mnie gracze mogliby wpaść bez większego problemu.

Wydanie Jake'a

Jeżeli gracze nie chcą pomóc Jake'owi, muszą powiedzieć o całym zdarzeniu prezesowi EpicWorld. Jednak nie mogą zdradzać swoich planów Jake'owi, bo może on uciec i zaszyć się na zawsze. Doprowadzą misję do końca

i otrzymają nagrodę oraz możliwość podniesienia swojego statusu na stacji i inne korzyści.

Jake zostaje wyrzucony przez służbę w kosmos bez jakiegokolwiek kombinezonu i zamarza, po czym rozbija się na miliony małych kawałeczków. Projekt „Amatikara” natomiast zostaje całkowicie usunięty, tamtejsze surogaty zostaną przeprogramowane, a miejsce, gdzie była wioska, przerobione na zwykły las.

Pomoc Jake'owi

Aby pomóc Jake'owi trzeba będzie włamać się do któregoś wcześniej opisanego warsztatu, wejść do komputera Jake'a i usunąć z bazy danych wszystkie informacje o projekcie „Amatikara”. Nie będzie to łatwe, bo w momencie zalogowania się na jego konto, z prawami „administratora” od razu pojawi się w siedzibie informacja o tym, że w danym miejscu Jake loguje się do komputera. Zostanie mało czasu na ewakuację, bo posiłki przyjdą bardzo szybko. Można też stworzyć strażników pilnujących warsztatów, wtedy samo włamanie się będzie trudniejsze.

Na samym końcu w niedalekiej odległości od mieszkania Jake'a znajduje się jego skrytka gdzie jest jego ludzkie ciało. Tam też znajduje się to urządzenie, które gracze znają ze schematów oraz nowy surogat, bardzo przypominający tubylców.

Jeżeli gracze dobrze się bawią, można jeszcze dorzucić np. zdobycie jednego elementu, gdzieś na stacji, bo akurat jego brakuje mu do ukończenia budowy urządzenia.

Jeśli wszystko skończy się dobrze, Jake zostaje przesłany do surogata. Jeżeli odwiedzą znowu tę wioskę, będą uznawani za bohaterów i i zdobędą dożgonną wdzięczność mieszkańców.