

Marcin "Żuraff" Żurawicz

Projektant i autor gry

Podziękowania:

Adoor, Diabeł, Earl, Gestaltist, Gildarita, Kamix, Lostorpedos, Łukasz "Lanwook", Marticos, Narmo, Octan, Quenaa, Sgarlaid, Silharr, Wojtek, Yassamet

Dodatkowe uwagi i poprawki:

Adoor, Diabeł, Earl, Gildarita, Kamix, Lostorpedos, Narmo, Wojtek

Testerzy:

Diabeł, Gildarita, Quenaa, Kamix, Lostorpedos, Marticos, Octan, Sgarlaid, Yassamet,

Inspiracje:

"Ostrza w Mroku" i mechanika "Forged in the dark" Johna Harpera,

Mechanika 2d20 od Modiphius Entertainment,

"Wolsung: Magia Wieku Pary ed. 1.5" Artura Ganszyńca i Maćka Sabata,

"Jedyny Pierścień 2ed" Francesco Nepitello,

"Fabula Ultima" Emanuele Galletto.



"Agenci Cogwheel" ver. alfa 0.5.5.

Spis treści

Nstep:	
nspiracje:	
O czym jest ta gra?	5
L. Mechanika Gry	
1.1. Kości	
1.2. Rzuty i testy	
2.2.1. Dublety 11 i 12	
1.3. Poziomy Sukcesu	
1.4. Pozycja Fikcyjna	
1.5. Modyfikatory dodatkowe	
1.5.1. Zakres modyfikatorów	8
1.5.2. Przypadek obniżenia/podwyższenia skrajnej pozycji fikcyjnej	8
1.6. Konsekwencje testów	<u>C</u>
1.6.1. Procedura ustalania konsekwencji:	<u>C</u>
1.6.2. Możliwe Konsekwencje	<u>.</u>
1.7. Punkty Pary i Punkty Nemezis	11
1.7.1. Punkty Pary:	11
1.7.2. Punkty Nemezis:	11
1.8. Mechanika Pomocy	
1.8.1. Warunki pomocy:	12
1.8.2. Efekt Udzielenia Pomocy:	13
2. Agent	
2.1. Atrybuty Agenta	
Maszyna (ciało):	13
Inżynieria (umysł):	13
Intryga (duch):	13
Wartości Atrybutów:	14
2.2. Archetypy Agentów	14
Tabela Archetypów	14
Parowy Komandos	14
Geniusz Techniki	12

Płaszcz Cienia	15
Agent Pary	15
2.3. Atrybuty Pochodne (odporności)	15
Wytrzymałość:	16
Kontrola:	16
Stabilność:	16
2.4. Zasoby Agenta	16
2.4.1. Sprzęt	16
2.4.2. Ekwipunek początkowy	17
2.4.3. Stres	22
2.4.4. Trauma	23
2.5. Atuty	30
2.5.1. Atuty Archetypu	30
2.5.2. Atuty Ogólne	32
2.5.3. Gadżety i augmentacje	32
3. Fazy Rozgrywki	33
3.1. Faza briefingu i pozyskiwania informacji	33
3.2. Faza Misji	36
3.3. Faza Następstw	41
3.4. Faza Odpoczynku i rozwoju w bazie	43
3.5. Faza Odwetu Nemezis	46
4. Baza	47
4.2. Rozwój i rozbudowa bazy	50
4.3. Lokacje dodatkowe	51
5. Walka i zegary postępów	53
5.1. Zegary	53
5.2. Walka	54
6. Nemezis	57
6.1. Jak wygenerować Nemezis?	58
6.2. Walka z Nemezis	59
6.3. Zdolności specjalne Nemezis	61
6.4. Przykładowe Nemezis	64
7. Stronnictwa, Organizacje, Kliki	66
7.1. Definicja Stronnictwa	66
	-

WSTEP:

Pomysł na grę osadzoną w realiach steampunku przyszedł mi do głowy lata temu, gdy na swoim kanale rozgrywałem dość długą, bo ponad dwudziestosesyjną kampanię do Wolsunga: Magii Wieku Pary. Kampania nazywała się "Cienie Thule" i była o walce niezwykłych dam i dżentelmenów ze złowrogą organizacją i jej złowieszczym przywódcą. Stawka była wysoka, gdyż niepowodzenie misji mogło sprowadzić na północną półkulę Urdy (wolsungowej Ziemi) nową epokę lodowcową. Niestety z sesji na sesję mechanika Wolsunga coraz bardziej rozjeżdżała się z moją wizją tej kampanii, szczególnie w procedurach konfrontacji z antagonistami. Czułem, że moc antagonisty nie ma większego znaczenia, a jego pokonanie sprowadza się zasadniczo do mocniejszego wyprucia z zasobów oraz że procedura stawek VaBanque nie stawia faktycznie życia bohaterów na włosku. Po prostu, dla mnie było zbyt epicko.

Po dwudziestu paru sesjach, licznych rotacjach w składzie grających, kampania w końcu umarła niedokończona. Jednakże ja postanowiłem sobie, że wrócę do tej koncepcji i zrealizuję ją tak, jak chciałem. I tak narodził się pomysł na "Agentów Cogwheel".

INSPIRACJE:

Nie jestem z zawodu projektantem gier ani też programistą. To mój pierwszy taki projekt i być może ostatni. Choć kto wie – jeśli gra się przyjmie w szerszym gronie, to może coś kiedyś jeszcze powstanie. Do podjęcia próby napisania swojej gry zainspirowało mnie kilka osób, grup i czynników. Po pierwsze Dopler z kanału Dopleramania na YT i projektu Dopler Games – mechaniczny świr, który z łatwością rozkłada mechaniki na czynniki pierwsze, znajduje mocne i słabe strony oraz pisze o tym w fascynujący sposób. Współautor mechaniki gry fabularnej "Sybirpunk" oraz licznych gier, które pisze "do szuflady" i testuje zawziecie, latami je ulepszajac.

Po drugie podcasty Dobrych Rzutów – urzeka mnie ich analityczne podejście do erpegów, mechanik, kultur grania, metod designu. Jestem na bieżąco z ich twórczością i czuję, że pomogła mi ona podjąć się tego wyzwania, choć sam wywodzę się z kultury tradu i na co dzień grywam w takie gry, jak Zew Cthulhu 7ed, Earthdawn 4ed, Delta Green czy WFRP 4ed.

Po trzecie same gry ttrpg i poznawanie nowych tytułów, mechanik, podejść. Zagłębiając się dalej w lekturę tej gry, z pewnością wyłapiecie liczne rozwiązania zapożyczone z istniejących tytułów. Na pierwszy ogień pójdą Ostrza w Mroku (Blades in the Dark), z których zaczerpnąłem bardzo wiele, ale da się tu dostrzec również wpływy rozwiązań znanych z gier na 2d20, Jedynego Pierścienia (The One Ring 2nd edition), Fabula Ultima czy nawet Delta Green (koncepcja agentów i supertajnej organizacji). Być może znajdzie się też wiele innych nawiązań do gier, z których nawet nie zdaję sobie sprawy, ale ponoć cała współczesna popkultura to ciągły remiks wszystkiego, co już kiedyś było, prawda?

O CZYM JEST TA GRA?

W "Agentach Cogwheel" osoby grające wcielają się w rolę agentów supertajnej organizacji Cogwheel, zwanej najczęściej po prostu Organizacją. Cogwheel jest tworem międzynarodowym, ponadmocarstwowym i jej zadaniem jest walka z wszelkimi zagrożeniami, jakie przyniosła światu rewolucja przemysłowa, maszyny różnicowe oraz niezwykłe parowe wynalazki i technologie.

Przeciwnicy Organizacji, to bogaci przemysłowcy, chciwe korporacje i kompanie handlowe, szaleni naukowcy, skorumpowane rządy, dyktatorzy, politycy i arystokraci, kulty, sekty i fundamentaliści religijni, syndykaty zbrodni, mroczni mściciele, wrogie agencje szpiegowskie, zbuntowani agenci, opętane maszyny różnicowe, a może nawet obcy z kosmosu czy istoty z innych wymiarów. Za każdym z tych zagrożeń stoi jakieś Nemezis, mające władzę, zasoby i potęgę, by siać chaos na skalę od jednego miasta po całą planetę. Do pomocy Nemezis korzysta z usług swoich Przybocznych (Henchmen) – elitarnych i trudnych

przeciwników, których trzeba pokonać, by osłabić Nemezis przed finalną konfrontacją, a także szeregowych Trybików (Cogs) – szarych pracowników, zwykłych żołnierzy – mięso armatnie, które ma przeszkadzać agentom osób grających w osiąganiu celów misji.

Do walki z zagrożeniami agenci Organizacji mają do dyspozycji swoje wyszkolenie, zasoby Organizacji oraz fantastyczne parowe narzędzia, wynalazki i augmentacje, a także bazę wypadową zwaną dalej Kwaterą Główną lub Bazą, która służy do złapania chwili oddechu przed kolejną misją, szkolenia, rozwoju, leczenia ran, odnawiania zasobów agenta, a czasem może też się stać obiektem ataku sił Nemezis – gdy wszystko będzie szło nie po myśli agentów.

Wszystko to ma miejsce w alternatywnej wersji Europy i świata końca XIX wieku, gdzie rewolucja przemysłowa przyniosła ze sobą niesamowity rozwój techniki parowej, maszyn różnicowych i automatów, których zadziwiające działanie dla wielu może ocierać się o magię.

1. MECHANIKA GRY

W niniejszym rozdziałe znajdziesz wszelkie potrzebne informacje, które potrzebne są do rozgrywania sesji w "Agentów Cogwheel".

1.1. KOŚCI

W grze "Agenci Cogwheel" używa się kości dwunastościennych zwanych dalej k12. Do gry potrzebne jest minimum dwie takie kości, ale ze względu na dodatkowe mechaniki najlepiej, żeby tych kości było cztery.

1.2. RZUTY I TESTY

Bardzo ważne – w tej grze MG (osoba prowadząca) nie rzuca kośćmi i nie wykonuje testów.

Bazowo rzut wykonuje się za pomocą **dwóch kości dwunastościennych** (2k12), których wyniki sumuje się do siebie i przyrównuje się do progów określających czy została poniesiona porażka, czy odniesiony sukces.

Testem nazywamy rzut 2k12, którego wynik zmodyfikowany przez różne czynniki przyrównuje się do progów określających stopień odniesionego sukcesu lub porażki.

Modyfikatory, które wpływają na ostateczny wynik testu, to:

- wartość Atrybutu Głównego agenta, która służy za podstawę do testu
- poziom odniesionych obrażeń w odpowiedni Atrybut Pochodny (od 0 do -3)
- poziom Traumy, który obniża wartość Atrybutów Głównych (od 0 do -4)
- modyfikator z pozycji fikcyjnej (-3, 0, +3)
- modyfikator dodatkowy wynikający z użycia atutu, ekwipunku, gadżetu lub opisu konkretnej zdolności mieszczący się w przedziale od -3 do +3,

Test = Rzut 2d12 + Atrybut Główny + Atrybut Pochodny + Trauma + Pozycja Fikcyjna + Modyfikator dodatkowy>= Poziom Sukcesu

2.2.1. Dublety 11 i 12

Za każdym razem, gdy na kościach wypadnie dublet 11 (11+11) agent ponosi **automatyczną krytyczną porażkę** bez względu na osiągnięty wynik testu.

W przypadku dubletu 12 (12+12) agent odnosi **automatyczny krytyczny sukces** bez względu na osiągnięty wynik.

1.3. POZIOMY SUKCESU

W "Agentach Cogwheel" poziomy sukcesu określane są w następujących przedziałach:

Wynik Testu	Stopień Sukcesu/Porażki
12 i mniej	Porażka z konsekwencją (Nie i)
13 - 18	Sukces z kosztem (Tak, ale)
19+	Pełny Sukces (Tak)

1.4. POZYCJA FIKCYJNA

Pozycjonowanie fikcyjne to bardzo ważny element rozgrywki w "Agenci Cogwheel". Określa, w jak niebezpiecznej i ryzykownej sytuacji w danym momencie znajduje się agent oraz to, jak ta sytuacja mechanicznie wpływa na wynik wykonywanego testu. W "Agentach Cogwheel" wyróżniamy trzy pozycje fikcyjne, które mają swój modyfikator dodawany lub odejmowany od wyniku rzutu kością w przeprowadzanych testach. Są to:

Pozycja Fikcyjna	Modyfikator z pozycji fikcyjnej
Kontrolowana	+3
Ryzykowna	0
Desperacka	-3

Pozycja Kontrolowana – agent ma przewagę, a ryzyko porażki jest niskie

Pozycja Ryzykowna – najczęściej spotykana sytuacja, agent wykonuje standardowe akcje o umiarkowanym ryzyku.

Pozycja Desperacka – agent znajduje się w niebezpieczeństwie, działa pod silną presją czasu, a ryzyko porażki jest wysokie.

Pozycja fikcyjna nie jest wybierana przez gracza samodzielnie, ale ustalana jako konsensus wspólnie z MG na podstawie sytuacji, przygotowania i kontekstu fabularnego.

Konsensus oznacza, że zarówno gracz, jak i MG muszą zgodzić się na wybraną pozycję, co zwiększa uczciwość i spójność rozgrywki.

1.5. MODYFIKATORY DODATKOWE

Modyfikatory tego rodzaju zawierają całą gamę czynników, które mogą dodatkowo wpływać na wyniki testów ułatwiając ich zdanie, jak i je utrudniając, a zaliczają się do nich:

- **Modyfikatory z atutów** część atutów może dawać agentom dodatkowy modyfikator do konkretnych akcji lub mieć zastosowanie w określonych w opisie atutu sytuacjach w fikcji.
- Modyfikatory ze zdolności specjalnych Przybocznych i Nemezis niektóre podłe zagrywki Nemezis i Przybocznych mogą nakładać ujemne modyfikatory do testów agentów.
- **Modyfikatory z ekwipunku** w niektórych przypadkach działanie wykupionego za punkty **Sprzętu** ekwipunku mogą dawać tymczasowe bonusy do testów. Jest to opcjonalna mechanika, którą można wprowadzić do gry za zgodą MG i reszty grających.
- **Modyfikatory z traum** posiadane przez agentów traumy będą negatywnie wpływać na ich możliwość, również przez negatywne modyfikatory do testów

1.5.1. Zakres modyfikatorów

Modyfikatory dodatkowe muszą się mieścić w zakresie od -3 do +3 (-3, -2, -1, +1, +2, +3).

1.5.2. Przypadek obniżenia/podwyższenia skrajnej pozycji fikcyjnej

W trakcie rozgrywki w "Agenci Cogwheel" może się zdarzyć, że wyjściowa pozycja fikcyjna danego testu będzie desperacka lub kontrolowana, a któraś z mechanik agenta, Przybocznych lub Nemezis będzie

dodatkowo obniżała, lub podwyższała wyjściową pozycję fikcyjną o jeden poziom. Ponieważ nie da się obniżyć pozycji poniżej desperackiej ani podnieść powyżej kontrolowanej, to gdy zaistnieje taka sytuacja, agent dostaje dodatkowy modyfikator -3, gdy pozycja jest desperacka, a powinna być obniżona o jeden poziom lub +3, gdy pozycja jest już kontrolowana, a powinna być podniesiona o jeden poziom.

1.6. KONSEKWENCJE TESTÓW

W "Agenci Cogwheel" skutki każdego testu zależą od dwóch kluczowych czynników:

- 1. **Stopnia sukcesu lub porażki** (krytyczna porażka, porażka z konsekwencją, sukces z kosztem)
- 2. **Pozycji fikcyjnej** podczas wykonywania akcji (kontrolowana, ryzykowna, desperacka)

Po rzucie kośćmi i uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów, agent wraz z Mistrzem Gry wspólnie ustalają, jakie konsekwencje będą najbardziej odpowiednie w danej sytuacji fabularnej. Wybór powinien wynikać logicznie z opisywanej akcji i jej kontekstu.

1.6.1. Procedura ustalania konsekwencji:

- 1. Ustal pozycję fikcyjną, w której wykonywany był test
- 2. Określ wynik testu na podstawie sumy rzutu i modyfikatorów
- 3. Sprawdź poziom sukcesu/porażki w tabeli progów
- 4. Wskaż liczbę konsekwencji z poniższej tabeli
- 5. Wspólnie wybierzcie konkretne skutki z listy możliwości, dbając o spójność z narracją

Poziom Sukcesu/Porażki	Kontrolowana	Ryzykowna	Desperacka
Krytyczna Porażka	3 konsekwencje	4 konsekwencje	4 konsekwencje
Porażka z Konsekwencją	2 konsekwencje	3 konsekwencje	4 konsekwencje
Sukces z Kosztem	1 konsekwencja	2 konsekwencje	3 konsekwencje

Przykład: Agent wykonujący test w pozycji ryzykownej, który zakończył się porażką z konsekwencją, musi wybrać 3 odpowiednie skutki z poniższej listy, które najlepiej odzwierciedlą zaistniałą sytuację w świecie gry.

1.6.2. Możliwe Konsekwencje

Agent w porozumieniu z Mistrzem Gry powinien wybrać odpowiednią liczbę konsekwencji z poniższej listy, dostosowując je do aktualnej sytuacji fabularnej:

• **Obrażenia w atrybut pochodny** - agent otrzymuje obrażenia w odpowiedni atrybut pochodny (Wytrzymałość, Kontrola lub Stabilność)

- **Obniżenie pozycji fikcyjnej** następny test agenta jest wykonywany z obniżoną o jeden poziom pozycją fikcyjną
- Utrata zasobu Sprzet agent traci 1-3 punkty Sprzetu (w zależności od ciężkości konsekwencji)
- Podniesienie poziomu Stresu agent otrzymuje 1-2 Punkty Stresu
- Podbicie zegara zagrożenia zegar zagrożenia przesuwa się o 1 segment do przodu
- Obniżenie zegara postępu zegar postępu misji cofa się o 1 segment
- Uszkodzenie ekwipunku ekwipunek agenta zostaje upuszczony, uszkodzony lub zniszczony (patrz zasady dotyczące ekwipunku)
- Ujemny modyfikator agent otrzymuje modyfikator -1 do -3 do następnego testu
- **Dodatkowa komplikacja fabularna** pojawienie się nowego zagrożenia (np. Trybików, Przybocznego), aktywacja nowego zegara zagrożenia lub inna komplikacja wynikająca z kontekstu sytuacji

Tabela Konsekwencji testów		Pozycja Fikcyjna		
Stopień sukcesu	Rodzaj konsekwencji	Kontrolowana Ryzykowna Desperacka		Desperacka
	Obrażenia w atrybuty pochodne	-2	-3	-3 + trauma
Krytyczna Porażka	Przyrost Punktów Stresu (PS)	+2 PS	+3 PS	+4 PS
	Utrata Punktów Sprzętu	-2 Sprzętu	-3 Sprzętu	-4 Sprzętu
	Obrażenia w atrybuty pochodne	-1	-2	-3
Porażka z Konsekwencją	Przyrost Punktów Stresu (PS)	+ 1 PS	+2 PS	+3 PS
	Utrata Punktów Sprzętu	-1 Sprzętu	-2 Sprzętu	-3 Sprzętu
	Obrażenia w atrybuty pochodne	-	-1	-2
Sukces z Kosztem	Przyrost Punktów Stresu (PS)	-	+1 PS	+2 PS
	Utrata Punktów Sprzętu	-	-1 Sprzętu	-2 Sprzętu

Agent może odrzucić jedną, ale tylko jedną wybraną konsekwencję zwiększając swój poziom Stresu o odpowiednią liczbą zgodnie z tabelą z rozdziału: **2.4.3. Stres**.

1.7. PUNKTY PARY I PUNKTY NEMEZIS

To dwie metawaluty, przez wydawanie których, tak osoby grające, jak i MG mogą wpływać na mechanikę gry, odpalać zdolności specjalne złoczyńców lub wprowadzać do fikcji nowe elementy dające przewagę w danej sytuacji i poprawiające pozycję fikcyjną przed rzutem.

1.7.1. Punkty Pary:

To zasób, który trafia do wspólnej puli drużyny za każdym razem, gdy na którejś kości wypadnie 12. Każda 12 generuje **1 Punkt Pary** dodawany do puli drużyny, z której później agenci mogą opłacać różne efekty w trakcie rozgrywki. Dodatkowo każdy osiągnięty w testach **Pełny Sukces** dodaje do puli agentów 1 **Punkt Pary**.

1.7.2. Punkty Nemezis:

To specjalny zasób MG, którego pula rośnie za każdym razem, gdy na kości wypadnie 11. Każda 11 generuje **1 Punkt Nemezis**, który trafia do puli MG, z której później osoba prowadząca może opłacać różne efekty uprzykrzające życie agentom – od pogarszania ich pozycji fikcyjnej, po odpalanie zdolności specjalnych Przybocznych i Nemezis. Dodatkowo każda **Porażka z konsekwencją** osiągnięta w testach dodaje do puli MG 1 **Punkt Nemezis**.

Na co agenci mogą wydawać Punkty Pary?

Koszt w Punktach Pary	Efekt	
	Przed Rzutem	
1 PP	Podbicie pozycji fikcyjnej o 1 poziom w górę lub dodatkowe +3 jeżeli pozycja jest już kontrolowana.	
1 PP	Możliwość użycia Bardzo Ciężkiego Sprzętu po opłaceniu jego kosztu w puntach Sprzętu	
1 PP	Udzielenie pomocy innemu agentowi w teście zgodnie z zasadami z rozdziału Mechanika Pomocy	
2 PP	Dodatkowa k12 do rzutu, działająca tak samo, jak kość Stresu z akcji "Za wszelka cenę"	
	Po Rzucie	
2 PP	Podniesienie Poziomu Sukcesu o 1 w górę.	
3 PP	Przerzucenie testu (pozostałe modyfikatory zostają bez zmian, a metawaluty za 11 i 12 naliczają się)	
3 PP	Zignorowanie konsekwencji automatycznej krytycznej porażki, ale pozycja fikcyjna agenta w następnym teście obniża się do desperackiej.	
3 PP	Zignorowanie otrzymania Traumy , pasek Stresu resetuje się, ale pozycja fikcyjna agenta w następnym teście spada do desperackiej .	
W każdym momencie		
1 PP	Obniż Stres o 2 PS.	
1 PP	Obniżenie zegara zagrożenia o 1 segment (max 1 segment na test)	
1 PP	Przyśpieszenia zegara postępu o 1 segment (max 1 segment na test)	

Na co MG może wydawać Punkty Nemezis?

Koszt w Punktach Nemezis	Efekt
1 PN	Obniżenie pozycji fikcyjnej agenta o 1 poziom lub dodatkowe -3 jeżeli pozycja już jest
	desperacka
1 PN	Wywołanie efektu Traumy agenta.
1 PN	Wprowadzenie Trybików do sceny
1 PN	Przyśpieszenia zegara zagrożenia/konfrontacji o 1 segment (max 1 segment na test)
1 PN	Obniżenie zegara postępu agentów o 1 segment (max 1 segment na test)
2 PN	Wprowadzenie Przybocznego do sceny
2 PN	Wycofanie Przybocznego/Nemezis ze sceny po przegranej konfrontacji, by mógł wrócić później
2 PN	Do końca sceny wybrany agent musi płacić 1 punkt Sprzętu więcej za każde użycie ekwipunku.
3 PN	Wprowadzenie Nemezis do sceny
3 PN	Do końca jednej sceny agenci nie mogą wydawać Punktów Pary
3 PN	Wprowadzenie nowego zegara zagrożenia , który odzwierciedla nagłą zmianę sytuacji na gorsze
	dla agentów
3 PN	Podbicie o 1 segment Zegara celu Nemezis w Fazie Następstw

Startowa pula Punktów Pary i Punktów Nemezis na początku każdej sesji jest równa ilości osób grających. Dzięki temu od początku rozgrywki zarówno MG, jak i gracze będą mogli korzystać z dobrodziejstw tej mechaniki.

1.8. MECHANIKA POMOCY

Efektywność współpracy to podstawa skutecznych działań każdej grupy agentów. Agenci Organizacji mogą wspierać się nawzajem w pokonywaniu przeciwności i realizacji celów misji, podejmując dodatkowy wysiłek i sięgając do rezerw swojego potencjału.

1.8.1. Warunki pomocy:

- 1. **Agenci muszą znajdować się w tej samej scenie**, np. w jednej strefie walki lub w tej samej lokacji w fikcji.
- 2. Agent który deklaruje udzielenie pomocy innemu członkowi drużyny musi wydać odpowiedni zasób zgodnie z **hierarchią kosztów pomocy**:
 - 1 Punkt Pary (PP) jeżeli tylko w puli drużyny znajduje się co najmniej jeden taki punkt, a jeżeli nie ma to następnie:
 - 2 punkty Sprzętu lub 2 Punkty Stresu (PS) do wyboru. Wybór konkretnego zasobu powinien się przełożyć na odpowiednią reprezentację w fikcji. Zużycie 2 Punktów Sprzętu będzie tzw.
 Wsparciem Sprzętowym, a użycie 2 Punktów Stresu będzie oznaczało podjęcie Dodatkowego Wysiłku.
 - 3. Udzielić pomocy można tylko raz na test. //jakiś atut może na to wpływać

1.8.2. Efekt Udzielenia Pomocy:

Agent, któremu została udzielona pomoc otrzymuje jednorazowy bonus +3 do wyniku przeprowadzanego testu. Całość podsumowuje tabela:

Typ Pomocy	Koszt	Przykład zastosowania
Koordynacja działań	1 PP, jeśli pula PP>0	"Podaję ci hasło przez radio!"
Wsparcie Sprzętowe	2 punkty Sprzętu	"Rzucam ci granat dymny!"
Dodatkowy Wysilek	2 Punkty Stresu	"Zasłaniam cię własnym ciałem!"

2. AGENT

2.1. ATRYBUTY AGENTA

Każdy Agent Organizacji definiowany jest przez trzy Atrybuty, które w abstrakcyjny sposób mają oddawać fizyczne, umysłowe oraz społeczno-psychiczne kompetencje postaci. Dla oddania ducha steampunku noszą trochę fancy nazwy, ale w nawiasie dodaję proste określenie atrybutu, pozwalające lepiej zrozumieć, który aspekt mają reprezentować.

Maszyna (ciało):

Reprezentuje wszystkie fizyczne i cielesne aspekty agenta: siłę, refleks, szybkość, zręczność, kondycję, wysportowanie, umiejętności walki wręcz i dystansowej itp. Wartość atrybutu Maszyna będzie też wpływać na ilość dostępnych dla agenta slotów na zasób **Sprzęt** (Parowy Komandos i Agent Pary).

Inżynieria (umysł):

Reprezentuje wszystkie umysłowe aspekty agenta: inteligencję, bystrość umysłu, zmysł obserwacji, spryt, umiejętności analityczne i dedukcji, wiedzę naukową i techniczną, a także umiejętności obsługi, naprawy i konstruowania parowych technologii czy korzystania z maszyn różnicowych. Wartość atrybutu Inżynieria będzie też wpływać na ilość dostępnych dla agenta slotów na zasób **Sprzęt** (Geniusz Techniki i Płaszcz Cienia).

Intryga (duch):

Reprezentuje wszystkie aspekty społeczne i psychologiczne postaci: charyzmę, siłę woli, zdolności prowadzenia rozmowy, przesłuchań i czytania intencji rozmówców, a także wpływania na innych przez perswazję, blef lub zastraszanie. Atrybut Intryga odpowiada również za wszelkie dyskretne działania przeprowadzane przez agenta, takie jak: ukrywanie się, przekradanie, skrytobójstwo. Jeśli chcesz wzbogacić swoją grę o aspekty magii lub psioniki, Intryga może odpowiadać również za te elementy. Wartość atrybutu

Intryga będzie też wpływać na maksymalny poziom zasobu **Stres**, a tym samym jak szybko agent będzie zdobywał kolejne **Traumy**.

Wartości Atrybutów:

Atrybuty agenta mogą przyjmować wartości od 1 do 6, gdzie 1 oznacza brak wyszkolenia i słabość agenta, a 6 oznacza wyszkolenie eksperckie i mocną stronę postaci.

2.2. ARCHETYPY AGENTÓW

Archetyp agenta jest tym, co definiuje daną postać pod względem kompetencji w danej dziedzinie. To wybór archetypu przede wszystkim decyduje o tym, który z trzech atrybutów będzie tym głównym, w którym agent będzie przeciętny, a w którym będzie słaby.

Istnieją 4 archetypy, z których trzy mapują specjalizację w jednym atrybucie, a czwarty jest dla osób grających, stawiających na większą wszechstronność postaci o zrównoważonym rozłożeniu wartości atrybutów.

Zaleca się, żeby budować drużyny składające się z co najmniej 3-4 graczy, tak by każdy z nich mógł wybrać konkretny archetyp, i co za tym idzie, stworzyć najlepszą możliwą synergię w drużynie.

Tabela Archetypów

Archetyp\Wartość Atrybutu	Maszyna	Inżynieria	Intryga
Parowy Komandos	5	1	3
Geniusz Techniki	3	5	1
Płaszcz Cienia	1	3	5
Agent Pary	3*	3*	3*

^{*} Jeden dowolnie wybrany atrybut będzie na starcie wynosił 4 (patrz **Atuty poczatkowe: Szkolenie**)

Parowy Komandos

Agenci z tego archetypu to zbrojne ramię Organizacji. Specjaliści od walki wręcz, broni palnej i parowej. Wojskowe przeszkolenie oraz dyscyplina sprawiają, że zachowują zimną krew, nawet gdy robi się gorąco.

• Atrybut główny: Maszyna ($5 \rightarrow 6$ z atutem)

• **Atrybut pośredni:** Intryga (3)

• Atrybut najsłabszy: Inżynieria (1)

Geniusz Techniki

Wszędzie tam, gdzie o powodzeniu misji będzie decydować nowoczesna technologia, wiedza, bystrość umysłu lub umiejętność nieszablonowego wykorzystania dostępnych narzędzi i zasobów w stylu MacGyvera, tam Organizacja wysyła co najmniej jednego Geniusza Techniki.

• Atrybut główny: Inżynieria (5 \rightarrow 6 z atutem)

• Atrybut pośredni: Maszyna (3)

Atrybut najsłabszy: Intryga (1)

Płaszcz Cienia

To mistrz dywersji i działania po cichu. Ze wsparciem technologicznych gadżetów potrafi przeniknąć praktycznie wszędzie niezauważonym, zdobywając cenne informacje i sabotując działania wroga. Dodatkowe szkolenie z technik wywierania wpływu i manipulacji czyni z tego agenta również groźnego adwersarza w trakcie dyskusji, negocjacji i przesłuchań.

• **Atrybut główny:** Intryga $(5 \rightarrow 6 \text{ z atutem})$

• Atrybut pośredni: Inżynieria (3)

• Atrybut najsłabszy: Maszyna (1)

Agent Pary

Agenci Pary to kadeci ciągle eksperymentalnego i rozwijanego programu szkoleniowego, który ma na celu uzupełnienie drużyn agentów udających się na misje o wszechstronne jednostki wsparcia – operatorów umiejących odnaleźć się w każdej sytuacji.

Atrybut: Maszyna: 3*
Atrybut: Inżynieria: 3*
Atrybut: Intryga: 3*

* Wybrany atrybut będzie miał na początku wartość 4 (patrz atut początkowy: Szkolenie Organizacji)

• Atut Początkowy (obligatoryjny): Szkolenie Organizacji

2.3. ATRYBUTY POCHODNE (ODPORNOŚCI)

Dla każdego atrybutu głównego przypisany jest jeden atrybut pochodny, reprezentujący to, jak mocno zostało nadszarpnięte zdrowie agenta w sferze cielesnej, umysłowej i psychicznej w trakcie wykonywania kolejnych misji dla Organizacji i stawiania czoła licznym niebezpieczeństwom. Ponoszenie porażek przy rzutach na atrybuty główne agenta, z uwzględnieniem innych modyfikatorów, będzie prowadziło do pogarszania stanu odpowiednich atrybutów pochodnych, a tym samym obniżało skuteczność podejmowanych przez agenta akcji.

W grze wyróżniamy trzy atrybuty pochodne: **Wytrzymałość, Kontrolę i Stabilność**. Przyjmują one wartości od 0 do -3, gdzie 0 oznacza postać w pełni zdrową, a -3 ciężko ranną, otumanioną lub w ciężkim stanie psychicznym.

Wytrzymałość:

Odpowiada za fizyczny stan agenta. Porażki w testach atrybutu Maszyna będą wpływać na obniżanie Wytrzymałości. Wszystkie obrażenia odniesione w walce, a także w wyniku takich zdarzeń, jak np. upadek z wysokości wpływają na stan Wytrzymałości.

Kontrola:

Odpowiada za kondycję umysłową agenta. Porażki w testach atrybutu Inżynieria będą wpływać na obniżanie Kontroli. Na stan atrybutu Kontrola wpływają wszystkie obrażenia wynikające z nieudanego lub pechowego korzystania z technologii oraz wszystkie stany wpływające na umysłowe i kognitywne możliwości agenta, takie jak: oślepienie, ogłuszenie, otumanienie (np. narkotykami), oszołomienie, zawroty głowy, drżenie rąk itp.

Stabilność:

Odpowiada za kondycję psychiczną agenta. Porażki w testach atrybutu Intryga będą wpływać na obniżanie Stabilności. Źródłem obrażeń obniżającym Stabilność, będą głównie stresujące sytuacje oraz nieudane akcje społeczne i sabotażowe.

Pozycja fikcyjna	Poziom sukcesu/porażki → Obniżenie atrybutu pochodnego (odporności)		
	Sukces z kosztem	Porażka z konsekwencją	
Kontrolowana	-	-1	
Ryzykowna	-1	-2	
Desperacka	-2	-3	

Tabela obrażeń w Atrybuty Pochodne

2.4. ZASOBY AGENTA

Oprócz atrybutów głównych i pochodnych, pełnię możliwości agentów Organizacji uzupełniają zasoby, do których mają dostęp w trakcie wykonywania misji.

2.4.1. Sprzęt

To abstrakcyjny miernik tego ile sprzętu może postać ze sobą zabrać na misję. Wyrażany jest w punktach, którymi agent może płacić w trakcie gry za to, że w pożądanym przez siebie momencie będzie miał dostęp do odpowiednich narzędzi, gadżetów, apteczek, broni, pancerzy itp., które wspomogą go w osiąganiu sukcesu. Zasób Sprzęt działa na zasadzie "Ekwipunek na żądanie", co oznacza, że agent w momencie, kiedy w fikcji jest mu potrzebny dostęp do konkretnego sprzętu (np. broni) deklaruje chęć posiadania takiego przedmiotu i płaci za niego odpowiednią ilość punktów w zależności od wielkości danego przedmiotu. Dokładne działanie danego przedmiotu musi być ustalone z Mistrzem Gry (osobą prowadząca), a typowe efekty użycia ekwipunku, to: poprawa pozycji fikcyjnej przed rzutem, obniżenie lub zniesienie konsekwencji porażki, tymczasowe wyleczenie obrażeń zadanych w któryś z atrybutów pochodnych, specjalne zdolności.

Początkowy poziom zasobu Sprzęt wynosi: 4 + Aktualny poziom atrybutu Maszyna agenta dla archetypów Parowy Komandos i Agent Pary.

Początkowy poziom zasobu Sprzęt wynosi: 4 + Aktualny poziom atrybutu Inżynieria agenta dla archetypów Geniusz Techniki i Płaszcz Cienia.

Zasada opcjonalna: Agent Pary jako wszechstronny archetyp może jako źródło zasobu **Sprzęt** wybrać wyższy z atrybutów Maszyna/Inżynieria.

Kategoria Sprzętu	Koszt w punktach Sprzętu
Lekki (nóż, pistolet, zestaw wytrychów, lornetka, stimpack, podręczna apteczka, fiolka z kwasem itp.)	1
Średni (Miecz, maczeta, narzędzia do włamań, zestaw naprawczy, kalkulator różnicowy, strzelba, sztucer, apteczka polowa, kamizelka kuloodporna, hełm taktyczny itp.)	2
Ciężki (CKM, Karabin Snajperski, Mina przeciwczołgowa lub przeciwpiechotna, skrzynka z narzędziami, torba ratownika medycznego/chirurga polowego, przenośny komputer różnicowy, mobilny automaton wsparcia (wielkości dużego psa), wojskowy pancerz taktyczny, tarcza taktyczna itp.	3
Bardzo ciężki (Automaton bojowy, Parowy pancerz wspomagany, Środki transportu – paromobil, sterowiec, łódź motorowa, czołg parowy, wóz opancerzony itp. * wymaga dodatkowo wydania 1 Punku Pary	4*

Sprzęt resetuje się do poziomu początkowego przed rozpoczęciem misji po **Fazie Briefingu i zbierania informacji** pod warunkiem pobytu w **Kwaterze Głównej.** W przypadku pobytu w **Kryjówce**, wartość zużytego zasobu Sprzęt odnawia się do maksymalnie 4 punktów. Ilość tę można zwiększyć, wykupując odpowiednie ulepszenia lub atuty.

2.4.2. Ekwipunek początkowy

W trakcie przeprowadzania fazy briefingu i pozyskiwania informacji agenci mogą pozyskać z magazynów Organizacji ekwipunek mający ułatwić im wykonanie zadania. Do tego celu służy pula Punktów Ekwipunku (PE), za które agenci mogą zakupić wybrane wyposażenie i zapisać je na karcie postaci w sekcji Ekwipunek. Jest to wyposażenie dodatkowe, które może być wykorzystywane niezależnie od ekwipunku generowanego za wydawanie Punktów Sprzętu.

Każdy agent na początku **fazy briefingu i pozyskiwania informacji** dysponuje pulą **6 Punktów Ekwipunku**, które może wydawać na zakup początkowego wyposażenia według poniższego cennika:

- Lekki ekwipunek 1 PE,
- **Średni** ekwipunek 2 PE,
- Ciężki ekwipunek 3 PE.

Podział ekwipunku początkowego według rozmiaru odpowiada temu z rozdziału **1.4.1. Sprzęt**. **Bardzo ciężkiego sprzętu** nie można pozyskiwać w ramach ekwipunku początkowego.

Rodzaje ekwipunku:

Wyposażenie początkowe dzielimy na następujące kategorie:

- **Broń** wszelka broń biała, palna, granaty, miny, materiały wybuchowe itd.
- Pancerz tarcze, zbroje, hełmy, stroje ochronne,
- Narzędzia lina, lornetka, wytrychy, zestaw naprawczy, elementy konstrukcyjne, klucze itd.
- Gadżety automatony, przenośne maszyny różnicowe oraz zaawansowane technologie, także te wykonane w ramach projektów długofalowych w Centrum wynalazków i augmentacji w Kwaterze Głównej,
- Inne Stimpacki, Relaxanty, apteczki, mikstury i inne nieprzypisane do wcześniejszych kategorii.

Zużywanie ekwipunku:

Każdy z elementów ekwipunku ma przypisany jeden z trzech parametrów określających zużywalność danego sprzętu, czyli ile razy w ciągu misji można z niego skorzystać:

- **Jednorazowy** ekwipunek, który można wykorzystać tylko raz, po czym uznawany jest za wykorzystany, np. Stimpack/relaxant.
- Na scenę sprzęt do wykorzystania raz na daną scenę. Jego działanie kończy się wraz z końcem danej sceny lub w wyniku konsekwencji porażki z konsekwencją lub krytycznej porażki w teście z jego udziałem,
- Na misję sprzęt, z którego można korzystać przez całą misję, chyba, że zostanie upuszczony, uszkodzony lub zniszczony w wyniku konsekwencji porażki z konsekwencją lub krytycznej porażki w teście z jego udziałem.

Odnawianie i naprawianie ekwipunku:

Ekwipunek jednorazowy można odnowić wydając na niego tyle **Punktów Sprzętu** z zasobu **Sprzęt** ile wynosił jego koszt w **Punktach Ekwipunku**.

Ekwipunek, który został w trakcie misji **upuszczony** lub **uszkodzony** można odzyskać lub naprawić wydając niego tyle **Punktów Sprzętu** z zasobu **Sprzęt** ile wynosił jego koszt w **Punktach Ekwipunku**.

Ekwipunku zniszczonego nie da się odnowić ani naprawić. Pula Punktów Ekwipunku odnawia się na początku każdej fazy briefingu i pozyskiwania informacji.

Konsekwencje porażek w testach z użyciem ekwipunku początkowego:

Poniższa tabela przedstawia konsekwencje porażek z konsekwencją oraz krytycznych porażek w testach z wykorzystaniem ekwipunku początkowego:

Pozycja Fikcyjna/Stopień porażki	Porażka z konsekwencją	Krytyczna Porażka
Kontrolowana	Upuszczenie	Uszkodzenie
Ryzykowna	Uszkodzenie	Zniszczenie
Desperacka	Zniszczenie	Zniszczenie

Przykładowy ekwipunek:

1. Sprzęt Lekki (koszt: 1 punkt Sprzętu/1 punkt Ekwipunku)

Nazwa	Rodzaj	Użycie	Działanie	Opis
Stimpak	Inne	Jednorazowe	Tymczasowo usuwa do trzech obrażeń w wybrany atrybut pochodny. Po zakończeniu działania stimpaku usunięte obrażenia powracają, a agent otrzymuje dodatkowo 2 Punkty Stresu. Jeżeli w wyniku otrzymania tych punktów stresu agent dostanie Traumę, będzie to uzależnienie.	Metalowa strzykawka zawierająca mieszankę środków przeciwbólowych oraz stymulujących.
Relaxant	Inne	Jednorazowe	Obniża Stres o 4 punkty. Po trzecim użyciu, każde kolejne wymaga testu Intrygi w pozycji desperackiej. Porażka wywołuje Traumę: uzależnienie (środki uspokajające).	Fiolka z płynem będącym mieszanką ziół i środków uspokajających.
Zestaw wytrychów	Narzędzia	Jednorazowe	Podbija pozycję fikcyjną testu Inżynierii na otwieranie zamków o 1 poziom. Jeżeli wyjściowa pozycja testu była już pozycją kontrolowaną, to użycie wytrychów daje dodatkowy modyfikator +3 do rzutu na Inżynierię.	Precyzyjne narzędzia dostosowane do otwierania mechanicznych i parowych zamków

			Użycie apteczki powoduje, że	Niewielki zestaw
			agent przeprowadza test	opatrunków,
Podręczna apteczka	Inne		leczenia (patrz rozdział 3.4.	środków
			Faza odpoczynku –	przeciwbólowych,
			Leczenie), który odbywa się w	soli trzeźwiących
			pozycji kontrolowanej.	i antyseptyków.
			Podnosi poziom pozycji	Zwykły pistolet
			fikcyjnej w teście Maszyny w	lub rewolwer
Broń palna (pistolet)	Broń	Na misję trakcie walki o 1 poziom lub daje +3 do rzutu, jeżeli	trakcie walki o 1 poziom lub	
Zion panna (passoso)				
			pozycja fikcyjna była już	
			pozycją kontrolowaną.	

2. Sprzęt średni (koszt: 2 punkty Sprzętu/2 punkty Ekwipunku)

Nazwa	Rodzaj	Użycie	Działanie	Opis
Kamizelka kuloodporna	Pancerz	Na scenę walki	Zmniejsza obrażenia w Wytrzymałość o 1 poziom (np. z - 2 na -1) po trafieniu (sukces z kosztem lub porażka z konsekwencją w walce). Porażka niszczy ekwipunek po użyciu	Wzmocniona płytkami z parowego stopu metalu, lekka, ale wytrzymała.
Broń biała (Miecz)	Broń	Na misję	Podnosi poziom pozycji fikcyjnej w teście Maszyny w trakcie walki bronią białą o 1 poziom lub daje +3 do rzutu, jeżeli pozycja fikcyjna była już pozycją kontrolowaną.	Broń z długim ostrzem (miecz, szabla, rapier, floret, katana, maczeta)
Apteczka polowa	Inne	Na scenę	Pozwala na natychmiastowe wyleczenie 1 poziomu obrażeń w Wytrzymałość i Kontrolę.	Profesjonalny zestaw sterylnych opatrunków i stymulantów regeneracyjnych.
Plecak/torba	Narzędzia	Na scenę	Wygeneruj Sprzęt kosztujący 1 lub 2 Punkty Sprzętu bez wydawania zasobu Sprzęt .	Pojemny plecak, torba lub neseser
Kalkulator różnicowy	Gadżet	Na misję	Testy Inżynierii na hackowanie lub pozyskiwanie informacji wykonywane są w pozycji fikcyjnej podbitej o 1 poziom lub z bonusem +3 jeżeli pozycja była już kontrolowana.	Zaawansowana maszyna różnicowa pełna miniaturowych przekładni. Zasilana baterią

3. Sprzęt ciężki (koszt: 3 punkty Sprzętu/3 punkty Ekwipunku)

Nazwa	Rodzaj	Użycie	Działanie	Opis
Karabin snajperski z dalmierzem	Broń	Na misję	W walce dystansowej testy Maszyny wykonuje się w pozycji kontrolowanej. Raz na scenę agent może przerzucić test, gdy wypadnie mu porażka lub krytyczna porażka.	Wyposażony w parowy system obliczeniowy do precyzyjnego celowania.
Przenośny komputer różnicowy	Gadżet	Na misję	Testy Inżynierii związane z hackowaniem, analizą danych itp. są przeprowadzane w pozycji kontrolowanej lub z modyfikatorem +3, jeżeli wyjściowa pozycja była już pozycją kontrolowaną. Raz na scenę agent może zignorować konsekwencje porażki z konsekwencją w tych testach.	Przenośna maszyna obliczeniowa, która pomaga w łamaniu kodów i analizie systemów.
Automaton Wsparcia	Gadżet	Na misję	Raz na sesję pozwala odzyskać do 2 Punktów Sprzętu. Podbija pozycję fikcyjną w testach Inżynierii o jeden poziom lub daje bonus +3 do rzutu, jeżeli wyjściowa pozycja jest kontrolowana. Raz na scenę może być wysłany przez agenta do udzielenia Pomocy bez ponoszenia kosztu w PP i Punktach Stresu.	Mały automaton wielkości dużego psa, który może nosić ekwipunek lub asystować w naprawach.

4. Sprzęt bardzo ciężki (koszt: 4 punkty Sprzętu + 1 Punkt Pary)

• Parowy Pancerz Wspomagany

Opis: Ciężka zbroja napędzana parą, zwiększająca siłę i wytrzymałość użytkownika. Działanie: Paliwo wyczerpuje się po 3 scenach. Wszystkie testy walki oraz testy Maszyny powiązane z wysiłkiem fizycznym przeprowadzane są w pozycji kontrolowanej. Obrażenia w Wytrzymałość są obniżane o 2 poziomy, a w Kontrolę o 1 poziom

• Sterowiec desantowy

Opis: Lekki, opancerzony sterowiec z napędem parowym, idealny do operacji specjalnych. Działanie: Raz na misję. Dodaje **2 segmenty zegara** w testach ucieczki. Test ucieczki wykonywany jest w **pozycji kontrolowanej**.

• Czołg parowy

Opis: Powolny, ale potężny pojazd, który niszczy wszystko na swojej drodze.

Działanie: Wszystkie testy walki odbywają się w pozycji kontrolowanej albo z bonusem +3, jeżeli wyjściowa pozycja była pozycją kontrolowaną. Wszystkie obrażenia w Wytrzymałość poza

krytyczną porażką są niwelowane. Czas działania 1 scena.

2.4.3. Stres

Stres jest zasobem, który agenci wydają, by włożyć zwiększony wysiłek w podejmowane czynności oraz jest elementem, gry, który odzwierciedla presję, napięcie i psychiczne obciążenie postaci. Agenci mogą, podnosząc poziom stresu, wpływać na rzuty kością oraz zmniejszać lub niwelować konsekwencje wynikające z porażki.

Za co MG może przyznawać agentom Punkty Stresu, tym samym zbliżając ich do osiągnięcia **Traumy**.

Pozycja fikcyjna	Poziom sukcesu/porażki> Kara w Punktach Stresu (PS)			
	Sukces z kosztem Porażka z konsekwencją			
Kontrolowana	-	+1 PS		
Ryzykowna	+1 PS	+2 PS		
Desperacka	+2 PS	+3 PS		

Maksymalny poziom stresu każdego agenta wynosi: 4 + aktualna wartość atrybutu Intryga.

Każdy agent startuje grę ze stresem na poziomie zero. Poziom stresu nie odnawia się na takich samych zasadach, jak zasób Sprzęt. Stres można obniżyć tylko w trakcie Fazy Odpoczynku i Rozwoju w Kwaterze Głównej lub Kryjówce.

Na co agenci mogą wydawać Stres:

Akcja	Koszt w Punktach Stresu (PS)	Efekt
Za wszelką cenę	2 PS	Deklarowane przed rzutem. Dodaj 1k12 do testu (Kość działa tak samo jak kości z rozdziału Testy i Rzuty). Porażka z konsekwencją automatycznie stawia agenta w pozycji desperackiej .
Odrzuć/obniż konsekwencję porażki:		
W pozycji Kontrolowanej	1 PS	Agent może obniżyć lub odrzucić 1 wybraną konsekwencję w wyniku porażki z konsekwencją w teście
W pozycji Ryzykownej	2 PS	za zgodą MG i reszty stołu. Musi to być dobrze uargumentowane i mieć sens w fikcji.
W pozycji Desperackiej	3 PS	
Para w ruch	2 PS	Dodaj do puli drużyny 1 Punkt Pary
Pomoc innemu agentowi	2 PS	Udzielenie pomocy przy teście innemu agentowi zgodnie z zasadami z rozdziału Mechanika Pomocy .

2.4.4. Trauma

Trauma to trwały, negatywny efekt psychofizyczny, który dotyka agentów w wyniku pracy w mocno stresujących, zagrażających życiu warunkach. Ciągłe narażanie życia, wspinanie się na wyżyny swoich możliwości, by tylko wykonać misję, rany, kontuzje i brutalna walka z najgorszymi złoczyńcami – to prędzej czy później odbije się na każdym.

Każdy z agentów dostaje punkt Traumy, gdy osiągnie lub przekroczy swój aktualny limit punktów stresu, a także, gdy obrażenia otrzymane, w któryś z atrybutów pochodnych przekroczą poziom -3. Każde obrażenie powyżej poziomu -3 otrzymane w atrybut pochodny oznacza otrzymanie traumy odpowiedniej do atrybutu, z którego pochodzi.

W grze wyróżniamy trzy typy traum:

- **Fizyczne** poważne uszkodzeniami ciała w wyniku walki lub fizycznego przeciążania organizmu. Powiązane z atrybutem **Maszyna** i obrażeniami otrzymywanymi w **Wytrzymałość**.
- **Umysłowe** (kognitywne i zmysłowe) wszelkiego typu zaburzenia pracy mózgu, percepcji oraz częściowa lub całkowita utrata któregoś ze zmysłów. Powiązane z atrybutem **Inżynieria** i obrażeniami otrzymywanymi w **Kontrolę**.
- **Psychiczne** negatywny wpływ na emocje oraz zaburzenia lub choroby psychiczne, a także nałogi. Powiązane z atrybutem **Intryga**, nadmiernym **Stresem** oraz obrażeniami otrzymywanymi w **Stabilność**.

W mechanice gry trauma reprezentowana jest za pomocą wartości liczbowych z zakresu od 0 do 4, gdzie zero oznacza agenta bez żadnych traum, a 4 agenta, który nie nadaje się już do pełnienia służby.

2.4.4.1. Poziomy Traumy

Każda otrzymana przez agenta **Trauma** ma swój poziom, który zdefiniowany jest przez jej kolejność. Pierwsza otrzymana przez agenta trauma jest automatycznie **traumą pierwszego poziomu**, druga trauma staje się **traumą drugiego poziomu** itd. Mechanicznie **poziom traumy wpływa na długość jej leczenia** (w przypadku **traum fizycznych**), a fabularnie określa jak poważna i uciążliwa jest dana dolegliwość.

Przykład: Agent Max Skalski w trakcie wykonywania misji otrzymał swoją pierwszą traumę. Jest nią **trauma fizyczna**, której nabawił się w trakcie walki z Przybocznym Nemezis i oddziałem Trybików. Razem z MG ustalają, że będzie to **Trauma: Rana postrzałowa.** Ponieważ jest to pierwsza trauma Maxa, gracz wpisuje ją na kartę postaci jako **traumę pierwszego poziomu** z opisem "lekkie draśnięcie ramienia". Jej wyleczenie nie będzie jeszcze takie trudne, ale gdyby to była już któraś z kolei trauma, to zarówno czas potrzebny na jej wyleczenie, jak i jej opis wraz z wpływem na fikcję byłby znacznie większy.

Jeżeli w trakcie wykonywania misji agent osiągnie **4 poziom traumy**, to razem z MG i resztą stołu, gracz powinien podjąć decyzję czy jego postać ginie na akcji, czy po powrocie z misji odchodzi ze służby jako weteran z ciężkim PTSD lub innymi problemami. Praca dla Organizacji Cogwheel i ochrona ludzkości przed nią samą to nie jest zajęcie dla mięczaków.

2.4.4.2. Leczenie Traum Fizycznych

Traumy fizyczne mogą być leczone na dwa sposoby, w zależności od decyzji agenta:

1. Leczenie w Fazie Odpoczynku i Rozwoju

Agent może poświęcić akcje rozwoju na leczenie traumy fizycznej. Proces ten polega na zapełnieniu zegara leczenia traumy, którego wielkość zależy od poziomu traumy:

- Poziom 1 traumy: zegar 4 segmenty,
- Poziom 2 traumy: zegar 6 segmentów,
- Poziom 3 traumy: zegar 8 segmentów.

Każda akcja rozwoju pozwala na wykonanie testu **Maszyny** w **pozycji fikcyjnej** określonej przez poziom lokacji **Ambulatorium**. Sukcesy w testach zapełniają zegar zgodnie z zasadami z rozdziału **5.1. Zegary**. Po zapełnieniu zegara trauma zostaje wyleczona i usunięta z listy traum.

Przykład: Agent z traumą "**Złamanie**" (poziom 1) musi zapełnić zegar 4 segmentowy. Wykonuje testy w trakcie **fazy odpoczynku**, aż zapełni wszystkie segmenty zegara.

Uwaga: leczyć można tylko jedną **traumę fizyczną** jednocześnie i dopóki **zegar leczenia** nie zostanie w całości wypełniony, agent nie może rozpoczynać leczenia innych traum.

2. Przerwa na rekonwalescencję

Agent może również zdecydować się na przerwę od misji, poświęcając czas na pełną rekonwalescencję. W tym przypadku:

Czas przerwy: równy poziomowi traumy (np. poziom 1 = 1 misja, poziom 2 = 2 misje itd.).

Konsekwencje: Na czas przerwy gracz tworzy tymczasowego agenta, który zastępuje oryginalną postać do czasu jej powrotu.

Uwaga: Trauma **Utrata Kończyny** wymaga zdobycia atutu (augmentacji) **"Mechaniczna Kończyna"** lub podobnego, aby została wyleczona.

Przerwa na leczenie nie dotyczy traum psychicznych ani umysłowych – te wymagają innych metod (np. terapii w Kwaterze Głównej).

Tabela Traum fizycznych – wybierz lub wylosuj, gdy agent otrzyma punkt traumy za utratę Wytrzymałości powyżej -3

Rodzaj Traumy	Opis	Efekt Narracyjny
Chroniczny ból	W wyniku otrzymania zbyt wielu ran, agent zaczyna odczuwać chroniczny ból, np. pleców, który utrudnia wykonywanie obowiązków.	Wyjściowa pozycja fikcyjna wszystkich testów jest obniżona o jeden poziom. Agent może odpierać działanie traumy w trakcie misji zażywając środki przeciwbólowe (wydając 1 punkt Sprzętu) lub zmuszając swoje ciało do ignorowania bólu kosztem 1 punktu Stresu. Od trzeciego użycia środków przeciwbólowych agent musi wykonywać test Maszyny. Porażka lub krytyczna porażka oznacza otrzymanie Traumy: Uzależnienie od środków przeciwbólowych.
Paraliż		
Zmiażdżenie		
Zlamanie		
Zwichnięcie/skręcenie		
Utrata kończyny	W wyniku odniesionych obrażeń w Wytrzymałość, agent doznaje amputacji kończyny. Do ustalenia z MG pozostaje określenie jakie kończyny i zakres amputacji. Do osoby grającej należy odpowiednie odgrywanie postaci w zaistniałej sytuacji.	Wszystkie testy Maszyny oraz Inżynierii związane z wysiłkiem fizycznym, zręcznością lub sprawnością manualną są wykonywane w pozycji desperackiej. Traumę tą można zniwelować zdobywając atut "Mechaniczna kończyna".
Rana postrzałowa		
Rana cięta		
Poparzenie		

Odmrożenie	

Tabela Traum umysłowych – wybierz lub wylosuj, gdy agent otrzyma punkt traumy za utratę Kontroli powyżej -3

Rodzaj Traumy	Opis	Efekt Narracyjny
Amnezja		
Dezorientacja		
Utrata wzroku	Agent w wyniku obrażeń odniesionych w Kontrolę doznaje częściowej lub całkowitej utraty wzroku.	Częściowa utrata: wszystkie testy atrybutów oparte na zmyśle wzroku są przeprowadzane w pozycji fikcyjnej obniżonej o jeden poziom.
		Całkowita utrata: wszystkie testy atrybutów oparte na zmyśle wzroku są przeprowadzane w desperackiej pozycji fikcyjnej.
		Częściową utratę wzroku agent może odpierać wydając w trakcie misji 1 punkt Sprzętu na ekwipunek pokroju monokla, binokli, okularów itp.
		Całkowita utrata wzroku może zostać zniwelowana po zdobyciu atutu "Implant Machaniczny" (oczy).
Utrata słuchu	Agent w wyniku obrażeń odniesionych w Kontrolę doznaje częściowej lub całkowitej utraty	Częściowa utrata: wszystkie testy atrybutów oparte na zmyśle słuchu są przeprowadzane w pozycji fikcyjnej obniżonej o jeden poziom.
	słuchu.	Całkowita utrata: wszystkie testy atrybutów oparte na zmyśle słuchu są przeprowadzane w desperackiej pozycji fikcyjnej.
		Częściową utratę słuchu agent może odpierać wydając w trakcie misji 1 punkt Sprzętu na ekwipunek pokroju trąbki dla niedosłyszących, itp.

		Całkowita utrata słuchu może zostać zniwelowana po zdobyciu atutu "Implant Machaniczny" (uszy).
Utrata mowy	Agent w wyniku obrażeń odniesionych w Kontrolę doznaje częściowej lub całkowitej utraty mowy.	oparte o emisję głosu i mowy są przeprowadzane w pozycji fikcyjnej obniżonej o jeden poziom. Całkowita utrata: wszystkie testy atrybutów oparte emisję głosu i mowy są przeprowadzane w desperackiej pozycji fikcyjnej. Częściową utratę mowy agent może odpierać wydając w trakcie misji 1 punkt Sprzętu na ekwipunek pokroju instrumentów wzmacniających głos, itp. Całkowita utrata mowy może zostać
		zniwelowana po zdobyciu atutu "Implant Machaniczny" (krtań).

Tabela Traum ps	sychicznych – wybierz lub wylosuj, gd utratę Stabilności po	y agent otrzyma punkt traumy za Stres lub owyżej -3
Rodzaj Traumy	Opis	Efekt
Paranoja	Postać staje się podejrzliwa i nieufna wobec innych, nawet sojuszników.	
Agresja	Postać staje się impulsywna i agresywna , często uciekając się do przemocy.	Postać może atakować bez ostrzeżenia lub podejmować ryzykowne decyzje w gniewie.
Apatia	Postać traci empatię i staje się emocjonalnie zimna.	Postać może ignorować cierpienie innych, działać bez skrupułów lub podejmować decyzje oparte wyłącznie na logice.
Lekkomyślność	Postać staje się nieostrożna i skłonna do ryzyka , często szukając adrenaliny.	Postać może podejmować niepotrzebne ryzyko, ignorując jakiekolwiek potencjalne konsekwencje.

Poczucie winy	Postać odczuwa silne poczucie winy za swoje działania.	Postać może próbować naprawić swoje błędy, nawet kosztem własnego bezpieczeństwa.
Niepewność	Postać traci pewność siebie i staje się niezdecydowana .	Postać może wahać się przed podjęciem decyzji lub szukać ciągłego potwierdzenia od innych.
Halucynacje	Postać doświadcza omamów lub utraty kontaktu z rzeczywistością.	Postać może widzieć lub słyszeć rzeczy, które nie istnieją, co wpływa na jej decyzje.
Obsesja	Postać rozwija obsesję na punkcie konkretnego celu, osoby lub idei.	Postać może ignorować wszystko, co nie jest związane z jej obsesją, nawet kosztem własnego bezpieczeństwa.
Izolacja	Postać staje się wycofana i unika kontaktu z innymi.	Postać może odmawiać współpracy, unikać spotkań lub działać w samotności.
Makiawelizm	Postać staje się skłonna do manipulowania innymi dla własnych korzyści.	Postać staje się skłonna do manipulowania innymi dla własnych korzyści.
Destrukcja	Postać staje się skłonna do autodestrukcyjnych zachowań.	Postać może celowo narażać się na niebezpieczeństwo lub sabotować własne działania.
Eskapizm	Postać stara się uciekać od rzeczywistości, np. poprzez używki lub fantazjowanie.	Postać może unikać odpowiedzialności lub podejmować decyzje oparte na iluzjach.
Nienawiść	Postać rozwija silną nienawiść wobec konkretnej osoby, grupy lub idei.	Postać może działać irracjonalnie, gdy ma do czynienia z obiektem swojej nienawiści.
Zależność	Postać staje się zależna od innych, tracąc zdolność do samodzielnego działania.	Postać może szukać ciągłego wsparcia lub nie podejmować decyzji bez zgody innych.
Nadmierna kontrola	Postać staje się nadmiernie kontrolująca , próbując zarządzać każdym aspektem sytuacji.	Postać może ignorować pomysły innych lub działać w sposób sztywny i nieelastyczny.

Nihilizm	Postać traci wiarę w sens swoich działań i staje się cyniczna.	Postać może odmawiać współpracy, kwestionować cele załogi lub działać bez motywacji.	
PTSD	Postać doświadczyła traumatycznego wydarzenia (np. brutalna walka, śmierć towarzyszy, katastrofa), które pozostawiło głębokie blizny psychiczne. Postać zmaga się z nawracającymi wspomnieniami, koszmarami sennymi i silnym lękiem.	Postać może doświadczać flashbacków lub ataków paniki w sytuacjach przypominających traumę. a) Flashback: • Sytuacja: Postać słyszy huk wystrzału, który przypomina jej traumatyczne wydarzenie. • Efekt: Postać doświadcza flashbacku i musi wydać 1 punkt stresu, aby odzyskać kontrolę. b) Atak paniki: • Sytuacja: Postać znajduje się w ciasnym pomieszczeniu, które przypomina jej miejsce traumatycznego wydarzenia. • Efekt: Pozycja fikcyjna postaci spada do desperackiej i dostaje 1 Punkt Stresu	
Uzależnienie	W wyniku traumy u agenta wykształca się uzależnienie (alkohol, narkotyki, środki przeciwbólowe itp.), w którym zatraca się w wolnym czasie, powoli staczając się na dno.	W fazie Odpoczynku i Rozwoju w Bazie, agent musi poświęcić 1 ze swoich wolnych akcji na oddawanie się nałogowi. Oparcie się nałogowi wymaga wydania 2 punktów stresu lub 1 Punku Pary. Bycie pod wpływem środków może negatywnie wpływać na działania agenta w trakcie misji.	

Mistrz Gry (osoba prowadząca) może w trakcie gry, wydając 1 Punkt Nemezis aktywować wybraną Traumę, posiadaną przez agenta. Utrudniając mu tym samym wykonywanie zadań. Aktywowana Trauma powinna jakoś wpasowywać się w aktualną sytuację w fikcji, a do osoby grającej należy jak to odegra i podejdzie do tematu. Najczęstsze następstwa aktywowania Traumy, to obniżenie pozycji fikcyjnej, obrażenia w atrybut pochodny lub konieczność wydania dodatkowych punktów stresu, by zachować pełnię kontroli w stresującym momencie.

Przykład: Michał gra postacią Johna, Geniusza Techniki, który nabawił się uzależnienia od alkoholu. John właśnie znalazł się sam na sam z tykającą bombą, którą musi rozbroić, inaczej wszyscy w budynku zginą. W tym momencie MG wydaje 1 Punkt Nemezis ze swojej puli i mówi, że Johnowi strasznie trzęsą się ręce, gdyż dawno już nie pił. Pozycja Fikcyjna: Ryzykowna zmienia się w tym momencie na Desperacką. Michał widząc, że jego pasek Stresu jest już prawie pełen i wydanie kolejnych punktów będzie oznaczać otrzymanie Traumy, decyduje, że John sięgnie do schowanej za pazuchą piersiówki (wydając 1 punkt Sprzętu) i pociągnie z niej kilka solidnych łyków, by ręce przestały mu się trząść. MG zgadza się na to, ale kosztem powrotu pozycji fikcyjnej do poziomu ryzykownej będzie otrzymanie przez Johna 1 obrażenia w atrybut pochodny Kontrola, co obniży efektywną wartość atrybutu Inżynieria w testach na rozbrojenie ładunku.

•

2.5. ATUTY

Atuty są tym, co definiuje unikalność agentów powołanych do służby w Organizacji. To specjalne zdolności i umiejętności, które zdobywa się na drodze długiego i żmudnego szkolenia lub są wrodzonym talentem postaci.

Atuty dzielimy na dwie grupy:

- Atuty Archetypu dostępne tylko w obrębie wybranego archetypu agenta
- Atuty Ogólne dostępne dla wszystkich archetypów
- Gadżety i augmentacje dostępne dla wszystkich agentów w Fazie Odpoczynku i Rozwoju w Bazie w ramach Projektów Długofalowych.

Obie te grupy dzielimy na dwie podgrupy:

- Atuty Poczatkowe dostępne na etapie tworzenia postaci
- Atuty Rozwoju dostępne w ramach rozwój postaci w fazie Odpoczynku i Rozwoju w Bazie.

2.5.1. Atuty Archetypu

Podczas tworzenia postaci agenta osoba grająca może wybrać jeden z trzech Atutów Początkowych, z którymi postać zacznie rozgrywkę. Kolejne atuty może zdobywać za Punkty Rozwoju w Fazie Odpoczynku i Rozwoju w Bazie.

2.5.1.1. Atuty Początkowe

Parowy Komandos:

- 1. Parowa Augmentacja: +1 do atrybutu Maszyna
- 2. **Zastrzyk Pary:** Raz na scenę, podbij swoją pozycję fikcyjną o 1 na czas jednego testu związanego z walką, unikiem lub pościgiem.
- 3. **Twardziel:** Raz na sesję. Zignoruj konsekwencje **Porażki z konsekwencją** lub **Automatycznej Krytycznej Porażki** w sytuacji związanej z walką.

Geniusz Techniki:

- 1. **Majsterkowicz:** +1 do atrybutu Inżynieria
- 2. Wsparcie Techniczne: Raz na scenę, za 1 Punkt Pary odnawiasz 2 Punkty Sprzętu.
- 3. **Dopalacz Pary:** za każdym razem gdy generujesz **1 Punkt Pary**, zamiast tego generujesz **2 Punkty Pary**.

Płaszcz Cienia:

- 1. **Intrygant:** +1 do atrybutu Intryga
- 2. **Sabotażysta:** Raz na scenę, za **1 Punkt Pary** blokujesz umiejętność specjalną wybranego przeciwnika (trybiku, przybocznego lub nemezis)
- 3. **Kradzież Energii:** Raz na sesję, gdy MG wydaje co najmniej **1 Punkt Nemezis**, możesz "ukraść" go i zamiast tego dodać **1 Punkt Pary** do puli drużyny. MG traci swoją akcję.

Agent Pary:

1. Szkolenie Organizacji (obligatoryjny): +1 do jednego wybranego atrybutu głównego.

Dodatkowo wybierz 1 z 3 atutów początkowych

- 2. **Wszechstronność:** raz na sesję, +3 do wybranego testu
- 3. **Taktyk Polowy:** raz na scenę, za **2 Punkty Sprzętu** lub **Stresu** (do wyboru) podbij pozycję fikcyjną agenta, z którym jesteś w tej samej przestrzeni o 1 poziom
- 4. **Wsparcie:** Drużyna zaczyna sesję z 1 dodatkowym Punktem Pary.

2.5.1.2. Atuty Rozwoju

Parowy Komandos:

1. **Niezlomny:** Raz na scenę. Gdy wykonujesz test **Maszyny** w **pozycji desperackiej**, może podnieść ją do **Ryzykownej** (+0). Osiągając **pełny sukces** (19+) może **cofnąć zegar zagrożenia** o 1 segment.

Geniusz Techniki:

1. Mistrz Prowizorki: Raz na misję. Wykonaj test Inżynierii w pozycji kontrolowanej aby stworzyć przedmiot z kategorii sprzętu średniego lub ciężkiego bez ponoszenia kosztu w Punktach Sprzętu. Przedmiot działa przez jedną scenę, a jego efekt ustalasz z MG. Jeżeli w teście Inżynierii wypadnie krytyczny sukces, działanie przedmiotu wydłuża się do końca misji.

Płaszcz Cienia:

Człowiek widmo: gdy wykonujesz akcje dyskretne, takie jak: skradanie, sabotaż, ucieczka
niezauważenie, możesz wydać 1 Punkt Stresu, by podnieść pozycję fikcyjną danego testu o 1
poziom. Jeżeli w tej samej scenie nikt Cię nie zauważył, otrzymujesz +1 Punkt Pary na koniec
sceny.

Agent Pary:

1. **Mimikra:** Raz na sesję. **Na czas jednego testu** zastąp wybrany **atrybut główny**, wyższą wartością tego samego atrybutu innego agenta, z którym przebywasz aktualnie **w tej samej scenie**. Jeżeli

osiągniesz w tym teście **pełny sukces** (19+), agent od którego "pożyczyłeś" atrybut dostanie **premię** +3 do swojego następnego testu.

2.5.2. Atuty Ogólne

Są to atuty, do których dostęp w Fazie Odpoczynku i Rozwoju w bazie mają agenci wszystkich archetypów.

- 1. Żelazny Upór: Raz na sesję. Gdy osiągasz porażkę z konsekwencją, możesz zamienić ją na sukces z kosztem. Jeżeli używasz Żelaznego Uporu w pozycji desperackiej, otrzymujesz dodatkowo +1 Punkt Pary.
- 2. **Taktyczny Odwrót**: Raz na misję. Jeżeli znajdujesz się w **pozycji desperackiej** możesz wydać **1 Punkt Stresu** aby natychmiast wycofać się z walki bez konsekwencji.

2.5.3. Gadżety i augmentacje

W większości przypadków atutami będą specjalne umiejętności lub talenty wynikające z włożonego weń treningu lub wrodzonych zdolności agentów, ale w świecie parowej rewolucji przemysłowej atutami bohaterów graczy mogą być też wynalazki technologiczne, których niezwykłe właściwości i zastosowanie może niebywale pomagać agentom w wykonywaniu zadań dla Organizacji.

Uwaga: Gadżety jako atuty mogą być tworzone tylko w **Fazie Odpoczynku i Rozwoju w Bazie** w ramach **Projektów Długofalowych**, a ich dokładnie mechaniczne działanie musi być omówione z resztą grających i zatwierdzone przez MG.

- 1. Mechaniczna kończyna
- 2. Implant Mechaniczny

3. FAZY ROZGRYWKI

Rozgrywka w "Agenci Cogwheel" ma swoją strukturę, której konstrukcja i realizacja ma na celu oddanie szpiegowsko-przygodowej konwencji gry o agentach supertajnej organizacji. Na strukturę gry składają się następujące fazy:

- 1. Faza Briefingu i pozyskiwania informacji w tej fazie MG gry przedstawia tło i cele misji oraz udziela podstawowych informacji o zagrożeniach. Na tej podstawie agenci decydują, w jaki sposób pozyskają dodatkowe informacje, by lepiej się przygotować i wykonują odpowiednie testy.
- **2. Faza Misji** tu następuje właściwa część rozgrywki. Najpierw lider drużyny, wyłoniony na podstawie określenia charakteru misji (głośna otwarty szturm, uwalnianie zakładników itp., czy dyskretna wykradanie informacji, sabotaż itd.) wykonuje tzw. Rzut na wejście, który określi, w jakiej pozycji fikcyjnej drużyna rozpocznie misję.
- **3. Faza Następstw** to etap, w którym następuje rezolucja wyników misji i określenie konsekwencji przeprowadzonej operacji. Jest tu miejsce na aktualizację wszelkich zegarów postępu oraz np. działania odwetowe Nemezis.
- **4. Faza odpoczynku i rozwoju w bazie** agenci wracają do bazy, leczą rany, obniżają stres, oddają się nałogom oraz przeprowadzają rozwój postaci:

3.1. Faza briefingu i pozyskiwania informacji

To początkowy etap rozgrywki mający wprowadzić postaci agentów w klimat sesji, zapoznać graczy z kompetencjami wybranych przez nich archetypów oraz dać wszystkim uczestnikom podparte strukturalnie i mechanicznie podwaliny pod rozegranie pozostałych faz gry, obudowane w odpowiedni kontekst fabularny.

Faza briefingu i pozyskiwania informacji (zwana dalej w skrócie fazą briefingu) składa się z trzech następujących po sobie etapów, w których osoba prowadząca oraz osoby grające realizują konkretne procedury.

Etap 1: Briefing

Na etapie briefingu MG przedstawia misję – jej cele oraz ewentualne cele poboczne, lokalizację, a także znane zagrożenia i cały kontekst fabularny.

Briefing jest dobrym miejscem na wprowadzenie do gry, przedstawienie postaci agentów oraz odrobinę swobodnego roleplayu, by lepiej wczuć się w klimat gry.

Co przekazuje graczom na tym etapie MG:

- 1. Cel misji np. przechwycenie planów eksperymentalnego działa parowego,
- 2. **Złożoność misji** jak proste jest to zadanie, a co za tym idzie z ilu segmentów będzie się składał zegar postępu misji, który trzeba zapełnić, by misja zakończyła się sukcesem. Misje dzielimy na **proste** (6 segmentów), średnio złożone (8 segmentów) i złożone (10 segmentów). Początkowa liczba segmentów zegara postępu misji może się różnić od bazowej w zależności od wyniku Rzutu na wejście w Fazie Misji.
- 3. Cele dodatkowe np. wysadzanie prototypów, zdobycie informacji o źródłach finansowania i

sojusznikach Nemezis itp. Nie są obligatoryjne, ale mogą przynieść dodatkowe korzyści. Proponuję, by w misjach prostych dawać max 1 cel poboczny, w misjach średnio złożonych do 2 celów pobocznych i w misjach złożonych do 3 celów pobocznych. Cele poboczne, realizowane są za pomocą zapełniania dodatkowych zegarów w trakcie misji (max 4 segmenty).

- 4. Lokalizacja np. fabryka w dzielnicy robotniczej Londynu.
- 5. **Znane zagrożenia** np. patrole strażników, system alarmowy
- 6. Ograniczenia czasowe o ile są.
- 7. **Przewidywane konsekwencje niepowodzenia misji** np. "Jeśli Nemezis zdobędzie broń, może szantażować rząd".

Etap 2: Pozyskiwanie Informacji

Agenci rozpoczynają pracę wywiadowczą, próbując zdobyć różnymi środkami i metodami dodatkowe informacje o misji, dokładnym położeniu celu, zagrożeniach, słabościach przeciwników, alternatywnych drogach wejścia/ucieczki z lokalizacji, harmonogramach patroli, czy obecności Przybocznych i ich zdolnościach specjalnych.

Proces ten polega na zapełnieniu **zegara informacji**, który składa się z segmentów równych **ilości wskazówek** × **2**. Ilość wskazówek na misję powinna być **równa liczbie agentów biorących udział w misji** (np. dla 4 agentów zegar będzie miał 8 segmentów).

Każdy z agentów przedstawia fabularnie, w jaki sposób chce pozyskać informacje i na jaki temat, po czym wykonuje test **atrybutu głównego** (zgodny z zasadami z rozdziału **Rzuty i Testy**) najlepiej pasującego do danej sytuacji. Ostatnie słowo w tej sprawie ma oczywiście osoba prowadząca (MG). Zróżnicowanie archetypów agentów bardzo dobrze współgra z różnorodnością podejść, jakie można zastosować, pozwalając wykazywać się postaciom ich mocnymi stronami.

Każdy sukces w teście odblokowuje użyteczną wiedzę, a porażka wprowadza konsekwencje. Testy pozyskiwania informacji dają również szanse na wygenerowanie dodatkowych Punktów Pary i Punktów Nemezis, które urozmaicą rozgrywkę w późniejszych fazach gry.

Uwaga: w tej fazie gry każdy agent wykonuje tylko jeden test na pozyskiwanie informacji. Od jego wyniku zależy czy pozyska przydatną wiedzą, czy wręcz zaszkodzi całej operacji.

//do testów – sprawdzić czy 1 rzut na agenta jest wystarczający czy uzależnić ich ilość od innych czynników.

Procedura zbierania informacji przez agenta:

- 1. Gracz wybiera metodę (określającą atrybut do testu):
 - "Przekupuję strażnika" → Intryga
 - "Analizuję plany budynku" → Inżynieria
 - "Przepatruję teren z ukrycia" → Maszyna

2. MG ustala:

• Pozycje fikcyjna (ryzykowna/kontrolowana/desperacka) w zależności od okoliczności.

- Koszt porażki (np. +1 do zegara zagrożenia, utrata zasobów, obrażenia w atrybuty pochodne).
- 3. **Test atrybutu** wynik decyduje o jakości informacji:

Poziom Sukcesu	Efekt	
Krytyczna porażka (dublet 11)	Falszywa informacja + komplikacja (patrz Porażka + rozpoczęcie Fazy Misji w pozycji desperackiej bez rzutu na wejście/dodatkowe komplikacje fabularne).	
Porażka	Brak danych lub MG wybiera: "Dostajesz informację, ale" (koszt: Sprzęt/Stres/Punkty Nemezis do puli/Obrażenia w atrybuty pochodne/+ segmenty zegarów zagrożenia).	
Sukces z kosztem	1 użyteczna informacja + drobna komplikacja.	
Pełny sukces	2–3 precyzyjne informacje (np. słaby punkt, harmonogram patroli itp.).	
Krytyczny Sukces (dublet 12)	Pozyskanie wszystkich niezbędnych i dostępnych informacji + start Fazy Misji w pozycji kontrolowanej bez rzutu na wejście/ odkrycie sekretu Nemezis itp.).	

Etap 3: Planowanie

Na podstawie zdobytych informacji agenci ustalają między sobą, jak jako drużyna podejdą do rozpoczęcia misji.

Podejścia zasadniczo są trzy: **agresywne**, **dyskretne** lub **techniczne** i wybór któregoś z nich definiuje, w jaki sposób agenci podejdą i który z nich na czas misji przyjmie rolę lidera grupy do wykonania tzw. **Rzutu na wejście**.

Wybór **podejścia agresywnego** oznacza, że agenci stawiają na otwartą konfrontację z przeciwnikiem. Szturm na kryjówkę wroga, mnóstwo akcji, walki, wybuchów, ale też otwartych konfrontacji społecznych oraz wysokie ryzyko poważnych konsekwencji wymierzonych w agentów i w Organizację. W przypadku podejścia agresywnego liderem drużyny zostaje agent z najwyższym efektywnym (po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów z ran i traum) atrybutem **Maszyna**.

Wybór **podejścia technicznego** oznacza, że misja rozpocznie się od działań opartych na użyciu zaawansowanych technologii i gadżetów, a takie akcje, jak omijanie systemów zabezpieczeń, hackowanie maszyn różnicowych, przejmowanie kontroli nad maszynami przeciwnika będą na porządku dziennym. W przypadku podejścia technicznego liderem drużyny zostaje agent z najwyższym efektywnym (po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów z ran i traum) atrybutem **Inżynieria**.

Wybór **podejścia dyskretnego** zapewne będzie miał częściej miejsce niż agresywnego (wszystko zależy od preferencji grających). Wszelkie misje skradankowe, sabotażowe lub misje typu heist będą wykonywane w

tym podejściu. W przypadku podejścia dyskretnego liderem drużyny zostaje agent z najwyższym efektywnym (po zastosowaniu wszystkich modyfikatorów z ran i traum) atrybutem **Intryga**.

Rzut na wejście wykonywany jest na początku Fazy Misji.

3.2. Faza Misji

Faza Misji to kluczowy element rozgrywki w "Agenci Cogwheel", w którym agenci Organizacji wkraczają do akcji, by zrealizować swoje cele. W zależności od wybranego podejścia (agresywnego, technicznego lub dyskretnego) drużyna będzie musiała zmierzyć się z różnymi wyzwaniami, od otwartych walk po skryte infiltracje.

Na początku fazy lider drużyny wykonuje **Rzut na wejście**, który określa, w jakiej pozycji fikcyjnej agenci rozpoczynają misję. Wynik rzutu wpływa na poziom ryzyka i dostępne opcje działania. Następnie gracze podejmują decyzje, wykorzystują zasoby (**Sprzęt, Stres** i **Punkty Pary**) i przeprowadzają testy, by zapełniać zegary postępu lub unikać zagrożeń.

3.2.1. Rzut na Wejście

Rzut na wejście pomoże ustalić w jakiej pozycji fikcyjnej znajdą się agenci na początku misji, a także nastąpią jakieś modyfikacje zegara postępu misji i zegara zagrożenia.

Procedura Rzutu na wejście:

- 1. **Wybór lidera** na etapie planowania w fazie briefingu:
 - Podejście agresywne → Liderem agent z najwyższym współczynnikiem Maszyna
 - Podejście techniczne → Liderem agent z najwyższym współczynnikiem Inżyniera
 - Podejście dyskretne → Liderem agent z najwyższym współczynnikiem Intryga
- 2. Uwzględnienie konsekwencji z etapu pozyskiwania informacji w Fazie briefingu
 - Jeżeli na etapie pozyskiwania informacji padły krytyczny sukces lub krytyczna porażka, to rzutu na wejście nie wykonuje się.
- 3. Ustalenie **pozycji fikcyjnej Rzutu na wejście** na podstawie ilości zdobytych informacji na etapie pozyskiwania informacji **w Fazie briefingu:**

Ilość Agentów	Ilość pozyskanych wskazówek	Pozycja fikcyjna
	0	Desperacka
2	1	Ryzykowna
	2	Kontrolowana
	1	Desperacka
3	2	Ryzykowna
	3	Kontrolowana
4	1	Desperacka
4	2	Ryzykowna

3	Kontrolowana

4. **Lider decyduje przed rzutem** czy wykorzysta dodatkowe kości k12 ze wydanie Stresu bądź Punktów Pary, analogicznie jak przy standardowym teście atrybutu.

5. Lider wykonuje rzut:

- **Rzut:** 2k12 + Atrybut lidera (Maszyna/Inżynieria/Intryga) + pozycja fikcyjna + ew. dodatkowe kości za Stres/PP
- Poziomy sukcesu:

Wynik	Startowa Pozycja Fikcyjna na początku misji	Efekty Dodatkowe
Krytyczna Porażka (Dublet 11)	Desperacka	+2 Segmenty do zegara zagrożenia lub +2 segmenty złożoności misji (przeciwnik ma przewagę). "Wrogowie wiedzą, że tam jesteście."
Porażka	Desperacka	+1 segment do zegara zagrożenia (np. "Strażnik was zauważył!"), +1 segment złożoności misji. +1 Punkt Nemezis
Sukces z kosztem	Ryzykowna	Brak efektów. Standardowe ryzyko
Pelny sukces	Kontrolowana	+1 segment do zegara postępu misji1 segment zegara złożoności misji. +1 Punkt Pary. "Mieliście idealny plan".
Krytyczny sukces (Dublet 12)	Kontrolowana	+2 segmenty zegara postępu misji lub -2 segmenty złożoności misji. "Przeciwnik jest zaskoczony"

3.2.2. Przeprowadzanie misji

Po wykonaniu **Rzutu na Wejście** przez lidera drużyny, rozpoczyna się właściwa **Faza Misji**. W tej fazie agenci podejmują działania, aby zapełnić **główny zegar misji**, unikać zapełnienia **zegara zagrożenia** oraz realizować **cele poboczne** (jeśli takie istnieją). Poniżej przedstawiam szczegółowe zasady:

3.2.2.1 Rozpoczęcie misji:

• Pozycja Fikcyjna – ustalana na początku misji na podstawie wyniku Rzutu na Wejście.

- **Zegar Główny Misji** (postępu) jest inicjowany z liczbą segmentów zależną od złożoności misji (prosta: 6, średnia: 8, złożona: 10). Wynik **Rzutu na Wejście** może zmodyfikować tę liczbę (np. krytyczna porażka dodaje +2 segmenty, a pełny sukces odejmuje -1),
- **Zegar Zagrożenia** zaczyna się od 0 segmentów, ale może zostać zwiększony przez porażki agentów lub akcje przeciwników (również w wyniku porażki w **Rzucie na Wejście**).
- Zegary Celów Pobocznych (jeśli są) mają zazwyczaj 4 segmenty każdy.

3.2.2.2. Konstrukcja i zapełnianie zegarów:

Na początku każdej misji MG tworzy **zegar postępu misji, zegar zagrożenia oraz zegar/y celu/celów obocznych**, jeżeli takie są przewidziane w danej rozgrywce lub wynikają z dotychczasowego przebiegu fikcji (np. w kampanii).

- **Zegar postępu misji** ma ilość segmentów równą **złożoności misji** +/- modyfikator wynikający z **Rzutu na wejście**.
- **Zegary celów pobocznych** mają zawsze 4 segmenty oraz podpisane są krótkim opisem celu, np.: "uwolnić wieźnia z celi"
- **Zegar zagrożenia** to obok zegara postępu misji najważniejszy zegar w grze. To mechanika śledząca eskalację niebezpieczeństwa podczas misji. Gdy zostanie w pełni zapełniony, następuje krytyczna porażka (np. alarm, przybycie wrogich posiłków, utrata celu).

Konstrukcja zegara zagrożenia:

Wyjściowo **zegar zagrożenia składa się z 6 segmentów**, jednak jego finalna wielkość zależeć będzie od dwóch innych czynników: **podejścia do misji** (agresywne, techniczne, dyskretne) oraz **startowej pozycji fikcyjnej** będącej wynikiem przeprowadzenia **Rzutu na wejście**. Finalnie wielkość zegara zagrożenia będzie się wahać od 3 do 9 segmentów na misję. Im mniej segmentów zegara do zapełnienia, tym większe ryzyko porażki i tym większa presja na agentach.

Czynnik	Modyfikator ilości segmentów	Czynnik	Modyfikator ilości segmentów
Podejście do misji		Startowa pozycja fikcyjna	
Agresywne (walka/szturm)	-1	Desperacka	-2
Techniczne (mieszane)	+0	Ryzykowna	+0
Dyskretne (infiltracja)	+1	Kontrolowana	+2

Przykłady:			

• Misja agresywna + pozycja kontrolowana:

```
6 (baza) + 2 (kontrolowana) - 1 (agresywna) = **7 segmentów**
```

"Mieliście świetny plan szturmu, ale wróg się spodziewał ataku – zegar jest dłuższy, lecz ryzyko wykrycia wysokie."

• Misja dyskretna + pozycja desperacka:

```
6 (baza) - 2 (desperacka) + 1 (dyskretna) = **5 segmentów**
```

"Wpadliście w pułapkę, ale działacie w ukryciu – macie mniej czasu, ale przeciwnik jest zdezorientowany."

- Skrajne przypadki:
 - o Maksymalny zegar (9): Dyskretna misja + pozycja kontrolowana (6 + 2 + 1).
 - o Minimalny zegar (3): Agresywna misja + pozycja desperacka (6 2 1).

Uwaga:

- W przypadku rozpoczynania misji z zegarem zagrożenia składającym się tylko z 3 segmentów do puli drużyny trafia 1 dodatkowy **Punkt Pary**.
- W przypadku rozpoczynania misji z zegarem zagrożenia składającym się z aż 9 segmentów do puli Mistrza Gry trafia 1 dodatkowy Punkt Nemezis.

Zapełnianie zegarów:

Agenci wykonują testy atrybutów, aby zapełniać zegary. Każdy test może wpłynąć na różne zegary w zależności od wyniku. Tabele opisujące ilość segmentów zegara zapełnianych na skutek osiągania sukcesów lub porażek w testach znajdziesz w rozdziale **5.1. Zegary**.

3.2.2.3. Możliwe problemy z zegarami:

Mechanika zegarów jest rozwiązaniem podatnym na tzw. "łasicowanie" (ang. weaseling), czyli praktykę stosowaną przez pewien typ osób grających, które ponad dobrą zabawę całego stołu stawiają swoją wygraną w grze i wyszukiwanie wszelkich luk, które mogą dać im przewagę. W przypadku mechaniki zapełniania zegarów może dochodzić do kuriozalnych sytuacji, gdy osoby grające będą wykonywać masę bezsensownych testów na swoich najmocniejszych atrybutach, byle tylko szybciej zapełnić zegar postępu i odhaczyć zwycięstwo.

Mam na taką sytuację kilka porad, które powinny pomóc.

- 1. Po pierwsze, przed startem kampanii czy przygody, spotkajcie się na tzw. **Sesji zero** i ustalcie jasne i klarowne zasady stołu oraz wasze wzajemne oczekiwania co do gry. Gry fabularne oparte są o kontrakt społeczny zawierany przez wszystkich grających, u którego podstawy leży dobra zabawa.
- 2. Po drugie, jeżeli sesja zero i rozmowy nie pomagają, to nie grajcie z takimi osobami. Widocznie to nie jest gra dla nich i tyle.
- 3. Po trzecie, oto kilka prostych wytycznych, których stosowanie w grze w odniesieniu do testów powinno pomóc Wam kreować pełne napięcia i akcji sytuacje, gdy każdy rzut ma znaczenie:
 - Testy powinny mieć jasny cel w fikcji konieczność przeprowadzenia testu powinna wynikać z konkretnej sytuacji w fikcji, w której znaleźli się agenci ("Przekupuję strażnika, żeby nas wpuścił", "Rozbrajam alarm", "Walczę z oddziałem trybików")
 - **Porażka w teście ma swoje konsekwencje** oprócz konsekwencji czysto mechanicznych (obrażenia w atrybuty pochodne, przyrost Stresu, Traumy i zapełnianie zegarów zagrożenia),

porażki wpływają bezpośrednio na fikcję (m. in. Przez ustalanie pozycji fikcyjnej w kolejnym teście)

- MG może odmówić testu, jeśli akcja gracza jest absurdalna lub nie wpływa na postęp misji
- Segmenty zegarów reprezentują konkretne etapy misji, które mogą wymagać testów różnych atrybutów, kierując spotlight na agentów różnych archetypów zależnie od potrzeby, np.:

"Infiltracja bazy" (4 segmenty) = 1. Wejście, 2. Uniknięcie patrolu, 3. Znalezienie dokumentów, 4. Ucieczka.

Dzięki tym rozwiązaniom postęp w zapełnianiu zegarów powinien naturalnie wynikać z rozwoju fabuły i być ściśle powiązany z narracją.

3.2.3. Zakończenie misji

Misja kończy się, gdy zostanie spełniony jeden z trzech warunków:

- 1. **Zegar postępu misji** został w całości zapełniony jako pierwszy misja kończy się sukcesem
- 2. **Zegar zagrożenia** został w całości zapełniony jako pierwszy misja kończy się niepowodzeniem, a agenci muszą salwować się ucieczką do kryjówki lub kwatery głównej.
- 3. **Zarówno zegar misji, jak i zegar zagrożenia** został zapełniony w tym samym momencie (np. agent zamykający akcję uzyskał sukces z kosztem lub MG wykorzystał Punkt Nemezis by podbić zegar zagrożenia o 1 segment i zapełnił go w tym samym czasie, co agenci zegar misji).

Z punktu widzenia fikcji oznacza to, że agenci osiągnęli cel, ale sytuacja wymknęła się spod kontroli.

Co się dzieje w takiej sytuacji?

Zapełnienie obu zegarów jednocześnie powoduje, że finał misji nabiera dramatyzmu, który można zrealizować w jednym z trzech wariantów:

Wariant 1: Wielka ucieczka

Cel główny misji został osiągnięty, ale Agenci muszą się **ewakuować pod presją** (np. budynek wali się, nadciągają posiłki wroga, aktywuje się system samozniszczenia).:

- Rozpoczyna się dodatkowa scena ucieczki z osobnym zegarem (np. 4 segmenty).
- Wszystkie testy odbywają się w pozycji desperackiej (można podbijać pozycję zgodnie z zasadami gry),
- wypełnienie zegara = bezpieczna ucieczka

Wariant 2: Sukces okupiony strata

Cel główny misji został osiągnięty, ale:

- Organizacja ponosi koszty (np. baza zostaje zdekonspirowana, sojusznik ginie).
- W następnej misji Nemezis zyskuje przewagę (np. +1 segment do ich zegara postępu).

Wariant 3: Ta praca wymaga poświęceń

Gdy oba zegary zapełniają się jednocześnie, agenci muszą podjąć ostatnią desperacką decyzję:

- Wydają 3 Punkty Pary, by uniknąć konsekwencji porażki i zakończyć misję powodzeniem Albo:
- **Akceptują częściową porażkę** (np. jeden z agentów zostaje schwytany, cel misji zostaje zrealizowany tylko częściowo)

O wyborze danego wariantu decyduje konsensus stołu (MG i gracze). Nic nie stoi na przeszkodzie, by wymyślać własne.

3.3. Faza Następstw

Gdy opadnie kurz po akcji, nadchodzi czas rozliczenia. W fazie następstw:

- 1. Następuje rozliczenie misji rozpatrywane są skutki realizacji celu głównego i celów pobocznych.
- 2. Świat reaguje na działania agentów następuje aktualizacja głównych zegarów kampanii.
- 3. **Konsekwencje bolą** rany krwawią, stres kumuluje się, a każda porażka i zła decyzja może doprowadzić do akcji odwetowej ze stroni sił Nemezis.

3.3.1. Rozliczenie misji

1. Cel główny misji

Porażka: Zegar Planu Nemezis zapełnia się o 1 segment

Sukces: Zegar Trudności Pokonania (Mocy) Nemezis maleje o 1 segment

2. Cele poboczne

Każdy zrealizowany cel poboczny daje 1 dodatkowy Punkt Rozwoju do wykorzystania w Fazie odpoczynku i rozwoju w bazie.

Dodatkowo, zależnie od kontekstu fabularnego niektóre cele poboczne mogę przerodzić się w projekty długofalowe, które dostają w fazie odpoczynku i rozwoju swój własny zegar, którego zapełnienie może przynieść organizacji i agentom wymierne korzyści w walce z Nemezis.

3.3.2. Reakcje świata

W fazie następstw następuje aktualizacja wszystkich istotnych zegarów kampanii, których postęp może mieć znaczący wpływ na dalsze etapy rozgrywki.

3.3.2.1. Zegar celu Nemezis

To główny zegar kampanii, który odlicza do momentu, w którym Nemezis osiągnie i zrealizuje swój diaboliczny plan. Kiedy to nastąpi kampania kończy się porażką, a dla Organizacji i agentów świat który dotychczas znali zmienia się na zawsze.

Dokładny opis działania tego zegara znajdziecie w rozdziale 6. Nemezis.

Zegar celu Nemezis zwiększa się o 2 segmenty po każdej misji, która dla agentów zakończyła się porażką.

Zegar celu Nemezis zwiększa się o 1 segment po każdej misji, która dla agentów zakończyła się częściową porażką lub sukcesem z kosztem (patrz rozdział 3.2.3. Zakończenie misji, warianty 2 i 3)

MG może wydać ze swojej puli **3 Punkty Nemezis**, by wypełnić zegar celu Nemezis o **dodatkowy segment**.

3.3.2.2. Zegar odwetu Nemezis

Zegar odwetu Nemezis *ma zawsze ilość segmentów równą* zegarowi celu Nemezis – 2 segmenty. Dla przykładu, jeżeli zegar celu Nemezis ma 8 segmentów, to zegar odwetu będzie miał tych segmentów 6.

Po każdej **misji zegar odwetu przyrasta o 1 segment**, ale inne czynniki mogą wpływać na jego przyśpieszanie

Czynnik	Efekt na zegar odwetu
Misja agresywna	+2 Segmenty
Misja Techniczna	+1 Segment
Misja Dyskretna	+0 Segmentów

Kiedy zegar odwetu Nemezis się zapełni, zostaje odpalona dodatkowa faza gry (**Faza Odwetu**), o przeprowadzeniu której dowiesz się czytając odpowiednie fragmenty w rozdziale **3.5. Faza Odwetu Nemezis**.

3.3.2.3. Reakcje stronnictw

Jeżeli w waszej grze występują inne frakcje poza Nemezis organizacji, to właśnie w **Fazie następstw** pojawią się reakcje na działania agentów i Organizacji. W końcu zarówno wrogowie, jak i sojusznicy nie są bierni.

Żeby ustalić reakcję danego stronnictwa na działania agentów w trakcie fazy pozyskiwania informacji i fazy misji potrzebujemy odpowiedzieć na kilka pytań pomocniczych, które pomogą ustalić czy nastąpią jakiekolwiek zmiany w nastawieniu stronnictwa do Organizacji. Na pytania odpowiadamy Tak lub Nie.

1. Czy wykonywane było zadanie na zlecenie danej frakcji?

Tak: +1 reputacji

Nie: +0 reputacji

2. Czy wykonywane było zadanie przeciwko danej frakcji?

Tak: -1 reputacji Nie: +0 reputacji

3. Czy dana frakcja straciła coś w wyniku działań agentów?

Tak: -1 reputacji Nie: +0 reputacji

4. Czy dana frakcja zyskała coś w wyniku działań agentów?

Tak: +1 reputacji Nie: +0 reputacji

Szczegóły dotyczące mechaniki stronnictw i reputacji poznasz w rozdziale 7. Stronnictwa, organizacje, kliki. Sprawdzenie reakcji stronnictw zamyka fazę następstw, po której następuje faza odpoczynku i rozwoju w bazie.

3.4. Faza Odpoczynku i rozwoju w bazie

Faza Odpoczynku

Każdy agent w Kwaterze Głównej lub Kryjówce ma co najmniej **3 akcje rozwoju** (zwane dalej **punktami rozwoju**), które może wykorzystać na różne aktywności. Możliwe jest również wykorzystanie wszystkich 3 akcji na jedną wybraną czynność, np. leczenie lub redukcje stresu, jeśli tego właśnie potrzebuje agent.

Dostępne akcje:

Leczenie:

Jeżeli agent posiada obrażenia zadane w któryś z atrybutów pochodnych lub we wszystkie naraz, może poświęcić 1 akcję na poddanie się opiece medycznej i uleczenie otrzymanych obrażeń.

Za 1 akcję można leczyć jedynie obrażenia zadane w jeden z atrybutów (ulepszenie bazy lub zakup odpowiednich atutów może wpływać na zakres i skuteczność leczenia).

Leczenie polega na wykonaniu testu atrybutu głównego powiązanego z atrybutem pochodnym, w którego obrażenia chce uleczyć agent.

Test wykonywany jest w **pozycji ryzykownej** i podlega takim samym zasadom jak zwykły test atrybutu.

Poziom Sukcesu	Efekt leczenia
Krytyczna porażka (dublet 11)	Agent dostaje 2 obrażenia w atrybut pochodny
Porażka z konsekwencją	0 obrażeń lub wyleczenie 1 obrażenia za wydanie 1 Punktu Stresu
Sukces z kosztem	Wyleczenie 1 Obrażenia
Pełny Sukces	Wyleczenie 2 Obrażeń
Krytyczny Sukces (dublet 12)	Wyleczenie wszystkich obrażeń z atrybutu pochodnego

Redukcja Stresu:

Agent wydaje jedną akcję, by poświęcić się odpoczynkowi i relaksowi, dzięki czemu może zredukować nagromadzony stres. Wykonuje zwykły test **Intrygi** w **pozycji ryzykownej**:

Poziom Sukcesu	Efekt redukcji stresu	
Krytyczna porażka (dublet 11)	Agent podnosi poziom stresu o 3 punkty	
Porażka z konsekwencją	Agent podnosi poziom stresu o 1	
Sukces z kosztem	Agent redukuje stres o 1 punkt	
pełny Sukces	Agent redukuje stres o 2 punkty	
Krytyczny Sukces (dublet 12)	Agent redukuje stres do zera	

Faza Rozwoju

W fazie rozwoju agenci poświęcają czas wolny na leczenie i odpoczynek, doskonalenie swoich atrybutów głównych, zdobywanie nowych atutów lub rozwój i rozbudowę Kwatery Głównej i Kryjówek. Służą do tego **Punkty Rozwoju** zdobywane za wykonywanie misji, które przekładają się na akcje rozwoju w stosunku: **1 Punkt Rozwoju** = **1 Akcja Rozwoju**.

Akcje rozwoju agenci mogą wydawać na następujące działania:

- 1. Leczenie obrażeń i odpoczynek (omówione wyżej).
- 2. Trening atrybutów głównych.
- 3. Zdobywanie nowych atutów.
- 4. Rozwój i rozbudowa bazy.

Podjęcie się każdej z tych czynności kosztuje 1 Punkt Rozwoju. Punkty rozwoju zdobywa się w następujący sposób:

- Za zakończenie misji bez względu na jej wynik każdy agent dostaje 1 Punkt Rozwoju,
- Za każdy cel poboczny misji zakończony sukcesem agenci dostają 1 dodatkowy Punkt Rozwoju.

Przykład: Agenci ukończyli misję, w której z sukcesem zrealizowali dwa **cele poboczne**. Na początku **Fazy odpoczynku i rozwoju** każdy z nich dostaje po **1 Punkt Rozwoju** (1 za misję i 2 dodatkowe za cele poboczne).

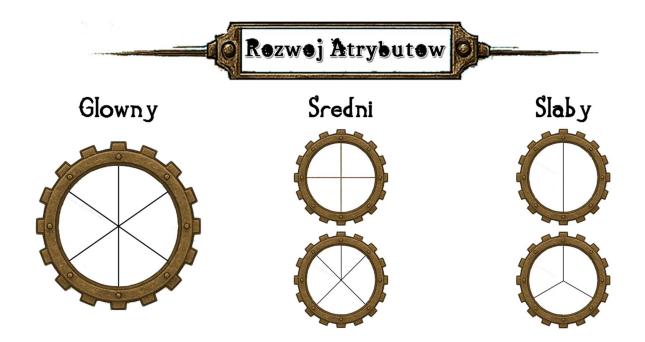
Trening atrybutów głównych:

By móc trenować wybrany **atrybut główny**, agent musi zadeklarować wizytę w **Sali Treningowej** w celu treningu wybranego atrybutu (lub atrybutów w przypadku rozbudowy **Sali Treningowej** na wyższe poziomy) oraz wydać na to **1 akcję rozwoju**. Wydanie akcji pozwala na przeprowadzenie **testu rozwoju atrybutu**, którego wynik wpływa na wypełnianie **zegara rozwoju atrybutu** zgodnie z poniższą tabelą.

Poziom Sukcesu	Efekt treningu atrybutu głównego	
Krytyczna porażka (dublet 11)	Agent podnosi poziom stresu o 3 punkty	
Porażka z konsekwencją	Agent podnosi poziom stresu o 1 punkt	
Sukces z kosztem	+1 segment do zegara treningu	
Pełny Sukces	+2 segmenty do zegara treningu	
Krytyczny sukces (dublet 12)	+3 segmenty zegara treningu	

Każdy archetyp może podbić swój atrybut główny maksymalnie o 1 punkt (z 5 na 6), atrybut średni i słaby o 2 punkty (z 3 na 5 i z 1 na 3). **Trening każdego poziomu danego atrybutu odbywa się osobno i wymaga wypełnienia zegara rozwoju atrybutu o ilości segmentów równej docelowemu poziomowi atrybutu.**

Przykład: podbicie atrybutu głównego Parowego Komandosa, czyli Maszyny z 5 na 6, wymaga zapełnienia zegara **rozwoju atrybutu** o wielkości **6 segmentów**. Jak można się domyślić, na takie przedsięwzięcie potrzeba co najmniej kilka sesji treningowych, co oznacza poświęcenie kilku akcji rozwoju. Udoskonalanie siebie, to ciężka i czasochłonna praca.



Zdobywanie nowych atutów:

Na początku gry agenci posiadają jeden atut wybrany spośród trzech atutów początkowych przypisanych do każdego archetypu. Atuty te są unikalne i mają za zadanie podkreślać indywidualne zdolności każdego z agentów. Kolejne atuty agenci mogą zdobywać, wydając na to **punkty rozwoju** w trakcie **Fazy odpoczynku i rozwoju w Bazie**. Są one nazywane dalej **atutami rozwoju**. Atuty rozwoju dzielimy na **atuty archetypu** oraz **atuty ogólne**. Atuty archetypu, to specjalne zdolności, gadżety i talenty, które mają za zadanie podkreślić mocne strony wybranego archetypu i tylko przez dany archetyp mogą być zdobywane. Atuty ogólne natomiast mają bardziej uniwersalny charakter i mogą być zdobywane przez dowolny archetyp.

Maksymalny limit atutów rozwoju, które agent może posiadać i mieć wypisane na karcie postaci zależy od aktualnego poziomu lokacji Sala Treningowa w Kwaterze Głównej Organizacji.

Poziom Sali Treningowej	Limit atutów rozwoju
0	1
1	2
2	3
3	4*

^{*} agent może zdobywać atuty rozwoju powyżej 4, ale za każdy atrybut powyżej limitu musi wydać **2 punkty rozwoju** zamiast 1.

Rozwój i rozbudowa bazy

Więcej na temat rozwoju i rozbudowy bazy znajdziesz w rozdziale 4.1. Rozwój i rozbudowa bazy.

Projekty długofalowe

Projekt długofalowy, to przedsięwzięcie obejmujące całą gamę aktywności, od badań nad nowymi technologiami, przez budowę nowej lokacji w Kwaterze Głównej, budowę Kryjówki, zdobywanie czyjegoś zaufania, zabieganie o względy konkretnego stronnictwa

3.5. Faza Odwetu Nemezis

Kiedy **zegar odwetu Nemezis** zostanie zapełniony, następuje akcja odwetowa, w trakcie której siły **Nemezis** atakują **Kwaterę Główną** lub **Kryjówkę Organizacji**, a zadaniem agentów będzie prowadzenie skutecznej obrony. **Faza Odwetu** swoim przebiegiem przypomina nieco **Fazę Misji**, ale nie jest wykonywany rzut na wejście, a zegary celu misji i zagrożenia zostają zastąpione **Zegarem Ataku** (ZA) oraz **Zegarem Obrony** (ZO).

- **Zegar ataku (ZA)** obrazuje postępy w ofensywie sił Nemezis, a jego wypełnienie oznacza zwycięstwo Nemezis i poważne konsekwencje dla Organizacji i agentów, w tym nawet utratę **Kwatery Głównej** lub **Kryjówki**.
- **Zegar obrony** (**ZO**) obrazuje postępy w odpieraniu ataku odwetowego, a jego wypełnienie oznacza całkowite odparcie sił **Nemezis**, a co za tym idzie, również osłabienie przeciwnika na drodze do finalnej konfrontacji.

W toku kampanii wystąpienie **Fazy Odwetu Nemezis** jest praktycznie nieuniknione, ale ma ona nadawać całości dramatyzmu, dlatego stawki tego starcia są zawsze wysokie.

3.5.1. Ustawienie zegarów ataku i obrony

Startowa złożoność zegarów ataku i obrony w fazie odwetu zależy od zasięgu wpływów Nemezis, z którą walczą agenci. Przedstawia to poniższa tabela:

Zasięg wpływów Nemezis	Wielkość zegara ataku (ZA)	Wielkość zegara obrony (ZO)
Lokalny	10 segmentów	6 segmentów
Międzynarodowy	8 segmentów	8 segmentów
Globalny	6 segmentów	10 segmentów

Na ostateczną złożoność zegarów ataku i obrony wpływa kilka czynników, ale obowiązuje nadrzędna zasada, że żaden z tych zegarów nie może spaść poniżej 4 segmentów złożoności, ani wzrosnąć powyżej 12 segmentów.

3.5.2. Modyfikatory zegarów ataku i obrony

Przed przystąpieniem do właściwej części **fazy odwetu**, osoby grające wraz z MG muszą ustalić finalną złożoność obydwu zegarów, uwzględniając kilka czynników:

- Każdy Przyboczny Nemezis, który bierze udział w ataku na bazę Organizacji zmniejsza zegar ataku (ZA) o 1 segment oraz zwiększa ilość segmentów zegara obrony (ZO) o 1.
- **Każde sojusznicze Stronnictwo** (reputacja +3) biorące udział w walce podwyższa **zegar ataku** (ZA) o 1 segment i obniża **zegar obrony** (ZO) o 1 segment.
- Każde wrogie Stronnictwo (reputacja -3) biorące udział w walce po stronie Nemezis obniża zegar ataku (ZA) o 1 segment i podnosi zegar obrony (ZO) o jeden segment.
- Uwzględnić trzeba pasywne bonusy z lokacji dodatkowych **Zbrojownia** i **Automatyczne Systemy Obronne** (o ile zostały zbudowane).
- Modyfikatory wynikające ze zdolności specjalnych Nemezis i Przybocznych.

3.5.3. Ustalenie celu odwetu

Ustalenie **celu odwetu Nemezis** zależy od tego, gdzie agenci rozpoczynali **ostatnią misję, której przeprowadzenie zapełniło zegar odwetu Nemezis**. Jeżeli misję poprzedzającą odwet agenci rozpoczynali w **Kryjówce**, to celem ataku **Nemezis** staje się **Kryjówka Organizacji**. Jeżeli jednak agenci rozpoczynali misję poprzedzającą odwet w **Kwaterze Głównej**, to właśnie ona stanie się celem ataku.

3.5.4. Przeprowadzanie Fazy Odwetu Nemezis

Osoba prowadząca opisuje graczom wcielającym się w postacie agentów, jak wygląda atak sił Nemezis – ilu Przybocznych oraz sojuszniczych (dla Nemezis, a wrogich Organizacji) Stronnictw bierze udział w akcji odwetowej. Następnie agenci po kolei, według ustalonej przez siebie kolejności, przeprowadzają testy obrony, korzystając z atrybutów głównych, zależnie od podejmowanych działań:

- Maszyna: Bezpośrednia walka z najeźdźcami, obsługa systemów obronnych, unikanie obrażeń i ataków.
- **Inżynieria**: Naprawa uszkodzeń, przeciwdziałanie sabotażowi technologicznemu, atak i obrona z wykorzystaniem technologii.
- Intryga: Koordynacja obrony, utrzymanie morale, negocjacje z sojusznikami,

Sukcesy w testach podbijają **zegar obrony** (**ZO**), dając szansę na odparcie ataku, a porażki podbijają **zegar ataku** (**ZA**) zgodnie z tabelą z rozdziału **5.1. Zegary**.

3.5.5. Zdolności specjalne Nemezis i Przybocznych w Fazie Odwetu

//Opisać kilka zdolności specjalnych związanych z tą fazą, np. ataki w konkretne lokacje itp.

3.5.6. Konsekwencje odwetu Nemezis

//Opisać konsekwencje porażki w Fazie Odwetu, kiedy lokacje ulegają zniszczeniu, kiedy kryjówka, a kiedy Nemezis może zniszczyć/przejąć Kwaterę Głowną oraz co daje wyjście z Fazy Odwetu obronną reką.

4. BAZA

Baza Organizacji to miejsce, w którym agenci poznają podstawowe informacje o kolejnej misji, przechodzą rygorystyczne szkolenie oraz odpoczywają, leczą rany i redukują nagromadzony stres po wykonanych zadaniach.

Bazę dzielimy na dwa typy: Kwaterę Główną (HQ) oraz Kryjówki (Hideouts).

Jeżeli celem osób grających jest rozegranie kampanii, to przed jej rozpoczęciem trzeba będzie określić czym jest i gdzie będzie położona **Kwatera Główna Organizacji**, gdyż będzie to w wielu momentach rozgrywki potrzebne ze względów zarówno fabularnych, jak i mechanicznych.

Na początku gry drużyna otrzymuje podstawową bazę, której poziom i możliwości można rozbudowywać w trakcie kampanii. Na podstawową bazę składają się cztery lokacje, które pozwalają w fazie odpoczynku i rozwoju wykonywać akcje związane z odzyskiwaniem zasobów, leczeniem oraz rozwojem agentów i rozbudową bazy. Początkowe lokacje to:

- 1. **Kwatery zalogi** to wszystkie pomieszczenia np. Takie jak kajuty, kantyna, w których agenci odpoczywają między misjami. To w kwaterach załogi można wykonywać akcje obniżania stresu.
- 2. **Ambulatorium** to tutaj agenci leczą wszelkie obrażenia otrzymane w atrybuty pochodne, wykorzystując akcje leczenia.
- 3. **Sale treningowe** to tutaj agenci rozwijają swoje atrybuty główne oraz pozyskują nowe atuty w ramach akcji rozwoju.
- 4. **Warsztat** tutaj agenci odzyskują swoje punkty Sprzętu oraz mogą przeprowadzać długofalowe projekty rozbudowy bazy w ramach akcji rozbudowy.

Wszystkie początkowe lokacje w bazie startują na poziomie zero. Kolejne poziomy można wykupować w **Fazie odpoczynku i rozwoju** odwiedzając Warsztat i wydając akcje rozwoju na rozbudowę bazy.

4.1. Poziomy lokacji podstawowych

	Ambulatorium
Poziom	Właściwości mechaniczne poziomu lokacji
0	1 akcja leczenia – test leczenia jednego atrybutu pochodnego w pozycji ryzykownej
1	1 akcja leczenia – test leczenia jednego atrybutu pochodnego w pozycji kontrolowanej
2	1 akcja leczenia – test leczenia do dwóch atrybutów pochodnych w pozycji kontrolowanej
3	1 akcja leczenia – test leczenia do trzech atrybutów pochodnych w pozycji kontrolowanej

	Kwatery Załogi
Poziom	Właściwości mechaniczne poziomu lokacji
0	1 akcja odpoczynku – test redukcji stresu w pozycji ryzykownej
1	1 akcja odpoczynku – test redukcji stresu w pozycji kontrolowanej
2	1 akcja odpoczynku – test redukcji stresu w pozycji kontrolowanej odzyskuje 2 dodatkowe PS
3	1 akcja odpoczynku – test redukcji stresu w pozycji kontrolowanej odzyskuje 3 dodatkowe PS

	Sale Treningowe				
Poziom	Właściwości mechaniczne poziomu lokacji				
0	1 akcja rozwoju – test rozwoju jednego atrybutu głównego w pozycji ryzykownej lub zakup 1 atutu				
1	1 akcja rozwoju – test rozwoju jednego atrybutu głównego w pozycji kontrolowanej lub zakup 2 atutu				
2	1 akcja rozwoju – test rozwoju do dwóch atrybutów głównych w pozycji ryzykownej lub zakup 3 atutu				

1 akcja rozwoju – test rozwoju do dwóch atrybutów głównych w pozycji kontrolowanej (+1 dodatkowy segment na poziom sukcesu) lub zakup 4* atutu *zakup atutów powyżej 4 kosztuje 2 akcje rozwoju zamiast jednej

	Warsztat				
Poziom	Właściwości mechaniczne poziomu lokacji				
0	1 akcja rozbudowy – umożliwia podniesienie poziomu lokacji na 1 za pomocą projektu rozbudowy. Test rozbudowy w pozycji ryzykownej.				
1	1 akcja rozbudowy - umożliwia podniesienie poziomu lokacji na 2 oraz start 1 projektu rozbudowy (nowa lokacja). Testy rozbudowy w pozycji ryzykownej.				
2	1 akcja rozbudowy - umożliwia podniesienie poziomu lokacji na 3 oraz start do 2 projektów rozbudowy (nowa lokacja). Testy rozbudowy w pozycji kontrolowanej.				
3	1 akcja rozbudowy – umożliwia prowadzenie do 3 projektów rozbudowy jednocześnie. Testy rozbudowy w pozycji kontrolowanej (+1 segment na poziom sukcesu)				

4.2. Rozwój i rozbudowa bazy

3

Lokacje w Kwaterze Głównej mogą być rozwijane za pomocą akcji rozbudowy zdobywanych za punkty rozwoju na nie przeznaczone. W pierwszej kolejności trzeba zacząć od rozwoju warsztatu, ponieważ to właśnie od niego zależy, jak szybko będą się rozwijać pozostałe elementy bazy.

Oprócz podnoszenia poziomów już istniejących lokacji, akcje rozbudowy można wykorzystać do poszerzenia Kwatery Głównej o kolejne sekcje, dające Organizacji i agentom wymierne korzyści w walce z Nemezis i realizowaniu kolejnych misji. Wydana w ten sposób akcja rozbudowy rozpoczyna tzw. projekt rozbudowy.

4.2.1. Projekt Rozbudowy

Każdy nowy poziom lokacji oraz każda nowa lokacja w **Kwaterze Głównej** musi być zbudowana za pomocą **projektu rozbudowy**, który reprezentowany jest przez zegar o wielkości 4 segmentów. Zapełnianie zegara ma odzwierciedlać czas i środki poświęcone na budowę nowego elementu bazy. **Zegar rozbudowy** zapełniany jest przez wykonywanie **testu rozbudowy** opartego na atrybucie **Inżynieria** agenta, który podjął się tego zadania, w **pozycji fikcyjnej** zależnej od aktualnego poziomu lokacji **Warsztat**.

Uwaga: By móc zbudować nową lokację, Warsztat musi być rozwinięty przynajmniej do poziomu 1.

Zegar rozbudowy może być przyśpieszany za pomocą Punktów Pary, podobnie jak zegary postępu misji.

Zapełnienie wszystkich czterech segmentów zegara rozbudowy powoduje pojawienie się w **Kwaterze Głównej** nowej lokacji na poziomie 0. **Każda nowa lokacja** może być rozwijana na tych samych zasadach, co **lokacje podstawowe**.

Poziom Sukcesu	Efekt testu rozbudowy	
Krytyczna porażka (dublet 11)	Zegar rozbudowy zeruje się	
Porażka z konsekwencją	-1 segment zegara rozbudowy	
Sukces z kosztem	+1 segment do zegara rozbudowy	
Pelny Sukces	+2 segmenty do zegara rozbudowy	
Krytyczny sukces (dublet 12)	+4 segmenty zegara rozbudowy	

4.3. Lokacje dodatkowe

Lokacje dodatkowe możemy podzielić na

- 1. Centrum wynalazków i augmentacji:
 - Wymagania: Warsztat na poziomie 1, zegar rozbudowy: 4 segmenty
 - Efekt: pozwala budować gadżety i augmentacje
- 2. Zbrojownia
 - Wymagania: Warsztat na poziomie 1, zegar rozbudowy: 4 segmenty
 - Efekt: wzmacnia obronę Kwatery Głównej w Fazie Odwetu
- 3. Automatyczne Systemy Obronne
 - Wymagania: Warsztat na poziomie 1, zegar rozbudowy: 4 segmenty
 - Efekt: wzmacnia obronę Kwatery Głównej w Fazie Odwetu

	Centrum wynalazków i augmentacji					
Poziom	Właściwości mechaniczne poziomu lokacji					
0	1 akcja rozwoju – umożliwia start 1 projektu wynalazku lub augmentacji. Test postępów projektu w pozycji ryzykownej.					
1	1 akcja rozwoju - umożliwia start do 2 projektów wynalazku lub augmentacji. Test postępów projektu w pozycji ryzykownej.					
2	1 akcja rozwoju - umożliwia start do 2 projektów wynalazku lub augmentacji. Test postępów projektu w kontrolowanej.					
3	1 akcja rozwoju - umożliwia start do 2 projektów wynalazku lub augmentacji. Test postępów projektu w pozycji kontrolowanej. +1 segment zegara na stopień sukcesu.					

	Zbrojownia				
Poziom	Właściwości mechaniczne poziomu lokacji				
0	Podbija wielkość zegara ataku (ZA) na starcie Fazy Odwetu o 1 segment (do max 12)				
1	Podbija wielkość zegara ataku (ZA) na starcie Fazy Odwetu o 2 segmenty (do max 12)				
2	Podbija wielkość zegara ataku (ZA) na starcie Fazy Odwetu o 2 segmenty (do max 12), wszystkie testy Maszyny i Inżynierii związane z walką w Fazie Odwetu , mają pozycję fikcyjną wyższą o 1 poziom.				
3	Podbija wielkość zegara ataku (ZA) na starcie Fazy Odwetu o 3 segmenty (do max 12), wszystkie testy Maszyny i Inżynierii wiązane z walką w Fazie Odwetu , są wykonywane w pozycji kontrolowanej .				

	Automatyczne systemy obronne				
Poziom	Właściwości mechaniczne poziomu lokacji				
0	Obniża wielkość zegara obrony (ZO) na starcie Fazy Odwetu o 1 segment (do min 4)				
1	Obniża wielkość zegara obrony (ZO) na starcie Fazy Odwetu o 2 segmenty (do min 4)				
2	Obniża wielkość zegara obrony (ZO) na starcie Fazy Odwetu o 2 segmenty (do min 4), wszystkie testy Maszyny i Inżynierii związane z obroną w Fazie Odwetu mają pozycję fikcyjną wyższą o 1 poziom.				
3	Obniża wielkość zegara obrony (ZO) na starcie Fazy Odwetu o 3 segmenty (do min 4), wszystkie testy Maszyny i Inżynierii związane z obroną w Fazie Odwetu są wykonywane w pozycji kontrolowanej .				

	System wczesnego ostrzegania				
Poziom	Właściwości mechaniczne poziomu lokacji				
0	Informuje agentów o nadchodzącym ataku sił Nemezis. Pozycja fikcyjna wszystkich testów zostaje podbita o 1 poziom.				
1	Informuje agentów o nadchodzącym ataku sił Nemezis. Pozycja fikcyjna wszystkich testów zostaje podbita o 1 poziom. Na początku Fazy Odwetu do puli agentów dodaj 1 Punkt Pary.				
2	Informuje agentów o nadchodzącym ataku sił Nemezis. Pozycja fikcyjna wszystkich testów jest pozycją kontrolowaną. Na początku Fazy Odwetu do puli agentów dodaj 2 Punkty Pary.				
3	Informuje agentów o nadchodzącym ataku sił Nemezis. Pozycja fikcyjna wszystkich testów jest pozycją kontrolowaną. Na początku Fazy Odwetu do puli agentów dodaj 3 Punkty Pary.				

//*To do:*

Kwatera główna stacjonarna (budynek, kompleks, na powierzchni, pod ziemią, pod wodą) Kwatera główna mobilna (ogromny sterowiec, skład kolejowy, statek morski, łódź podwodna) Poziom Bazy i kryjówki

Określenie, gdzie znajduje się kwatera główna na początku kampanii i jakiego jest rodzaju (ew. Baza mobilna opcjonalnie jako forma rozwoju bazy)

Określenie elementów rozwoju bazy: wszystko to o co można rozbudować bazę i co będzie miało mechaniczny wpływ.

Obrona bazy przed atakami Nemezis.

Kryjówki – czym są i jaki maję mechaniczny wpływ.

5. WALKA I ZEGARY POSTĘPÓW

5.1. Zegary

Czym jest zegar w grze RPG?

Zegar to narzędzie używane do śledzenia postępów, eskalacji napięcia lub odliczania czasu do jakiegoś wydarzenia. Zegary są często reprezentowane przez okręgi podzielone na segmenty (np. 4, 6, 8 lub więcej), które są wypełniane w miarę rozwoju sytuacji. Każdy segment może reprezentować konkretny krok w kierunku osiągnięcia celu, eskalacji zagrożenia lub upływu czasu.

Zegary postępu, to zegary, których segmenty zapełniają się wraz z sukcesami odnoszonymi przez agentów w testach atrybutów głównych. Przykładowe zegary postępu to: zegar konfrontacji w przeciwnikami, zegar odliczający czas do przybycia posiłków, zegar rozwoju atrybutów agenta, zegar rozbudowy Kwatery Głównej, zegar zdobywania informacji, zegar pościgu itd.

Zegary zagrożenia, to zegary, których segmenty zapełniają się w wyniku porażek lub sukcesów z kosztem, które ponoszą agenci w testach. Przykładowe zegary zagrożenia: zegar upływu czasu (odliczający czas do np. wybuchu bomby lub przybycia posiłków po stronie wroga), zegary alarmów, zegary ucieczki itd.

Zapełnianie zegara.

Zegary zapełniane są w wyniku osiągania przez agentów sukcesów lub porażek, a to ile segmentów zapełnia się w danym zegarze w zależności od poziomu sukcesu/porażki, definiuje poniższa tabela:

Poziom Sukcesu	Zapełnienie Zegara w segmentach		
Krytyczna porażka (dublet 11)	+4 do zegara zagrożenia / -3 do zegara postępu		
Porażka z konsekwencją	+2 do zegara zagrożenia.		
Sukces z kosztem	+1 do zegara postępu i +1 do zegara zagrożenia		
Pełny Sukces	+2 do zegara postępu		
Krytyczny Sukces (dublet 12)	+4 do zegara postępu / -3 do zegara zagrożenia		

Wydawanie Punktów Pary przez agentów lub Punktów Nemezis przez osobą prowadzącą (MG) może wpływać na stan zegara w danym momencie rozgrywki.

5.2. Walka

Walka w "Agenci Cogwheel" realizowana jest za pomocą **zegarów postępu** oraz **zegarów zagrożenia**, których wielkość zależy od tego z jakim typem przeciwnika agenci mają do czynienia.

5.2.1. Walka z Trybikami

Trybiki to mięso armatnie w szeregach przeciwników organizacji. Bez względu na to czy mówimy o pospolitych bandziorach, najemnikach, szeregowych żołnierzach, czy prostych automatonach strażniczych, to pojedynczo nie stanowią wielkiego zagrożenia, a ich główną funkcją jest przeszkadzać agentom w realizacji celów misji i zmuszać do większego wysiłku (zużywania zasobów).

Mechanicznie realizowane jest to w następujący sposób:

Pojedynczy Trybik zostaje wyeliminowany ze sceny, gdy agent w teście danego atrybutu (zależnie od podejścia) uzyska Pełny Sukces, co odpowiada, zapełnieniu zegara postępu składającego się z dwóch segmentów, lub dwa sukcesy z kosztem (pamiętając, że kosztem może być np. zapełnianie zegara zagrożenia). Jednocześnie nawet pojedynczy Trybik może wg uznania MG odpalić moc specjalną **Wezwanie Posiłków** za 1 Punkt Nemezis.

Jeżeli Trybików w scenie jest co najmniej o jednego więcej niż agentów, taka ilość uznawana jest za oddział i do walki z nimi aplikują się poniższe zasady.

Walka z oddziałem trybików to zapełnienie zegara postępu (konfrontacji) składającego się z 4 segmentów, po zapełnieniu którego dany oddział zostaje wyeliminowany ze sceny. Może to oznaczać zarówno

pokonanie w walce, wciągnięcie w pułapkę, jak i przekradnięcie się przez daną lokację niezauważonym. Oddział Trybików ma swoje właściwości mechaniczne.

Przede wszystkim sama obecność oddziału Trybików w tej samej scenie, co postaci agentów powoduje, że wyjściowa pozycja fikcyjna każdego testu wykonywanego przez agentów jest obniżona z automatu o jeden poziom.

Przykład: Agenci przekradają się przez fragment doków patrolowany przez żołnierzy Żelaznego Syndykatu, by dostać się do magazynu, w którym przetrzymywany jest skradziony ładunek. By to zrobić niezauważenie, muszą zapełnić zegar przekradania się składający się z 4 segmentów. Ponieważ teren jest strzeżony przez żołnierzy Syndykatu (Trybiki), każdy test będzie wykonywany z obniżoną o 1 poziom pozycją fikcyjną. W tym przypadku będzie to pozycja ryzykowna, gdyż zaczynali misję w pozycji kontrolowanej.

5.2.1.1. Zdolności Specjalne Trybików (odpalane za Punkty Nemezis):

Wezwanie Posiłków (1 PN): Co najmniej jeden aktywny Trybik może ściągnąć posiłki do walki z agentami. Pojawia się kolejny oddział.

Przytłoczenie (1 PN): Jeżeli w scenie jest co najmniej dwa oddziały Trybików, MG może wydać 1 PN, by użyć zdolności Przytłoczenia. Nagromadzenie przeważających sił przeciwnika w jednym miejscu sprawia, że wszystkie działania agentów odbywają się w pozycji desperackiej.

5.2.2. Walka z Przybocznymi

Przyboczni to elitarni i trudni do pokonania przeciwnicy, którzy stanowią dla agentów poważne wyzwanie wymagające strategicznego podejścia, a starcie z nimi może się dla agentów zakończyć porażką. Walka z Przybocznym to zapełnianie zegara postępu (konfrontacji) składającego się z 4, 6 lub 8 segmentów, zależnie od tego, jak potężny i odporny jest dany przeciwnik w ocenie MG. Jednak nie tylko większa ilość segmentów zegara stanowi wyzwanie, a zdolności specjalne, którymi dysponuje Przyboczny i które mogą mocno napsuć krwi agentom, oddalając ich od zrealizowania celu misji.

Dla każdego poziomu mocy Przybocznego istnieje limit zdolności specjalnych, którymi może dysponować w trakcie konfrontacji. Opisuje to poniższa tabela:

Moc Przybocznego (ilość segmentów zegara)	Ilość dostępnych zdolności specjalnych
4 segmenty	3 zdolności specjalne
6 segmentów	4 zdolności specjalne
8 segmentów	5 zdolności specjalnych

Tworząc danego Przybocznego, MG powinien dobrać z listy dostępnych zdolności specjalnych takie, które będą dobrze oddawały charakter przeciwnika oraz będą stanowiły wyzwanie dla danej ekipy agentów.

5.2.2.1. Zdolności Specjalne Przybocznych

Nazwa Zdolności Specjalnej	Koszt w Punktach Nemezis	Efekt	
Przeciążenie	1 PN	Przyboczny to mistrz manipulacji technologią parową. Do końca walki agenci nie mogą korzystać z zasobu Sprzęt, chyba że wydadzą 1 Punkt Pary i zdadzą test Inżynierii w pozycji desperackiej .	
Obstawa	1 PN	Przyboczny posiada osobistą obstawę trybików, których trzeba pokonać, by móc go atakować, wg zasad walki z Trybikami.	
Tarcza	1 PN	Przyboczny posiada formę osłony (pancerz, tarcza lub pole siłowe), które chroni go przed atakami. Tarcza ma 4 segmenty wytrzymałości i dopóki działa obniża poziom sukcesów wymierzonych w Przybocznego ataków o jeden poziom (z pełnego sukcesu na sukces z kosztem i z sukcesu z kosztem na porażkę z konsekwencją).	
Wezwanie wsparcia	1 PN	Przyboczny przyzywa oddział Trybików, który pojawia się w scenie i atakuje agentów. Patrz Walka z Trybikami.	
Wyssanie Pary	1 PN	Przyboczny wysysa z puli agentów 2 PP i dodaje je do puli PN.	
Doladowanie	2 PN	Przyboczny wstrzykuje sobie stimpak lub w inny sposób wzmacnia swoje siły tym samym cofając zegar postępów agentów o 2 segmenty .	
Rozproszenie	2 PN	Przyboczny dzieli drużynę agentów, zmuszając ich do walki w oddzielnych strefach. Gracze muszą wybrać, czy:	
		Wydać 1 Punkt Pary, by utrzymać synergię (wszyscy pozostają w tej samej scenie).	
		Zaakceptować podział: Każdy agent działa osobno (nie mogą sobie pomagać, patrz Mechanika Pomocy), a zegar konfrontacji wydłuża się o 2 segmenty.	
Ostatni Bastion	2 PN	Gdy zegar konfrontacji z Przybocznym zostanie wypełniony w 75% (np. 3/4 segmentów), aktywuje się jego ostateczna zdolność.	
		Przyboczny przyzywa ostatni oddział Trybików (za darmo, bez kosztu PN).	
		Wszystkie testy agentów są obniżone do pozycji desperackiej do końca walki.	
Atak Obszarowy	3 PN	Przyboczny wykonuje potężny atak, który dotyka wszystkich agentó w scenie. Każdy agent musi wykonać test Maszyny (unik) lub Inżynierii (osłona) w pozycji desperackiej .	
		Porażka: Agent otrzymuje 2 obrażenia w Wytrzymałość lub Kontrolę w zależności co testował na unik.	
		Sukces z kosztem: Agent unika obrażeń, ale zegar zagrożenia przesuwa się o 1 segment	

5.2.2.2. Zdrada Przybocznego

Agenci w trakcie realizowania misji mogą spróbować przeciągnąć **Przybocznego nemezis** na swoją stronę, by wykorzystać taką zdradę w finałowym starciu. By taka sytuacja mogła zaistnieć, musi zostać spełnione kilka warunków:

- Zegar walki z Przybocznym musi zostać zapełniony, a dowolny agent znajdujący się w scenie z
 Przybocznym musi przed zapełnieniem ostatniego segmentu zadeklarować, że daruje życie
 pokonanemu Przybocznemu i że będzie chciał go przeciągnąć na stronę Organizacji.
- Agent musi osiągnąć pełny sukces lub krytyczny sukces w teście Intrygi.
- Jeżeli **test Intrygi się nie uda** Przyboczny odchodzi wolno, by powrócić jako wróg w kolejnych misjach.
- Udany test Intrygi sprawia, że Przyboczny przechodzi na stronę Organizacji. Agent, który tego dokonał dostaje z automatu nowy atut:
 "Zdrada Przybocznego": wydaj 1 Punkt Pary w trakcie finałowej konfrontacji. Przyboczny obraca się przeciwko Nemezis, a agenci mogą wykorzystywać wszystkie zdolności z rozdziału 5.2.2.1.
 Zdolności Specjalne Przybocznych przeciwko Nemezis, Trybikom i innym Przybocznym płacąc za nie Punktami Pary analogicznie do ich kosztu w Punktach Nemezis. Przyboczny walczy po stronie agentów do swojej śmierci (zapełnienie swojego zegara) lub do końca starcia z Nemezis.

5.2.3. Walka z Nemezis

Walka z tak groźnym przeciwnikiem, jak Nemezis to nie lada wyzwanie nawet dla doświadczonych agentów i wymaga konkretnych przygotowań oraz przemyślanego podejścia. Nierozważne porywanie się na tak potężnego wroga grozi poważnymi konsekwencjami, włączając w to śmierć agentów, jak i zaburzenie działania samej Organizacji.

U swojej podstawy walka z Nemezis sprowadza się do zapełnienia zegara konfrontacji o 8, 10 lub 12 segmentach, ale więcej szczegółów dotyczących tych epickich starć poznacie w rozdziale poświęconym Nemezis.

6. NEMEZIS

W "Agenci Cogwheel" Nemezis to główny antagonista stojący za zagrożeniem, z którym walczą agenci Organizacji. Jest to potężna postać lub organizacja, która:

- **1. Ma szerokie wpływy** działa na terenie jednego państwa, na arenie międzynarodowej lub na skalę globalną.
- 2. Wykorzystuje Trybiki i Przybocznych do ochrony i realizacji swoich celów.
- 3. Realizuje swoje niecne plany przez zapełnianie zegarów zagrożenia.
- **4. Wymaga strategicznego osłabiania** nie da się jej pokonać od razu; trzeba najpierw eliminować jej sojuszników i zasoby.

Zdefiniowanie Nemezis nadaje charakter całej kampanii – to nie jest przeciwnik do pokonania na jednej sesji, ale arcywróg, który ewoluuje wraz z poczynaniami agentów.

Na potrzeby gry Nemezis możemy podzielić na trzy kategorie określające ich zasięg wpływów i trudność pokonania wyrażoną w ilości segmentów zegara, który trzeba zapełnić, by je pokonać oraz ilość Przybocznych, którymi Nemezis dysponuje i którzy staną na drodze agentów.

Zasięg wpływów Nemezis	Trudność Pokonania/zegar celu	Zegar odwetu	Ilość Przybocznych
Lokalny (duże miasto, prowincja, cały kraj)	8 segmentów	6 segmentów	2
Międzynarodowy (dwa lub więcej państw)	10 segmentów	8 segmentów	4
Globalny (cała planeta)	12 segmentów	10 segmentów	6

6.1. Jak wygenerować Nemezis?

Poniżej znajdziesz zestaw tabel losowych, które pomogą Ci wygenerować ciekawych antagonistów, którzy staną się nemezis dla Organizacji i postaci graczy.

Wykonaj cztery rzuty k12 po kolei dla każdej kolumny z tabeli generowania Nemezis. Pierwszy rzut określa zasięg wpływów Nemezis i tym samym da nam informacje o ilości segmentów zegarów trudności pokonania w finalnej konfrontacji, celu nemezis oraz zegara odwetu, a także ilość przybocznych. Drugi rzut odpowie na pytanie, czym będzie organizacja, z którą walczyć będą agenci, trzeci, kto stoi na jej czele, a czwarty, do czego ta złowroga organizacja i jej szefostwo będzie dążyć.

Rzut k12	1. Zasięg wpływów nemezis	Rzut k12	2. Organizacja będąca Nemezis	3. Na czele której stoi/ją	4. Celem Nemezis jest
1 - 5	Lokalny	1	Obcy gatunek z kosmosu	Istota z innego wymiaru	Uzyskanie boskości
		2	Ród szlachecki/wpływowa rodzina/klan	Polityk/Dyktator	Stworzenie nowego porządku świata
		3	Partia polityczna/instytucja rządowa	Fanatyk religijny lub ideologiczny	Ewolucja ludzkości za wszelką cenę
		4	Organizacja terrorystyczna	Przywódca wojskowy	Dominacja religijna/militarna/gosp odarcza
6 - 9	Międzynarodowy	5	Sekta/kult	Fałszywy Prorok	Odkrycie zakazanej wiedzy
		6	Korporacja/Kompania handlowa	Szalony lub amoralny naukowiec	Zemsta
		7	Organizacja militarna	Zbuntowany agent	Nienawiść do/ chęć zniszczenia
		8	Syndykat zbrodni/organizacja przestępcza	Bogaty przemysłowiec	Władza absolutna

10 - 12	Globalny	9	Agencja wywiadowcza	Mroczny mściciel	Przywrócenie dawnego porządku (religii, mocarstwa, kultury)
		10	Ruch społeczny/Rebelia	Arystokrata	Niezmierzone bogactwo
		11	Tajna loża/Stowarzyszenie	Bandyta/Anarchista	Uzyskanie nieśmiertelności
		12	Przybysze z innego wymiaru	Sztuczna inteligencja/Opętan a technologia	Apokalipsa

6.2. Walka z Nemezis

Walka z Nemezis to kulminacyjny moment kampanii, wymagający strategicznego przygotowania i odpowiedniego osłabienia przeciwnika.

6.2.1 Osłabienie Nemezis

Do finalnej konfrontacji z Nemezis w "Agenci Cogwheel" można doprowadzić na dwa sposoby:

- 1. **Wypełnienie zegara osłabienia Nemezis** zapełnienie wszystkich segmentów tego zegara poprzez zwieńczone sukcesami rozgrywanie misji, powoduje odpalenie **Finalowej Konfrontacji** po przeprowadzeniu **pełnego cyklu faz rozgrywki** po misji, której wykonanie zapełniło **zegar osłabienia** (faza następstw, faza odwetu jeśli spełnione są warunki i faza odpoczynku i rozwoju w bazie).
- 2. **Próba wcześniejszej konfrontacji** osoby grające mogą w trakcie kampanii podjąć decyzję o tym, że podejmują się próby ostatecznego pokonania Nemezis **bez wypełniania zegara osłabienia** lub po jego częściowym wypełnieniu. Wyzwanie tego rodzaju należy do bardzo trudnych zadań, co będzie odzwierciedlone przez odpowiednie modyfikatory ujemne do testów.

6.2.1.1 – Zegar Osłabienia i wcześniejsza konfrontacja

Wielkość zegara osłabienia Nemezis zależy od ilości Przybocznych, którymi dysponuje Nemezis na początku kampanii. Każdy Przyboczny dodaje 2 segmenty do zegara osłabienia.

Zasięg wpływów Nemezis	Ilość Przybocznych	Wielkość zegara osłabienia
Lokalny	2	4 segmenty
Międzynarodowy	4	8 segmentów
Globalny	6	12 segmentów

- Każda misja zakończona sukcesem zapełnia 1 segment zegara osłabienia Nemezis.
- Pokonanie Przybocznego w trakcie misji powoduje wypełnienie 2 segmentów zegara osłabienia,
- Nadmiarowe segmenty może się zdarzyć, że w wyniku łączenia sukcesów w misjach z pokonywaniem Przybocznych ilość zapełnionych segmentów zegara osłabienia będzie większa od jego zdefiniowanej wielkości. W takim przypadku za każdy nadmiarowy segment agenci dostają 1

dodatkowy Punkt Pary, +1 segment do zegara finałowej konfrontacji oraz stały modyfikator +1 do wszystkich testów w trakcie całego starcia, MG może niwelować działanie dodatniego modyfikatora wydając na początku starcia 3 Punkty Nemezis.

Przykład: agenci walczą z Nemezis o **zasięgu międzynarodowym**, która posiada **4 Przybocznych**, a jej **zegar osłabienia ma 8 segmentów**. Przeprowadzają 4 misje zakończone sukcesem (1+2, 1+2, 1, 1+2), w których udało im się pokonać 3 z 4 **Przybocznych**, którymi dysponowała Nemezis.

Daje im to łącznie 10 segmentów do zegara osłabienia z wymaganych 8. Agenci podchodzą do finałowego starcia świetnie przygotowani mając 2 dodatkowe Punkty Pary w puli, 2 segmenty zegara konfrontacji oraz stały modyfikator +2 do wszystkich testów. MG aby zniwelować taką przewagę agentów będzie musiał wydać 3 Punkty Nemezis, negując bonusowy modyfikator i rozpaczliwe się broniąc z jednym, ocalałym Przybocznym u swego boku.

Wcześniejsza Konfrontacja

Pewni siebie agenci, którzy lubią bardzo trudne wyzwania, ewentualnie z różnych powodów znudzeni przeciągającą się kampanią, w każdej chwili mogą zdecydować się na podjęcie próby pokonania Nemezis w finalnej konfrontacji. Takie przedsięwzięcie obarczone będzie następującymi konsekwencjami:

- Za każdego Przybocznego, który nie został pokonany, Nemezis dostaje do swojej puli 1 Punkt Nemezis.
- Każdy niewypełniony segment zegara osłabienia daje stały modyfikator -1 do wszystkich testów, który agenci mogą zniwelować wydając na początku starcia 3 Punkt Pary, ewentualnie posiadając odpowiednie atuty. Jeden z graczy może zdecydować, że poświęci swojego agenta w tym starciu, tracąc postać, ale anulując modyfikator.

Przykład: Nemezis (zasięg międzynarodowy) → 4 Przybocznych (zegar osłabienia: 8 segmentów). Gracze pokonali 2 Przybocznych (+4 segmenty) i zrobili 1 misję (+1 segment). Stan zegara: 5/8 segmentów. Postanawiają przeprowadzić błyskawiczną ofensywę, wierząc w swoje umiejętności i rozpoczynają finałową konfrontację. MG dodaje do swojej puli 2 Punkty Nemezis za pozostałych dwóch Przybocznych, którzy nie zostali pokonani, a gracze będą toczyć nierówną walkę z bolesnym modyfikatorem -3 do wszystkich testów, chyba, że mogą wydać 3 Punkty Pary, by zanegować ten efekt, lub, któryś z agentów zadeklaruje poświęcenie swojego życia dla dobra pozostałych.

Dzięki tym mechanikom wcześniejsza konfrontacja jest dobrym narzędziem do grania, krótkich, ale intensywnych, pełnych emocji kampanii.

6.2.2 Finałowa Konfrontacja

Finałowa konfrontacja z Nemezis od strony mechanicznej przypomina strukturą fazę misji z kilkoma różnicami. Konfrontację taką możemy podzielić na kilka etapów:

- 1. Etap 1: Rzut na wejście
 - Lider drużyny rzuca na wybrany atrybut główny (w zależności od podejścia).
 - Wynik rzutu określa **pozycję fikcyjną** na starcie walki.

- Nadmiarowe segmenty w zegarze osłabienia dają **modyfikator** +1 za każdy taki segment do **rzutu na wejście**.
- Wcześniejsza konfrontacja daje modyfikator -1 za każdy niewypełniony segment do rzutu na wejście.
- 2. Etap 2: Walka (Zegar konfrontacji)
 - Nemezis ma 8/10/12 segmentów zegara trudności pokonania/konfrontacji (w zależności od zasięgu wpływów).
 - Modyfikatory z podjęcia wcześniejszej konfrontacji lub nadmiarowych segmentów zegara osłabienia mają zastosowanie do wszystkich testów w trakcie trwania konfrontacji.
 - Nemezis w trakcie walki automatycznie odpala jedną ze swoich zdolności specjalnych przy 25%, 50% i 75% zapełnienia zegara konfrontacji bez ponoszenia kosztu w Punktach Nemezis.
 - Agent posiadający atut "Zdrada Przybocznego" może go teraz wykorzystać.
- 3. Etap 3: Rozstrzygnięcie
 - Gdy zegar konfrontacji zostanie zapełniony, agenci odnoszą sukces, a Nemezis zostaje pokonana.
 - Jeśli zegar zagrożenia (realizacji planu Nemezis) zapełni się wcześniej agenci ponoszą porażkę.
 - W przypadku równoczesnego zapełnienia obu zegarów, następuje dramatyczny finał (np. Nemezis ginie, ale jej plan częściowo się realizuje lub odpala się zegar ucieczki, który trzeba zapełnić, by agenci uszli z życiem, np. z bazy Nemezis, która za chwilę ulegnie samozniszczeniu). Dramatyczny finał można rozegrać na tych samych zasadach, co w rozdziale 3.2.3. Zakończenie misji.

6.3. Zdolności specjalne Nemezis

W trakcie **finałowej konfrontacji** oraz wcześniejszego pojawiania się podczas wykonywania innych misji przez agentów, **gdy MG wykupi pojawienie się Nemezis za Punkty Nemezis**, główny antagonista może używać następujących zdolności, wydając **Punkty Nemezis (PN)** lub spełniając warunki określone w rozdziale **6.2.2. Finałowa konfrontacja**, **etap 2**:

Zdolność	Koszt (PN)	Efekt
Prawie Ci się udało, ale	4 PN	Gdy agent osiągnie pełny sukces (19+) lub krytyczny sukces (dublet 12) w teście, Nemezis może wydać 4 PN, by wymusić przerzut takiego testu. • Agent musi przerzucić obie kości k12, z pozycją fikcyjną obniżoną o 1 poziom w stosunku do pierwotnej, chyba, że wyda 1 PP, by anulować obniżenie pozycji. • Agent przerzuca tylko kości atrybutu. Jeżeli pierwotnie korzystał z dodatkowych kości (stresu i pary), ich działanie przepada.

Zmiana formy	n/a	Automatycznie aktywuje się przy 25%, 50% i 75% zapełnienia zegara konfrontacji. Limit: każda forma aktywuje się tylko raz na konfrontację. Przy każdej zmianie formy wylosuj moce z tabeli "MocFormy" wg schematu: • Druga Forma (25%) – 1 moc formy • Trzecia Forma (50%) – 2 moce formy • Finalna Forma (75%) – 3 moce formy Każda zmiana formy wyzwala nowe moce, które zastępu poprzednie.	
Technologiczna Osobliwość	3 PN	Agenci nie mogą korzystać z zasobu Sprzęt, a aktywny ekwipunek przestaje działać. Agenci mogą odeprzeć tę moc wydając 3 PP. Naprawa aktywnego ekwipunku, który przestał działać wymaga testu Inżynierii w pozycji desperackiej.	
Riposta	3 PN	Nemezis odpowiada na każdy udany atak kontratakiem. Każdy udany atak w Nemezis zadaje 1 dodatkowe obrażenie w powiązany atrybut pochodny agenta.	

Rzuć k12	Moc Formy	Efekt
1	Odporność	Na czas działania danej formy Nemezis staje się niewrażliwa na ataki z jednego atrybutu głównego. Wybierz lub wylosuj (k12): • 1-4: Maszyna • 5-8: Inżynieria • 9-12: Intryga
2	Asymilacja	Na czas działania danej formy Nemezis pochłania wszystkie ataki z jednego atrybutu głównego lecząc się. Każdy poziom sukcesu obniża agentom zegar konfrontacji. Wybierz lub wylosuj (k12): • 1-4: Maszyna • 5-8: Inżynieria • 9-12: Intryga

		 Sukces z kosztem – 1 segment Pełny sukces – 2 segmenty Krytyczny sukces – 4 segmenty
3	Wyssanie Pary (II, III, F)	Nemezis wysysa z puli agentów Punkty Pary i dodaje do puli Punktów Nemezis: • II (Druga Forma) – 2 PP, • III (Trzecia Forma) – 3 PP, • F (Finalna Forma) – 4 PP.
4	Żelazna Obrona	Wszystkie sukcesy agentów są obniżone o 1 poziom (np. pełny sukces → sukces z kosztem).
5	Zamaszysty cios (II, III, F)	 Ataki Nemezis (czyli konsekwencje porażek w testach) stają się atakami obszarowymi uderzającymi w każdego agenta znajdującego się w konfrontacji: II (Druga Forma) – atak wymierzony w 1 atrybut pochodny, III (Trzecia Forma) – atak wymierzony w 2 atrybuty pochodne, F (Finalna Forma) – atak wymierzony we wszystkie 3 atrybuty pochodne jednocześnie.
6	Regeneracja (II, III, F)	Cofnij zegar konfrontacji o odpowiednią liczbę segmentów (zależnie od formy, w której wylosowano moc): • II (Druga Forma) – 2 segmenty, • III (Trzecia Forma) – 3 segmenty, • F (Finalna Forma) – 4 segmenty.
7	Furia	Wszystkie obrażenia w atrybuty pochodne są podbijane o 1 poziom (np. z -1 na - 2).
8	Dopalacz (II, III, F)	 Punkty Nemezis są mnożone zależnie od formy, w której wylosowano moc. Jeżeli w puli Nemezis nie ma punktów, to dodaj do puli odpowiednią do formy liczbę punktów: II (Druga Forma) – PN x2 lub +2 PN, III (Trzecia Forma) – PN x2 lub +3 PN, F (Finalna Forma) – PN x3 lub +4 PN.
9	Do Mnie! (II, III, F)	Nemezis przyzywa wsparcie w postaci Trybików lub Przybocznych (jeżeli jacyś jeszcze żyją): • II (Druga Forma) – 1 oddział Trybików • III (Trzecia Forma) – 1 Przyboczny lub 2 oddziały Trybików,

		• F (Finalna Forma) – 2 Przybocznych lub 3 oddziały Trybików.
10	Prowokacja	1 PN: Na czas działania danej formy Nemezis zmusza agentów do wyprowadzania ataków powiązanych z konkretnym atrybutem głównym (Maszyna, Inżynieria, Intryga). Agenci mogą się opierać tej mocy wydając 2 PS na każdy test wykonany z użyciem innego atrybutu głównego.
11	Wyssanie Życia	Jeżeli w konfrontacji uczestniczą Trybiki lub Przyboczni Nemezis może poświęcić ich, by się uleczyć, tym samym zmniejszając agentom postępy na zegarze konfrontacji. • Poświęcenie Trybików (1 lub oddział): -1 segment zegara konfrontacji • Poświęcenie Przybocznego: -2 segmenty zegara konfrontacji • F (Finalna Forma) – Trybiki dają -2 segmenty, a Przyboczni -4 segmenty
12	Kontrola umysłu	Wybrany agent wykonuje 1 akcję przeciwko drużynie (test Intrygi w pozycji desperackiej, by się oprzeć).

6.4. Przykładowe Nemezis

Poniżej znajdziecie przykład Nemezis wygenerowanego za pomocą tabeli losowej, która pozwala na ciekawe kombinacje i daje osobie prowadzącej podstawę do budowania interesujących antagonistów będących podstawą kampanii w "Agenci Cogwheel".

Zaczniemy od wykonania czterech rzutów k12, które wskażą nam z jakiego rodzaju organizacją przyjdzie walczyć naszym agentom. W wyniku rzutu otrzymujemy następujące wyniki: **9, 7, 12 i 4**, co daje nam taka oto podstawowa wiedze o naszym Nemezis:

- 1. **Zasięg Nemezis:** 9 oznacza **zasięg międzynarodowy**. Organizacja działa w wielu krajach, być może na kilku kontynentach. Definiuje nam to przy okazji wszystkie główne zegary:
 - Zegar Celu Nemezis: 10 segmentów,
 - **Zegar Oslabienia**: 8 segmentów (4 Przybocznych x 2 segmenty)
 - **Zegar Odwetu:** 8 segmentów (Zegar celu -2)
 - Przyboczni: 4
- 2. Rodzaj organizacji: 7 organizacja militarna
- 3. Ne czele której stoi: 12 Sztuczna Inteligencja/Opętana technologia. Wybierzmy SI.
- 4. Celem organizacji jest: 4 Dominacja religijna/militarna/gospodarcza. Wybierzmy militarną.

Mamy zatem międzynarodową organizację militarną, na czele której stoi SI i celem której jest dominacja militarna. Tym sposobem do życia powołana została "Żelazna Hegemonia".

6.4.1. Żelazna Hegemonia



Emblemat Żelaznej Hegemonii

To międzynarodowa organizacja militarna, której wpływy sięgają od zatłoczonych doków Londynu po odległe kolonie w Azji Mniejszej, Ameryce Południowej i Afryce. Oficjalnie działa jako korporacja handlująca zaawansowaną bronią parową i wynajmująca "ekspertów od rozwiązywania konfliktów" – w rzeczywistości jej augmentowani najemnicy i automaty bojowe podsycają wojny na całym świecie, często wspierając obie strony konfliktu dla maksymalizacji zysków. Krążą pogłoski, że organizacją nie kieruje żaden człowiek, lecz **Archon** – sztuczna inteligencja o nieznanych motywacjach, która traktuje ludzkość jak pionki w swojej grze. Jej maszyny różnicowe analizują każdy konflikt z zimną precyzją, a lojalni Przyboczni – często bardziej maszyna niż człowiek – wykonują rozkazy bez pytania.

Gdziekolwiek wybuchnie rebelia lub przewrót, można być pewnym, że w tle majaczy **czarne koło zębate z czerwonym okiem** – symbol Hegemonii.

"Wojna to towar jak każdy inny. My po prostu... poszerzamy rynek." — Nieznany oficer Żelaznej Hegemonii, ostatnie słowa przed eksplozją jego mechanicznego implantu.

Struktura organizacji:

- 1. Nemezis: "Archon" Sztuczna Inteligencja dażąca do militarnej dominacji.
- 2. **Przyboczni** (6 segmentów, 4 zdolności specjalne):
 - **Kapitan Vex** augmentowana weteranka wojny francusko-pruskiej. Nadzoruje fabryki i produkcję broni oraz automatonów.
 - **Pułkownik Ironclaw** były agent Organizacji, teraz lojalny Archonowi, dowódca armii najemników. Kieruje operacjami na frontach wielu konfliktów.
 - **Doktor Lazarus Veldt** Genialny, ale nieuleczalnie chory naukowiec, który przelał swoją świadomość do prototypowego automatona. Nadzoruje ośrodki badawcze oraz wiele nieetycznych eksperymentów, w tym nielegalne augmentacje żołnierzy oraz prototypowe technologie.
 - Lord Reginald Blackwood arystokrata i potentat przemysłowy, który dobrowolnie oddał się na służbę Archonowi, widząc w SI przyszłość władzy. Brudne interesy, handel bronią i augmentacjami, lobbowanie u polityków, łapówki, szantaże, intrygi – to specjalność Blackwooda.

Cechy charakterystyczne organizacji:

1. Militarno-przemysłowy moloch

- Działa pod przykrywką korporacji zbrojeniowej "**Hegemony Manufacturing**", na czele której stoi Lord Blackwood oraz rada dyrektorów,
- Korporacja produkuje broń parową, augmentacje i automatony, również dla imperium brytyjskiego.

2. Międzynarodowa sieć wpływów

• **Najemnicy:** Rekrutują byłych żołnierzy, kryminalistów i fanatyków technologii, oferując im augmentacje w zamian za lojalność.

- **Korupcja:** Kupują polityków, by wywoływać konflikty (np. prowokują zamachy stanu, by sprzedać broń obu stronom).
- **Handel bronią:** Dostarczają nielegalne automatony bojowe i maszyny różnicowe z ukrytymi "tylnymi drzwiami" dla Archona.
- **Propaganda:** Hegemonia opłaca media, by reklamować swoje produkty oraz sukcesy "misji pokojowych" w rejonach konfliktów zbrojnych, które sami często wywołali i zaopatrywali obie strony.

3. Symbolika i estetyka

- Symbol: czarne koło zębate z czerwonym okiem (Archon obserwuje wszystko).
- Umundurowanie: czarne mundury i płaszcze z mosiężnymi nitami
- Wygląd żołnierzy: widoczne liczne augmentacje, broń parowa

4. Mroczne sekrety

- **Archon kontroluje wszystko:** Kluczowi członkowie mają implanty śledzące, a maszyny różnicowe podsłuchują rozmowy.
- **Eksperymenty na ludziach:** W podziemnych laboratoriach tworzą hybrydy człowieka i maszyny (np. bezwolni żołnierze, odporni na ból).
- **Doktryna bezwzględnej efektywności:** każda porażka jest karana od dezaktywacji augmentów po egzekucję przez automaty.

// to do

Sprawdzić czy nie ma potrzeby dołożyć 4 tieru nemezis, np. Kontynentalny z 12 segmentami i podbicie globalnego do 14 segmentów

Przetestować czy limit przybocznych ma sens i czy nie zmienić go np. na minimum przybocznych wymaganych do pokonania, którzy otwierają drogę do nemezis lub osłabiają wystarczająco nemezis. Sprawdzić, czy limit przybocznych nie jest za duży lub za mały.

Przykłady Przybocznych i Nemezis

7. STRONNICTWA, ORGANIZACJE, KLIKI

Funkcjonowanie w świecie parowej rewolucji przemysłowej, to jak pływanie w oceanie pełnym drapieżnych ryb. Silni pożerają słabych, słabi wybijają się na trupach silnych, którym powinęła się noga. Sojusze są nietrwałe, a zdrada czyha na każdym kroku.

Stronnictwa w "Agenci Cogwheel" to element rozgrywki, który ma za zadanie wnieść do gry poczucie żyjącego świata, który reaguje na poczynania Organizacji i agentów. W końcu ich akcje przeciwko Nemezis nie dzieją się w próżni. Stronnictwa i rozwój relacji z nimi najlepiej sprawdzi się w dłuższych kampaniach. W przypadku krótkich przygód, tzw. "jednostrzałów" można swobodnie zrezygnować z tej mechaniki, żeby nie komplikować rozgrywki.

7.1. Definicja Stronnictwa

Każde stronnictwo w świecie "Agenci Cogwheel" ma:

1. Określony cel: każda organizacja do czegoś dąży, często za wszelką cenę.

2. **Poziom Wpływów** (1 – 4) – określający wielkość danego stronnictwa i jego wpływy w świecie oraz definiujący wielkość zegara celu. Im większa organizacja, tym poważniejszy cel i większy zegar realizacji.

Poziom Stronnictwa	Zasięg działań	Wielkość zegara celu stronnictwa
1	Lokalny (kilka dzielnic)	6 segmentów
2	Regionalny (Duże miasto, prowincja)	8 segmentów
3	Państwowy (cały kraj)	10 segmentów
4	Międzynarodowy (co najmniej kilka krajów)	12 segmentów

3. **Reputację** (-3 do +3) – stosunek stronnictwa do Organizacji

Poziom Reputacji	Rodzaj relacji	Efekt Mechaniczny	Efekt fabularny
-3	Wojna	Ataki na Kwaterę Główną i Kryjówki. Sojusz z Nemezis. Interakcje w pozycji desperackiej.	Otwarta wojna z Organizacją. NPC odmawiają rozmów, ulice są niebezpieczne.
-2	Wrogość	Interakcje w pozycji desperackiej.	Stronnictwo próbuje działać na szkodę Organizacji o ile nie szkodzi to jego interesom.
-1	Nieufność	Interakcje w pozycji ryzykownej	Działania Organizacji stoją w konflikcie interesów z celami stronnictwa.
0	Neutralność	Brak bonusów i kar	Interakcje są rzadkie i bez emocji
+1	Pomoc	Interakcje w pozycji ryzykownej	Działania Organizacji pokrywają się z celami stronnictwa.
+2	Przyjaźń	Interakcje w pozycji kontrolowanej	Stronnictwo może pomagać Organizacji o ile nie szkodzi to jej własnym interesom.
+3	Sojusz	Możliwy sojusz przeciwko Nemezis. Pomoc w odpieraniu ataków na Kwaterę Główną i Kryjówki.	Stronnictwo pomaga Organizacji nawet jeżeli nie leży to w jej interesie.

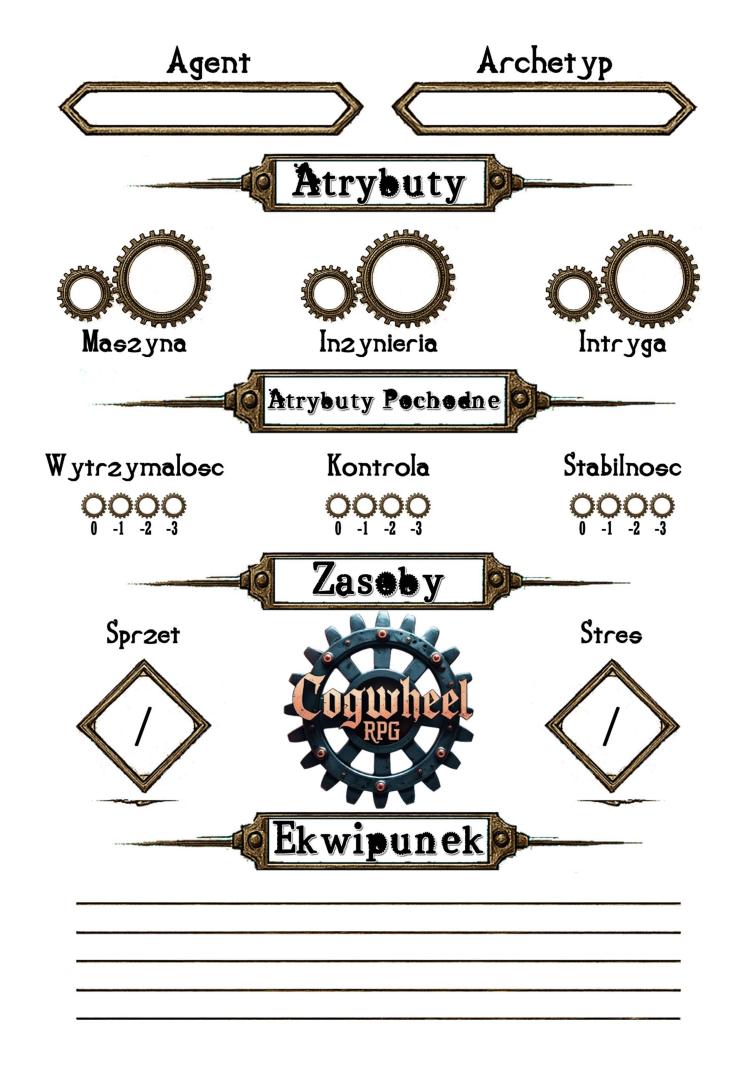
	Udzielanie schronienia. Interakcje w	
	pozycji kontrolowanej	

4. **Zegar celu stronnictwa** – gdy się zapełni organizacja osiąga swój główny cel, co może mieć znaczący wpływ na fikcję wykreowaną w trakcie kampanii. Agenci mogą wpływać na zegar stronnictwa wykonując dla niego misje lub aktywnie działać na jego szkodę.

DO ZROBIENIA

Rozdział o prowadzeniu gry – przygotowanie (sesja zero, BHSy), przygotowanie kampanii, a pojedynczej misji.

Dopisać przy warsztacie, że bazę można rozbudowywać ulepszając warsztat na wyższe poziomy.



	Atuty	
	Traumy	
	lezwej Atrybute	w
Glowny	Sredni	Slaby