

WYSPA ZAWODÓW



# ZAWODOWE METAMORFOZY



Projekt WySPA ZAWODÓW współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# **ZAWODOWE METAMORFOZY**

BY

**KRZYSZTOF KSIĘSKI, ŁUKASZ FEDOROWICZ, MATEUSZ ZARÓD**

### **Redakcja i korekta**

Krzysztof Księski

### **Opracowanie okładki i ilustracje**

Beata Urniaż - Księżka

### **Wydawca**

Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie

ul. Bursaki 12, 20-150 Lublin

[www.wspa.pl](http://www.wspa.pl)

ISBN: 978-83-60617-43-4

### **Wersja 4.0**

Gra „Zawodowe Metamorfozy” powstała w ramach projektu „Wyspa Zawodów” Projekt „WySPA zawodów” - współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego (w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki Priorytet III. Wysoka jakość systemu oświaty, Działanie 3.4 Otwartość systemu edukacji w kontekście uczenia się przez całe życie, Poddziałanie 3.4.3 Upowszechnienie uczenia się przez całe życie - projekty konkursowe).

# O AUTORACH

**Krzysztof Księżki** – związany z pasją, jaką są gry fabularne od 20 lat. Kiedyś namiętny gracz i mistrz gry, publicysta piszący o wielu zjawiskach kulturowych, w tym o rpg, w takich tytułach, jak „Labirynt”, „Paradoks”, „Wrota Wyobraźni” i kilku innych. Następnie organizator rozmaitych wydarzeń związanych z grami fabularnymi: sesji, konkursów, imprez o charakterze festiwalowym, m.in. Festiwalu Fantastyki Falkon. Wciąż zaangażowany w popularyzację gier fabularnych oraz tzw. „gier bez prądu”, zajmuje się analizą możliwości zastosowań gier w procesach edukacyjnych.

**Łukasz Fedorowicz** – prowadzi rpg dłużej, niż w nie gra. Do pewnego momentu był też przekonany, że zupełnie nie potrafi pisać do nich scenariuszy. Dlatego, aby lepiej poznać ową słabość, wystartował w Quentinie – prestiżowym konkursie na najlepszy scenariusz rpg. Za drugim podejściem udało mu się zrozumieć, o co w tym wszystkim chodzi, i w 2013 roku wygrać ów konkurs. Później było już o wiele prościej, a nowo ugruntowane zdolności zaprzęgnię do tworzenia coraz to nowych fabuł. Teraz chętnie pisze i popularyzuje gry fabularne, wciąż sporo prowadząc i eksplorując nowe światy wyobraźni.

**Mateusz Zaród** – kilkanaście lat prowadzi gry fabularne, zapalony MG i gracz, autor licznych warsztatów i prelekcji na temat prowadzenia i projektowania fabuł do gier. Twórca książki „Graj Fabułą” opowiadającej o projektowaniu scenariuszy do gier rpg. Wieloletni członek zespołu Wydawnictwa Portal – autor gier fabularnych – Monastyr i Neuroshima RPG, a także licznych dodatków do gier fabularnych. Wielki popularyzator gier, projektant, fan opowiadania historii i zastosowania gier w rozwiązywaniu problemów społecznych i biznesowych. Zwolennik teorii, że każdy człowiek od urodzenia posiada „gen gracza” i powinien choć raz go wypróbować.

# 01.

# WPROWADZENIE

## **Czym są Zawodowe metamorfozy?**

Zawodowe metamorfozy to gra fabularna. Jej tłem jest współczesna rzeczywistość, gracze, dobierając sobie odpowiednie archetypy, zawody i cechy, biorą udział w wykonywaniu zlecenia weryfikacyjnego na rzecz wielkiej polskiej korporacji. Wcielają się w wykreowane postaci, odgrywając role, bawią się i uczą. Poznają zawody, które w przyszłości będą wykonywać, a przy okazji uczestniczą w poszerzającej horyzonty i wyobraźnię rozgrywce. Niniejsza książka prezentuje oryginalną mechanikę i nowatorskie narzędzie służące pomocy w nauce zawodu oraz, w dalszej perspektywie, znalezieniu swojego miejsca na rynku pracy. Gra pozwala również na uzupełnienie rozgrywki przez propozycje uczestników gry oraz pomysły zaczerpnięte z różnych mediów.

Zawodowe metamorfozy są wieloosobową grą rpg, skierowaną w szczególności do uczniów i uczennic szkół ponadgimnazjalnych. Potencjalni Gracze, uczniowie i uczennice, mogą wcielać się w role fikcyjnych postaci oraz wykonywać zadania pod kierunkiem Mistrza Gry, w oparciu o wybrany lub własny scenariusz. Gra uwzględnia aktualną klasyfikację zawodów zawartą w rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 19 czerwca 2015 r. zmieniającym rozporządzenie w sprawie klasyfikacji zawodów szkolnictwa zawodowego (Dz. U z 2015 r. poz. 954).

## **Co to jest gra fabularna?**

Gry fabularne (z ang. „role playing games”, w skrócie rpg) to rodzaj gier powstałych w USA w latach 70. ubiegłego wieku, a dekadę później przeniesionych również do Polski. Od tamtej pory gry fabularne w naszym kraju mocno się rozpowszechniły, stając się ciekawą formą intelektualnej rozrywki. Jest to zabawa wyobraźnią, sposób spędzania czasu wolnego podobny nieco do kameralnych spotkań brydżowych w doborowym towarzystwie czy wieczornej wizyty u znajomych.

Rozgrywka w grę fabularną to spotkanie, gdzie zbiera się w jednym miejscu i czasie grupa kilku osób, którzy poświęcają na wspólne granie kilka godzin. Za pomocą zawartych w podręczniku zasad gry tworzą postaci – Bohaterów Graczy (BG). Każdy Gracz jedną o określonych cechach. Gracze następnie się wcielają się w konkretną postaci i je odgrywają. Podczas rozgrywki, zwanej sesją, wspólnie z Mistrzem Gry (MG) tworzą wspólną opowieść fabularną.

MG odpowiedzialny jest za przygotowanie spotkania i nadzorowanie Graczy. Jego rolę można z jednej strony porównać do narratora, który przedstawia świat i to, co się w nim dzieje. Z drugiej strony jest to sędzia, który przesądza kwestie sporne i ostatecznie rozstrzyga o skuteczności działań BG – ich powodzeniach i porażkach.

W grach fabularnych właściwie nie ma zwycięzców i przegranych, a Gracze są zachęceni do współdziałania. W trakcie sesji Gracze biorą wspólnie udział w przygodzie – scenariuszu przygotowanym wcześniej przez MG – razem dążąc do jej pozytywnego zakończenia. Innymi słowy mówiąc, sesja wygląda tak, że MG snuje opowieść, gdzie BG występują jako postaci, a każdy Gracz kieruje jednym z nich. MG opisuje, co się dzieje wokół, jakie wydarzenia mają miejsce itp.. Gracze zaś podejmują decyzje, mówiąc, co robią ich postaci. Nie mają jednak z góry narzuconych ról, jak np. w sztuce teatralnej, lecz kreują je na bieżąco – zgodnie ze swoją wolą. Sesja przybiera postać wspólnej rozmowy moderowanej przez MG, gdzie każdy jej uczestnik wyobraża sobie opowiadaną fabułę aż do jej końca.

Przykładowo MG mówi: „Idziecie wąską ścieżką wśród zamglonych i podmokłych łąk. Dzień jest zimny, a ciągła mżawka i mokra wysoka trawa sprawiają, że jesteście zziębnięci i przemoczeni. Macie dość tej całej wycieczki pracowniczej. W pewnym momencie słyszycie jakiś krzyk dobiegający zza dywanu mgły. Krzyk się powtarza, to z pewnością wołanie o pomoc. Co robicie?”

W tej sytuacji Gracze deklarują, co robią ich postaci, MG określa skuteczność tych działań oraz to, co robią jacyś inni aktorzy w tej scenie. I tak snujecie opowieść, która tworzy się na bieżąco. W grze zachodzi zatem interakcja między postaciami prowadzonymi przez Graczy, jak również między postaciami a światem gry.

## Co robisz jako MG?

Jesteś moderatorem rozgrywki. Do ciebie należy przygotowanie scenariusza przygody, w której wystąpią postaci Graczy jako bohaterowie pierwszoplanowi. Możesz skorzystać ze scenariuszy zawartych w niniejszej książce, ale możesz też wymyślić coś sam. Ty jesteś odpowiedzialny za zorganizowanie sesji. Musisz poznać bardzo dobrze świat gry i zasady gry, znać je lepiej od Graczy. Dostarczasz im opisów, bierzesz udział w rozmowach, jesteś sędzią. Twoje słowa i opisy zastępują Graczom zmysły ich postaci. Ponadto kontrolujesz przeciwników BG i wszystkie inne istoty (tzw. Bohaterów Niezależnych, w skrócie BN), którymi nie kierują Gracze.

Do dyspozycji masz ruchy, które przedstawiasz w świecie fikcji, po czym zawsze pytasz graczy, co robią. Gracze odpowiadają ci na zmianę w fikcji gry i rzucają kością, wykonując swoje ruchy. Mechanika zaś podpowie wam, co z tego wynika i jak w wyniku rzutów i działań rozwija się świat fikcji gry.

**WAŻNE:** Głównymi bohaterami są Detektywi, jednak dla wzbogacenia gry i podniesienia jej atrakcyjności wyposażeni zostali oni w cechy i aktywności, które nie są standardowe dla tego zawodu.

## Co robisz jako Gracz?

Po pierwsze musisz wymyślić sobie postać, w którą się wcielisz. Opisujesz ją, wypełniając tzw. Kartę Postaci, korzystając ze wskazówek zawartych w tej książce i załącznikach. W czasie gry musisz akceptować decyzje podejmowane przez MG. Powinieneś znać jak najlepiej swoją postać, znać umiejętności, jakie posiada. Powinieneś również orientować się, jak wygląda świat, w którym grasz. W razie jakichkolwiek wątpliwości, zwracaj się do MG. Kierujesz swoją postacią, decydujesz, co mówi i robi, improwizujesz na bieżąco w ramach opowiedanej fabuły. Podstawowa zasada gry to taka, że jeśli chcesz coś zrobić, zrób to, jeśli coś robisz, to znaczy że to robisz w fikcji gry i wówczas możesz rzucić, żebyście wspólnie określili, czy ci się udało.

Gracz ma imię np. Marcin. Marcin po wypełnieniu Formularza ZIP dostaje informację o wskazanych, polecanych zawodach, oraz otrzymuje wygenerowaną Kartę Postaci. Karta postaci wskazuje, którym detektywem może być. Typ detektywa zostaje wybrany zgodnie z 8 obszarami zainteresowań i tak gracz zostaje jednym z 8 typów Detektywów, czyli może być to typ: Mózg, Buźka, Muza, Anioł, Cień, Żywiół, Ekonom lub Mechanik (więcej na ten temat

w części 02.GRACZE) Tych nazw jednak nie używamy w komunikacji, ponieważ każdy Detektyw dostaje swoje imię np. Persefona, Agent Góra, Tomek, Zimny (przykłady w 04.MISTRZ GRY). Sytuacja jest jednak jeszcze bardziej skomplikowana, ponieważ Detektyw wciela się w rolę pracownika kontrolowanego zakładu, firmy, przedsiębiorstwa, przyjmuje jego rolę zawodową i także powinien przyjąć dodatkowe Imię – tegoż właśnie pracownika zakładu.

Wobec powyższego każdy Gracz odgrywa rolę Detektywa – pracownika Porozumienia Detektywów Wewnętrznych, a jednocześnie przyjmuje jeszcze rolę pracownika zakładu, który kontroluje.

### **Czego potrzeba do gry?**

Aby rozegrać sesję, potrzebnych jest kilka elementów. Po pierwsze niezbędni są Gracze i MG. Po drugie potrzebne jest pomieszczenie, nieduże, ale najważniejsze, by nikt nie przeszkadzał w rozgrywce. Powinno panować wokół względna cisza, pozwalająca na rozmowy i skupienie. Przyda się również papier, ołówek, stół i kilka krzeseł, aby każdy miał gdzie siedzieć. Ponadto potrzebne są jeszcze kości do gry; w przypadku Zawodowych metamorfoz wystarczą dwie sześciocienne kości, tzw. k6. W książce znajdziesz wiele miejsc, gdzie dla wykonania określonego testu będzie trzeba rzucić odpowiednio kośćmi, np. komenda rzuć 2k6 + 2 oznacza, że należy rzucić dwoma kośćmi sześciociennymi (2k6) i dodać do wyniku 2. Dodatkowo bardzo pomocne w rozgrywaniu gry, są Karty Zawodów opracowane w projekcie „WySPA Zawodów”, w ramach którego powstały „Zawodowe metamorfozy”. Wraz z Kartami Postaci pozwalają one planować działania podczas sesji i orientowanie się w mechanice rozgrywki. Aby wybrać swoją postać możesz także skorzystać z przygotowanego w ramach projektu narzędzia diagnozowania preferencji (Kwestionariusz zip).

### **Jaki jest cel gry?**

Tradycyjne gry kończą się zwykle zwycięstwem jednej ze stron, ewentualnie remisem. W grach fabularnych jest inaczej. Nie istnieje tu jedno oczywiste zakończenie, prowadzące się do zwycięstwa lub porażki. Jak każdy liczymy na sukcesy i przejmujemy się niepowodzeniami, ale w rpg jedno i drugie zależy od oczekiwań Graczy i założeń MG. MG, co prawda, tworzy scenariusz i wymyśla różne do niego założenia, jednak to Gracze decydują, jak się zachowują w określonych sytuacjach. Bardzo często zaskakują swoimi poczynaniami MG i ten musi



spontanicznie reagować na ich ruchy. Wszyscy mogą się podczas sesji zaskakiwać, co może spowodować, że fabuła rozwinie się w zupełnie inny sposób niż zakładał MG.

W Zawodowych metamorfozach Gracze wcielają się w określone postaci – Detektywów – pracowników organizacji Porozumienie Detektywów Wewnętrznych. W każdej przygodzie mają do zrealizowania zadanie, w ramach którego muszą zatrudnić się jako określony pracownik w zakładzie pracy – w wybranej komórce organizacyjnej – i zbadać, czy funkcjonuje ona prawidłowo, na czym polegają ewentualne nieprawidłowości. Opracują sposób na usprawnienie jej działania i podejmują próbę jego wdrożenia. Aby zrealizować zadanie, Gracze muszą przeistoczyć się w osobę należącą do określonego zawodu, posiadać wiedzę z nim związaną, nabyć umiejętności związane z tą profesją i dowiedzieć się jak najwięcej o pracy na stanowiskach z nią związanych. W jaki sposób Gracze podejną do tej misji, jak się potoczą ich los? To zależy od inwencji, pomysłowości, zdolności analitycznych i wielu innych umiejętności.

Dzięki uczestnictwie w rozgrywce, łącząc zabawę z nauką, Gracze podniosą swoje kompetencje związane z zawodem, który zgłębiają, co przyczyni się w dalszej perspektywie do łatwiejszego odnalezienia się na rynku pracy.

Celem gry jest poznanie przez uczniów zawodów i związanych z nimi zadań zawodowych, środowiska pracy, w którym te zadania są realizowane, oraz profili kompetencyjnych osób wykonujących te zawody. Osoby posiadające zdiagnozowane preferencje, co do obszaru zainteresowań (wynik badania kwestionariuszem ZiP) wybierają dla siebie jedną z ośmiu postaci, uzupełniają kartę tej postaci, a następnie podczas rozgrywki prowadzonej przez Mistrza Gry, którym jest doradca zawodowy, realizują wybraną misję na podstawie szkicu zaprezentowanego w podręczniku. Jeżeli wynik otrzymany po udzieleniu odpowiedzi na pytania z kwestionariusza ZiP wskazuje więcej niż jednemu graczowi dany obszar z podstawy programowej kształcenia w zawodach, grający mogą wybrać inny zawód z danego obszaru lub zawód z innego obszaru. Poniżej lista obszarów, którą można znaleźć w podstawie programowej kształcenia w zawodach (szczegółowe informacje w załączniku nr 1) [Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 7 lutego 2012 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia w zawodach].

- administracyjno-usługowy (A),
- budowlany (B),
- elektryczno-elektroniczny (E),
- mechaniczny i górniczo-hutniczy (M),

- rolniczo-leśny z ochroną środowiska (R),
- turystyczno-gastronomiczny (T),
- medyczno-społeczny (Z),
- artystyczny (S).

## **Świat Gry**

Świat, w którym będą rozgrywane scenariusze Zawodowych metamorfoz, określamy mianem świata gry. Jest on niezwykle bliski współczesnej rzeczywistości, w której żyjemy.

# 02.

## GRACZE

Każdy z Graczy generuje sobie jedną postać, która stanie się jego bohaterem (BG). Będzie miał on za zadanie wcielić się w nią i kierować jej działaniami w taki sposób, by ją chronić, a jednocześnie rozwiązywać zadania stawiane przed Graczami przez Mistrza Gry.

Postać Gracza pełni w opowieści snutej wspólnie przez Mistrza Gry i Graczy podwójną rolę. Z jednej strony każda z postaci Graczy należy do Porozumienia Detektywów Wewnętrznych – fikcyjnej organizacji zajmującej się prowadzeniem rozmaitego rodzaju działań mających na celu pomoc urzędom i firmom w sprawdzaniu prawidłowości funkcjonowania poszczególnych komórek organizacyjnych oraz wspierania ich we wprowadzaniu działań naprawczych.

Z drugiej jednak strony pracownicy PDW, którymi kierują Gracze, aby zrealizować stawiane przed nimi cele, muszą przeobrazić się w określone osoby, wchodzić w nowe środowiska i posługiwać się w nich odpowiednim językiem, jak również dysponować określoną fachową wiedzą i umiejętnościami. W każdym scenariuszu przed postaciami Graczy będzie postawione zadanie, do wypełnienia którego będą one musiały przyjąć określoną rolę zawodową: np. poligrafa, kucharza czy stolarza. Dzięki temu uda im się poznać odpowiednie struktury, wzbudzić czyjeś zaufanie lub zdobyć informacje. W ten sposób bohater każdego Gracza będzie musiał zarówno odgrywać postać pracownika PDW, jak również profesjonalisty pełniącego określone funkcje zawodowe czy pracownicze.

Na początku każdy z Graczy wybiera jeden z 8 typów postaci. Czyni to na podstawie wyniku, jaki uzyskuje w badaniu kwestionariuszem zainteresowań i predyspozycji zawodowych (ZiP). Wynik badania pozwala przyporządkować Gracza do jednego z 8 obszarów zainteresowań zawodowych oraz ocenić jednocześnie poziom jego predyspozycji przedsiębiorczych. Od wyboru typu postaci zależy szereg cech, jakie posiada Bohater Gracza.

## Postaci Detektywów i obszary zainteresowań

Masz do wyboru 1 z 8 postaci Detektywów o określonych obszarach zainteresowań.

1. Detektyw Mózg  
Detektyw o profilu: Zainteresowanie przetwarzaniem danych
2. Detektyw Buźka  
Detektyw o profilu: Zainteresowanie wsparciem społecznym
3. Detektyw Muza  
Detektyw o profilu: zainteresowania artystyczne
4. Detektyw Anioł  
Detektyw o profilu: Zainteresowania opiekuńcze
5. Detektyw Cień  
Detektyw o profilu: Zainteresowanie zarządzaniem
6. Detektyw Żywiół  
Detektyw o profilu: zainteresowanie naturą
7. Detektyw Ekonom  
Detektyw o profilu: Zainteresowanie zachowaniami ekonomicznymi
8. Detektyw Mechanik  
Detektyw o profilu: zainteresowania mechaniczne

# 02.01

## Detektyw Mózg

### Detektyw o profilu: Zainteresowanie przetwarzaniem danych

Cechuje go wysoki poziom zainteresowań przetwarzaniem danych, który może przejawiać się w działaniach takich, jak analiza i interpretowanie danych przy pomocy metod matematycznych i statystycznych, wyjaśnianie i rozwiązywanie problemów technicznych.

Detektyw oparty o rozsądek, odpowiednik Sherlocka Holmesa. Zbiera dowody, planuje, a także analizuje dane i interpretuje dane.

---

Pseudonim

---

Imię i nazwisko (fałszywa tożsamość).

---

Ulubione powiedzonko

#### Imię

Wybierz pierwszą literę swojego imienia.

Wybierz nazwisko - Abramowicz, Burbiel, Chocimski.

#### Tworzenie Detektywa

Wybierz wygląd, imię, atrybuty, ruchy i sprzęt. Po przekazaniu Wam danych na temat misji wybierz sobie Tożsamość i wypełnij Kartę Postaci (Kartę Postaci (Wirtualne CV) ) i wybierz ruch zawodu.

#### Wygląd/Aktualna tożsamość

- Płeć – mężczyzna lub kobieta

- Twarz – pospolita, ładna, szczerą, żywa/szczupła
- Oczy – zmrużone, spokojne, śmiejące się, rozbiegane/brązowe
- Budowa – grube, drobne, żylaste, krępe/tęga
- Cechy szczególne – brak/ pieprzyk przy wardze

#### Cechy i ruchy

- **Spokój** – opanowanie, spokój, uwaga, wiedza i edukacja  
Ruch: działaj pod presją
- **Moc** – siła fizyczna, dynamika  
Ruch: przejmij kontrolę,

- **Urok** – wdzięk atrakcyjność  
Ruch: przekonaj
- **Spryt** – bystrość, pomysłowość, szybkość myślenia  
Ruchy: przeczytaj osobę, analiza operacyjna
- **Szczęście** – przeznaczenie fortuna  
Ruchy: użyj dostępu, zbierz dane
- **Zaufanie**  
Ruch: Pomóż/Przeszkodź

### Wybierz jeden zestaw współczynników

- Spokój +1 Moc +2 Urok+1 Spryt-1  
Szczęście 0
- Spokój +2 Moc -1 Urok +2 Spryt +1  
Szczęście -1
- Spokój +1 Moc 0 Urok =0 Spryt 0  
Szczęście +2
- Spokój +2 Moc +1 Urok -1 Spryt +2  
Szczęście -1

**Zaufanie** – Określa, jak bardzo jesteś związany z innymi postaciami. Będzie się wahać od 0 do +3 – masz taką relację z każdą z postaci pozostałych Detektywów.

### Drugorzędne

Użyj Dostępu – możesz kupić zwykłe rzeczy, na niektóre rzadkie (w szczególności zesłanie sprzętu na miejsce misji) rzuca się dodatkowo rzuć+szczęście

### Ruchy Podstawowe

Dostajesz wszystkie ruchy podstawowe.

### Wirtualne CV

- To, kim aktualnie jesteś.
- Imię nazwisko
- Ukończona szkoła
- Doświadczenie zawodowe w PDW (3)
- Hobby
- Wady i zalety
- Aktualnie wykonywany zawód – wpisz zadania na swoim stanowisku z listy zawodów.

### Sprzęt

- Eyelink BattleSystem – system umożliwiający ci łączność z pozostałymi Detektywami, Sztuczną Inteligencją i PDW.

### oraz wybierz dwa z poniższych:

- na początku sesji rzuć+szczęście- na 10+ dostajesz 2, na 7-9 dostajesz 1 dodatkowy punkt Dostępu, umożliwiający zyskiwanie przedmiotów i przepustek w grze
- dokładne plany terenu wraz z pomieszczeniami
- minikomputer do przetwarzania danych, który pozwala ci pokazać wgrać dowolne dane, a w zamian dostajesz w przeciągu kilku sekund analizę matematyczną, statystyczną obejmującą dowolne dane wyjściowe, która pozwala ułatwić pracę sobie lub innym Detektywom.

## **Dodatkowe do wyboru ruchu Detektywa (wybierz 2)**

- **Metodyczny** – kiedy Zbierasz dane, możesz rzucić+spokój zamiast rzucić+szczęście. Na dowolnym sukcesie zbierasz +1 dowód/dane.
- **Otwarta księga:** kiedy Czytasz osobę, możesz zadać dodatkowe pytanie na 7+.
- **Twardziel** – jesteś wytrzymały, dostajesz +1 pancerza na wszystkich częściach ciała.
- **Najlepiej myślę podczas roboty** – kiedy Wykonujesz swoją pracę i uzyskasz sukces, traktuj to jakbyś uzyskał sukces na Analizie Operacyjnej – możesz dodatkowo zadać MG pytania.
- **Analityk:** Na 10+ zatrzymaj 2 punkty, Na 7–9 zatrzymaj 1. Na 6 – również zatrzymaj 1.  
W dowolnym momencie sesji ty lub MG możesz wydać zatrzymanie, żeby opracować dane potrzebne do misji i w ten sposób wspomóc rzut swój lub innego gracza dodając do niego +2 lub +1. Wystarczy, że dołączysz do analizy zdobyte lub posiadane dowody i materiały a twoja maszynka do analizy wypłuje ci opracowania, statystyki i analizy matematyczne, które pomogą w podjęciu przez was wspólnej decyzji, co do następnego działania.  
Wspólnie z MG ustalcie jakie to dane, Musisz ustalić je przed wykonaniem rzutu przez siebie lub innego gracza. Za

każde zatrzymanie możesz dodać +1 lub +2 do następnego rzutu na ruch dowolnego gracza, który korzysta z twoich podpowiedzi, pod warunkiem, że mu te informacje przekażesz przed rzutem (np. mówiąc mu „z moich obliczeń wynika, że mamy 85% szans na powodzenie wejścia do magazynów). Zatrzymania masz na całą sesję, co oznacza, że w przypadku 2 zatrzymań, możesz stworzyć analizę i pomóc sobie lub innym graczom w dwóch rzutach, lub w jednym, dodając do niego raz na sesję gry +2 (do jednego rzutu) lub do dwóch rzutów po +1..

- **Wujek/Ciotka dobra rada** – gdy jakaś postać przyjdzie do ciebie po poradę, powiedz jej szczerze, jaki twoim zdaniem jest najlepszy kierunek działania. Jeśli zrobi to, co jej poradzisz, dostanie +1 do wszystkich rzutów z tym związanych, a ty zaznaczasz doświadczenie (zgodnie z poniższą instrukcją).

### **Ruch obszaru kształcenia**

Dostajesz 1 z 8 ruch obszaru kształcenia z listy obszarów.

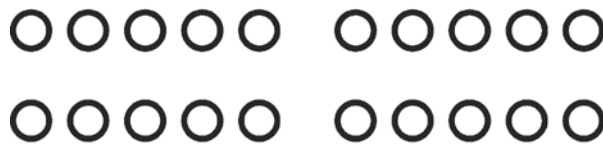
### **Rozwój Detektywa**

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Zaufanie z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać

i wymaż zaznaczone kółka, po czym zmień wyróżnioną cechę na inną.

- dostajesz awans poziomy – usuń 1 Punkt Ryzyka z puli lub dodaj do swojej puli 1 Punkt Dostępu.
- dostajesz awans pionowy od kierownika i zostajesz wysłany na dodatkowe szkolenia, albo doszkalasz się z innego zawodu– wybierz jeden zawód i przepisuj jego umiejętność..
- dostajesz zastępcę/stażystów, którzy mogą wykonywać twoją pracę a ty możesz realizować inne zadania

- dostajesz +1 moc (max. moc+3)
- dostajesz +1Spokój (max. Spokój+2)
- dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- dostajesz +1szczęście (max. szczęście+2)
- dostajesz nowy ruch ze swojej karty postaci
- dostajesz nowy ruch z innej karty postaci



Doświadczenie



# 02.02

## Detektyw Buźka

### Detektyw o profilu: Zainteresowanie wsparciem społecznym

Detektywa cechuje wysoki poziom zainteresowań pracą z ludźmi, który może przejawiać się w działaniach takich, jak pomaganie innym, dostarczanie im informacji, świadczenie usług np. administracyjnych, gastronomicznych, turystycznych. Jesteś osobą o wyjątkowym uroku, która zawsze jest w stanie przekonać każdego i potrafi także prowadzić mediacje i negocjacje. Zawsze ubrany i poruszający się w sposób elegancki, urzekający płęć przeciwną i nie tylko – nawet w fartuchu wygląda jak z okładki czasopisma. Lubisz pracować z ludźmi, usług wspierasz ich, motywujesz do działania, zmianym świetnie odnajdujesz się wszędzie tam, gdzie jest inny człowiek.

---

Pseudonim

---

Imię i nazwisko (fałszywa tożsamość).

---

Ulubione powiedzonko

### Imię

Wybierz pierwszą literę swojego imienia.

Wybierz nazwisko – Czarus, Ładny,

Przystojniak.

### Tworzenie Buźki

Wybierz wygląd, imię, atrybuty, ruchy i sprzęt. Po przekazaniu Wam danych na temat misji wybierz sobie Tożsamość i wypełnij Wirtualne CV i wybierz ruch zawodu.

### Wygląd

- Mężczyzna, kobieta,
- Ubiór: formalny, luksusowy, codzienny, eleganckie obuwie.
- Twarz: gładka, słodka, przystojna, ostre rysy, dziewczęca, chłopięca, oszałamiająca.
- Oczy: taksujące, zniewalające, obojętne.
- Ciało:-szczupłe, umięśnione, chłopięca sylwetka.

## Cechy i ruchy

**Spokój** – opanowanie, spokój, uważność, wiedza i edukacja

Ruch: działaj pod presją

**Moc** – siła fizyczna, dynamika

Ruch: przejmij kontrolę,

**Urok** – wdzięk atrakcyjność

Ruch: przekonaj

**Spryt** – bystrość, pomysłowość, szybkość myślenia

Ruchy: przeczytaj osobę, analiza operacyjna

**Szczęście** – przeznaczenie fortuna

Ruchy: użyj dostępu, zbierz dane

## Zaufanie

Ruch: Pomóż/Przeszkodź

## Cechy:

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+3 Moc-1 Urok+1 Spryt +1  
Szczęście=0
- Spokój +3 Moc -1 Urok+2 Spryt =0  
Szczęście -1
- Spokój +3 Moc -2 Urok+1 Spryt +1  
Szczęście +1
- Spokój +3 Moc 0 Urok+1 Spryt +1  
Szczęście -1

## Ruchy Podstawowe

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy

## Wirtualne CV

- To, kim aktualnie jesteś.
- Imię nazwisko
- Ukończona szkoła

- Doświadczenie zawodowe w PDW (3)
- Hobby
- Wady i zalety
- Aktualnie wykonywany zawód – wpisz zadania na swoim stanowisku z listy zawodów.

## Ruchy Buźki (wybierz 2)

- **Zabójcza uroda:** gdy włączasz się do napiętej sytuacji, rzuć+urok. Na 10+ zatrzymaj 2. Na 7-9 zatrzymaj 1. Wydaj zatrzymania 1 za 1, by nawiązać kontakt wzrokowy z którąś z postaci niezależnych. Ta postać zamiera w bezruchu i może działać dopiero wtedy, gdy przerwiesz kontakt wzrokowy. W przypadku porażki wszyscy przeciwnicy uznają cię za największe zagrożenie.
- **Empatia** – potrafisz pracować z ludźmi i odnajdywać się w ich skórze, co oznacza, że możesz wyobrazić sobie, co zrobiłbyś na ich miejscu. Jeśli dokonujesz Analizy Operacyjnej i dotyczy ona innych osób lub sytuacji związanej z innymi osobami możesz dodać sobie +1 do rzutu.
- **Pomocny gość:** kiedy uzyskasz sukces na rzucie Pomóż/Przeszkodź, postać, której pomagasz lub przeszkadzasz, dodaje lub odejmuje dodatkowe +1/-1 do rzutu.
- **Przecucie**  
Kiedy wkraczasz do napiętej sytuacji

między ludźmi, intuicyjnie wyczuwasz, kto tutaj jest najsłabszy, rzuć+spokój.

W przypadku sukcesu wybierz jedną postać, której się nie uda osiągnąć celu lub jedną, która odniesie sukces.

Możesz wybrać tylko postaci niezależne, nie wybieraj postaci Graczy. MG sprawi, że twoje przecucie się spełni, jeśli pojawi się na to tylko cień szansy.

W przypadku porażki wyczuwasz, że to Ty masz najsłabszą pozycję w napiętej sytuacji, w związku z tym dostajesz -1 do wszystkich rzutów do końca tej sytuacji.

- **Wyostrome zmysły:** gdy robisz analizę operacyjną i wykorzystujesz odpowiedzi MC, dostajesz +2 zamiast +1.
- **Z twarzy podobny zupełnie do nikogo:** w napiętej sytuacji, w której biorą udział inni ludzie, rzuć+urok. Na 10+ wmieszasz się w tłum i przez najbliższą scenę MG nie może w wyniku twoich porażek podejmować Ryzyka, nie wzbudzasz żadnych podejrzeń i nikt nie zwraca na ciebie uwagi..
- **Ależ elegancko dziś wyglądasz** – kiedy *Wykonujesz swoją pracę* rzuć+urok zamiast rzuć.

### Sprzęt Bużki

- EYELINK BattleSystem – system umożliwiający ci łączność z pozostałymi Detektywami, Sztuczną Inteligencją i PDW.
- nadajnik głosu (poręczna antenka, która w danym punkcie w zasięgu wzroku

potrafi wysłać różne fale dźwiękowe np. kapanie wody czy dźwięk kroków).

- komunikator z Centralą (urządzenie, które pozwala na bieżąco komunikować się z Centralą, pytać, Używać Dostępu,
  - dodatkowe przebranie
- oraz wybierz dwa z poniższych:**
- rękawica ze skanerem: chwytając czyjąś dłoń, możesz zeskanować i powielić odciski palców
  - programowalna maska: możesz się upodobnić do kogoś, potrzebujesz jedynie zdjęć z różnych kątów (co najmniej trzech). Im bardziej wygląd odbiega od twojego, tym trudniej kogoś oszukać (bonus +1 do +3)
  - prezenty na każdą okazję: kwiaty, bombonierki, kawa, biżuteria
  - dodatkowe przebrania (2), w dowolnym stylu i jakości

### Ruch obszaru kształcenia

Dostajesz 1 z 8 ruch obszaru kształcenia z listy obszarów.

### Rozwój Bużki

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Zaufanie z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka, po czym zmień wyróżnioną cechę na inną.

- dostajesz awans poziomy – usuń 1 Punkt Ryzyka z puli lub dodaj do swojej puli 1 Punkt Dostępu.
- dostajesz awans pionowy od kierownika i zostajesz wysłany na dodatkowe szkolenia, albo doszkalasz się z innego zawodu - (wybierz z listy zawodów dla danej grupy) – wybierz drugą umiejętność wynikającą z zawodu jaki wybrałeś.
- dostajesz zastępcę/stażystów, którzy mogą wykonywać twoją pracę, a ty

dzięki temu możesz realizować inne zadania

- dostajesz +1 moc (max. +2)
- dostajesz +1 urok (max. +2)
- dostajesz +1 Spryt (max. +2)
- dostajesz +1 szczęście (max. +2)
- dostajesz ruch Buźki
- dostajesz ruch z karty innej postaci



Doświadczenie

# 02.03

## Detektyw Muza

### Detektyw o profilu: zainteresowania artystyczne

Detektyw o wysokim poziomie zainteresowań artystycznych cechuje wysoki poziom zainteresowań tworzeniem sztuki. Jesteś Detektywem, który swoją pracą potrafi zainteresować lub zainspirować każdego, tworzysz niesamowite dzieła sztuki nawet z kartki papieru i jesteś specem w rozdawaniu prezentów na każdą okazję.

---

Pseudonim

---

Imię i nazwisko (fałszywa tożsamość).

---

Ulubione powiedzonko

### Imię

Wybierz pierwszą literę swojego imienia.

Wybierz nazwisko – Malowany, Rzeźba, Kolaż.

### Tworzenie Muzy

Wybierz wygląd, imię, atrybuty, ruchy i sprzęt. Po przekazaniu Wam danych na temat misji wybierz sobie Tożsamość i wypełnij Wirtualne CV i wybierz ruch zawodu.

### Wygląd

- Mężczyzna, kobieta, zadbany, oryginalny, ekscentryczny.

- Ubiór: formalny, luksusowy, codzienny, eleganckie obuwie.
- Twarz: gładka, słodka, przystojna, ostre rysy, dziewczęca, chłopięca, oszałamiająca.
- Oczy: taksujące, lodowate, zniewalające, obojętne.
- Ciało: szczupłe, umięśnione, chłopięca sylwetka, nienaturalne.

### Cechy i ruchy

- **Spokój** – opanowanie, spokój, uważność, wiedza i edukacja  
Ruch: działaj pod presją
- **Moc** – siła fizyczna, dynamika  
Ruch: przejmij kontrolę,

- **Urok** – wdzięk atrakcyjność  
Ruch: przekonaj
- **Spryt** – bystrość, pomysłowość, szybkość myślenia  
Ruchy: przeczytaj osobę, analiza operacyjna
- **Szczęście** – przeznaczenie fortuna  
Ruchy: użyj dostępu, zbierz dane
- **Zaufanie**  
Ruch: Pomóż/Przeszkodź

### Cechy:

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój +1 Moc -1 Urok+2 Spryt +1  
Szczęście=0
- Spokój=0 Moc=0 Urok+2 Spryt =0  
Szczęście +1
- Spokój -1 Moc=0 Urok+2 Spryt +2  
Szczęście -1
- Spokój +1 Moc +1 Urok+2 Spryt +1  
Szczęście -2

### Ruchy Podstawowe

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy

### Wirtualne CV

- To, kim aktualnie jesteś.
- Imię nazwisko
- Ukończona szkoła
- Doświadczenie zawodowe w PDW (3)
- Hobby
- Wady i zalety
- Aktualnie wykonywany zawód – wpisz zadania na swoim stanowisku z listy zawodów.

### Ruchy Muzy

- **Zapierający dech w piersiach:**  
dostajesz +1 urok (urok+3).
- **Prezent:** Możesz komuś zaoferować osobiście zrobiony artystyczny i osobisty podarunek, który sprawi, że osoba, której dałeś prezent, będzie się czuła wobec ciebie zobowiązana. Może to być obrazek, figurka z origami lub obrobiona na komputerze grafika czy zdjęcie. Kiedy zrobisz podarunek i dasz go tej osobie, rzuć+szczęście.  
W przypadku sukcesu (+10, 7-9) możesz w dowolnym momencie oznajmić, że ta osoba przychodzi do ciebie (nie trzeba wyjaśniać, jak to się stało) i pojawia się tam, gdzie obecnie jesteś, żeby zapytać, co u ciebie słyhać lub po prostu porozmawiać. Jeśli rzucisz 10+, dostajesz +1 do następnego rzutu przeciwko tej osobie.
- **Boski artysta:** gdy uprawiasz wybraną przez siebie sztukę lub robisz coś związanego artystycznego - dowolny akt ekspresji lub kultury albo gdy prezentujesz swoje dzieło przed publicznością (przygotowujesz jakieś przedstawienie, odgrywasz kogoś, rysujesz na kartce, malujesz, tworzysz grafikę na komputerze, tworzysz kolczyki itp.), **rzuć+urok**. Na 10+ zatrzymaj 3. Na 7-9 zatrzymaj 1. Wydadaj 1 by wskazać postać niezależną spośród swojej publiczności i wybrać 1:

- Ta osoba chce się ze mną spotkać,
- Ta osoba chce skorzystać z moich usług,
- Ta osoba zauroczyła się we mnie,
- Ta osoba chce zaoferować mi prezent,
- Ta osoba mnie podziwia.

W przypadku porażki nie otrzymujesz żadnych korzyści, ale nie cierpisz z powodu straconej okazji. Po prostu wypadasz bardzo dobrze, to wszystko.

- **Urok tworzenia:** gdy coś tworzysz (dzieło, prezent, grafika itp.) i dajesz go jakiejś osobie w obecności innych osób, wszyscy, którzy cię widzą, nie są w stanie oderwać od ciebie wzroku – i nie są w stanie robić nic więcej niż tylko cię obserwować. Jeśli chcesz, możesz uwolnić wybrane osoby spod działania swojego wpływu.
- **Hipnotyzujące spojrzenie:** gdy masz czas i jesteś z kimś na osobności lub pracujesz z nim, ta osoba zaczyna się bardzo fascynować tym co robisz. Rzuć+urok. Na 10+ zatrzymaj 3, na 7-9 zatrzymaj 1. Ta osoba może wydać twoje zatrzymania 1 za 1, jeśli:
  - Bedzie ci przychylna,
  - Działa jako twoje oczy i uszy,
  - Stawia się w twojej obronie u przełożonych lub współpracowników,

Postacie niezależne nie mogą działać przeciwko tobie, póki masz na nie zatrzymania.

W przypadku postaci graczy możesz w dowolnej chwili wydać zatrzymania 1 za 1:

- myśli o tobie rozpraszają ich – działają pod presją;
- myśli o tobie inspirują ich – dostają +1 w tej chwili.

W przypadku porażki ta osoba dostaje na ciebie 2 zatrzymania, które może wydać na dokładnie tych samych warunkach.

### Sprzęt Muzy

- EYELINK BattleSystem – system umożliwiający ci łączność z pozostałymi Detektywami, Sztuczną Inteligencją i PDW.
- nadajnik głosu (poręczna antenka, która w danym punkcie w zasięgu wzroku potrafi wysłać różne fale dźwiękowe np. kapanie wody czy dźwięk kroków).
- komunikator z Centralą (urządzenie, które pozwala na bieżąco komunikować się z Centralą, pytać, Używać Dostępu)- dodatkowe przebranie

### oraz wybierz dwa z poniższych:

- podręczny tablet graficzny i przenośna drukarka,
- aparat 3d pozwalający fotografować całe modele i obiekty a potem drukować je w technologii 3d
- prezenty na każdą okazję: ręcznie wykonana biżuteria, drewniane figurki,

- dodatkowe przebrania (2), w dowolnym stylu i jakości
- luksusowy sprzęt – kolekcjonerskie monety, kosmetyki,
- możesz mieć jakieś małe zwierzę, kierownikom i przełożonym nie przeszkadza jego obecność w miejscu pracy, o ile nie sprawia problemów.

### Ruch obszaru kształcenia

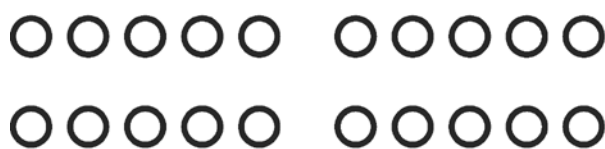
Dostajesz 1 z 8 ruch obszaru kształcenia z listy obszarów.

### Rozwój Muzy

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Zaufanie z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia.

Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka, po czym zmień wyróżnioną cechę na inną.

- dostajesz awans poziomy – usuń 1 Punkt Ryzyka z puli lub dodaj do swojej puli 1 Punkt Dostępu.
- dostajesz awans pionowy od kierownika i zostajesz wysłany na dodatkowe szkolenia, albo doszkalasz się z innego zawodu - (wybierz z listy zawodów dla danej grupy) – wybierz drugą umiejętność wynikającą z zawodu jaki wybrałeś.
- dostajesz zastępcę/stażystów, którzy mogą wykonywać twoją pracę, a ty możesz realizować inne zadania dostajesz +1 Spokój (max. Spokój+2)
- dostajesz +1 Spokój (max. Spokój+2)
- dostajesz +1 Moc (max. Moc+2)
- dostajesz +1 Spryt (max. Spryt+2)
- dostajesz ruch muzy
- dostajesz ruch muzy



Doświadczenie



# 02.04

## Detektyw Anioł

### Detektyw o profilu: Zainteresowania opiekuńcze

Detektywów takich cechuje wysoki poziom zainteresowań pracą z ludźmi, który może przejawiać się w działaniach takich, jak niesienie pomocy innym we wszystkich grupach wiekowych, uczenie, przewidywanie, wspieranie, doradztwo innym.

---

Pseudonim

---

Imię i nazwisko (fałszywa tożsamość).

---

Ulubione powiedzonko

### Imię

Wybierz pierwszą literę swojego imienia.

Wybierz nazwisko – Mądrała, Medyk,  
Profesor.

### Tworzenie Anioła

Wybierz wygląd, imię, atrybuty, ruchy i sprzęt. Po przekazaniu Wam danych na temat misji wybierz sobie Tożsamość i wypełnij Wirtualne CV i wybierz ruch zawodu.

### Wygląd

- Mężczyzna, kobieta, dwuznaczny lub oryginalny.
- Ubiór: roboczy, codzienny + roboczy, garnitur.

- Twarz: przyjazna, kwadratowa, surowa, ładna, radosna.
- Oczy: ciepłe, współczujące, surowe spojrzenie, bystre, rozbiegane.
- Ciało: krępe, tęgie, chude, potężne, smukłe.

### Cechy i ruchy

- **Spokój** – opanowanie, spokój, uważność, wiedza i edukacja  
Ruch: działaj pod presją
- **Moc** – siła fizyczna, dynamika  
Ruch: przejmij kontrolę,
- **Urok** – wdzięk atrakcyjność  
Ruch: przekonaj
- **Spryt** – bystrość, pomysłowość, szybkość myślenia

Ruchy: przeczytaj osobę, analiza operacyjna

- **Szczęście** – przeznaczenie fortuna  
Ruchy: użyj dostępu, zbierz dane

- **Zaufanie**

Ruch: Pomóż/Przeszkodź

### Cechy:

Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój +1 Moc =0 Urok+1 Spryt +2  
Szczęście -1
- Spokój +1 Moc +1 Urok =0 Spryt +2  
Szczęście -1
- Spokój -1 Moc +1 Urok =0 Spryt +2  
Szczęście +1
- Spokój +2 Moc =0 Urok -1 Spryt +2  
Szczęście -1

### Ruchy Podstawowe

Dostajesz wszystkie podstawowe ruchy

### Wirtualne CV

- To, kim aktualnie jesteś.
- Imię nazwisko
- Ukończona szkoła
- Doświadczenie zawodowe w PDW (3)
- Hobby
- Wady i zalety
- Aktualnie wykonywany zawód – wpisz zadania na swoim stanowisku z listy zawodów.

### Ruchy Anioła

- **Szósty zmysł:** Kiedy Używasz dostępu lub Zbierasz Dane, rzuć+spryt zamiast rzucać+szczęście.
- **Własny gabinet:** posiadasz własny gabinet lub szpital albo salę szkoleniową na terenie miejsca misji, wyposażoną w odpowiednie narzędzia, małe laboratorium do nauki oraz dwuosobowy personel (tak jakbyś miał rozwinięcie zastępcy/stażyści – może być Roman i Eliza?). W gabinecie możesz prowadzić zajęcia, warsztaty, lub opiekować się ludźmi, doradzać im lub prowadzić inną działalność związaną z twoją specjalnością (niesienie pomocy, uczenie, przewidywanie, doradztwo, wspieranie innych).  
W swoim gabinecie możesz pracować z pacjentami/klientami lub prowadzić szkolenia czy warsztaty. Jesteś jedyną osobą, która ma do niego dostęp i specjalne zabezpieczenie (wybierz jakie: czytnik siatkówki oka, odcisk palca, głosowy).
- **Zawodowe współczucie** – gdy pomagasz komuś (innej postaci gracza), kto wykonuje rzut, możesz rzucić+spryt zamiast rzucać+zaufanie.
- **Anioł bitwy:** kiedy opiekujesz się ludźmi, zajmujesz się nimi lub niesiesz pomoc albo nie uczestniczysz w wydarzeniach, dostajesz +1 do rzutu Działanie pod presją, jeśli te wydarzenia mają na ciebie wpływ lub zaczynają cię dotyczyć lub chcą przerwać twoją opiekę lub zainteresowanie osobą.

- **Uzdrowiający dotyk:** kiedy pomagasz innej osobie i spędzasz z nią czas, rzuć+szczęście. Na 10+ masz do wyboru: leczysz jej 1 ranę lub dodajesz jej +1 do następnego rzutu (może się kumulować z ruchem Pomóż). Na 7-9 również leczysz jedną ranę albo dodajesz jej +1 do następnego rzutu, ale Działasz pod presją. W przypadku porażki nie leczysz tej osoby albo jej nie pomagasz.
- **Rozsądny człowiek** – dostajesz +1 Spokój (max. Spokój +3).

### **Sprzęt Anioła**

- EYELINK BattleSystem – system umożliwiający ci łączność z pozostałymi Detektywami, Sztuczną Inteligencją i PDW.
- nadajnik głosu (poręczna antenka, która w danym punkcie w zasięgu wzroku potrafi wysłać różne fale dźwiękowe np. kapanie wody czy dźwięk kroków).
- komunikator z Centralą (urządzenie, które pozwala na bieżąco komunikować się z Centralą, pytać, Używać Dostępu, dostawać)
- dodatkowe przebranie

### **oraz wybierz dwa z poniższych:**

- apteczka,
- przenośny holowyswietlacz do prezentacji,
- lekarstwa/zioła,
- dodatkowe przebrania (2), w dowolnym stylu i jakości

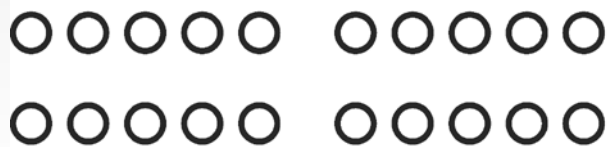
### **Ruch obszaru kształcenia**

Dostajesz 1 z 8 ruch obszaru kształcenia z listy obszarów.

### **Rozwój Anioła**

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Zaufanie z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka, po czym zmień wyróżnioną cechę na inną.

- dostajesz awans poziomy – usuń 1 Punkt Ryzyka z puli lub dodaj do swojej puli 1 Punkt Dostępu.
- dostajesz awans pionowy od kierownika i zostajesz wysłany na dodatkowe szkolenia, albo doszkalasz się z innego zawodu - (wybierz z listy zawodów dla danej grupy) – wybierz drugą umiejętność wynikającą z zawodu jaki wybrałeś.
- dostajesz zastępcę/stażystów, którzy mogą wykonywać twoją pracę, a ty możesz w tym czasie realizować inne zadania
- dostajesz +1spryt (max. spryt+3)
- dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- dostajesz +1moc (max. moc+2)
- dostajesz +1moc (max. moc+2)
- dostajesz+1szczęście (max. szczęście+2)
- dostajesz ruch anioła



Doświadczenie

# 02.05

## Detektyw Cień

### Detektyw o profilu: Zainteresowanie zarządzaniem.

Cechuje go zainteresowanie zarządzaniem głównymi przedsięwzięciami biznesowymi lub organizacyjnymi, które może przejawiać się w działaniach takich jak przetwarzanie informacji, rozwiązywanie problemów, podejmowanie decyzji, planowanie, prognozowanie, komunikowanie się z innymi, przekonywanie, koordynowanie i kontrola pracy innych. Detektyw oparty o spryt i szczęście. Zręczny dyplomata i negocjator. Potrafi zarządzać ludźmi i sterować z „drugiego siedzenia”, dla niego zarządzanie jest jak gra w szachy.

---

Pseudonim

---

Imię i nazwisko (fałszywa tożsamość).

---

Ulubione powiedzonko

### Imię

Wybierz pierwszą literę swojego imienia.

Wybierz nazwisko - Szefu, Rozkaz, Doktor.

### Tworzenie Cienia

Wybierz wygląd, imię, atrybuty, ruchy i sprzęt. Po przekazaniu Wam danych na temat misji wybierz sobie Tożsamość i wypełnij Wirtualne CV i wybierz ruch zawodu.

### Wygląd/Aktualna tożsamość

- Płeć – mężczyzna lub kobieta

- Twarz – Mało wyraźna, szczupła, przebiegłe rozbiegane oczy
- Oczy – zielone, niebieskie/brązowe
- Budowa – wielki jak szafa/tęga
- Cechy szczególne – blizna/ pieprzyk przy wardze

### Cechy i ruchy

- **Spokój** – opanowanie, spokój, uważność, wiedza i edukacja  
Ruch: działaj pod presją
- **Moc** – siła fizyczna, dynamika  
Ruch: przejmij kontrolę,

- **Urok** – wdzięk atrakcyjność  
Ruch: przekonaj
- **Spryt** – bystrość, pomysłowość, szybkość myślenia  
Ruchy: przeczytaj osobę, analiza operacyjna
- **Szczęście** – przeznaczenie fortuna  
Ruchy: użyj dostępu, zbierz dane
- **Zaufanie**  
Ruch: Pomóż/Przeszkodź

#### Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój+1 Moc-1 Urok 0 Spryt +3  
Szczęście+1
- Spokój 0 Moc -1 Urok -1 Spryt +3  
Szczęście +2
- Spokój +1 Moc -2 Urok+1 Spryt +3  
Szczęście +1
- Spokój +1 Moc 0 Urok -1 Spryt +3  
Szczęście +1

#### Wirtualne CV

- Wirtualne CV
- To, kim aktualnie jesteś.
- Imię nazwisko
- Ukończona szkoła
- Doświadczenie zawodowe w naszej korporacji (wymień 3)
- Hobby
- Wady i zalety
- Aktualnie wykonywany zawód – wpisz zadania na swoim stanowisku z listy zawodów.

#### Dodatkowe ruchy Cienia (wybierz 2)

- **Niewidzialny** – potrafisz poruszać się bezszelestnie i bez zwracania na siebie uwagi. Jeśli chcesz dostać się do pomieszczenia lub w pobliże 1 osoby, rzuć+spryt. Na 10+ Na 1 scenę stajesz się niewidzialny dla kamer, ochroniarze nie zwracają na ciebie żadnej uwagi. Na 7-9 MG może dać ci do zrealizowania jeden dodatkowy warunek lub każe ci zapłacić.
- **Prezesowa reputacja:** gdy napotkasz na swojej drodze kogoś istotnego (ty decydujesz), rzuć+spryt. W przypadku sukcesu ta osoba słyszała o tobie i określasz, co o tobie słyszała, a MC zadba o to, żeby zareagowała w odpowiedni sposób. Na 10+ dostajesz +1 do następnego rzutu, kiedy wchodzisz z nią w interakcję. W przypadku porażki ta osoba słyszała coś o tobie, ale to MC określa co.
- **Głowa pełna pomysłów** – kiedy działasz pod presją, a obserwuje cię inna osoba, możesz rzucić+spryt zamiast rzucić+spokój.
- **No ma się ten fart** – kiedy Zbierasz Dane, wybierasz +1 dodatkową opcję podczas sukcesu.
- **Trafne decyzje** – kiedy spędzasz chwilę, żeby analizować otoczenie, dane komputerowe lub zachowania grupy ludzi rzuć+spryt. Na 10+ zatrzymaj 3, na 7-9 zatrzymaj 1. Wydadz zatrzymania, żeby zadawać MG pytania podczas chodzenia po danym miejscu lub analizy danych lub obserwowania grupy osób. Potem podejmij decyzję, co należy zrobić. Jeśli inny Gracz

zachowuje się potem według twoich późniejszych wskazówek, dostaje +1 do następnego rzutu.

- czy jest tu jakieś niebezpieczeństwo i jak mogę je ominąć?
- co jeszcze jest tutaj ukryte, czego nie widać na pierwszy rzut oka?
- co się stanie, jeśli niepotrzebnie zwrócę na siebie uwagę?
- jaka jest największa słabość tej grupy ludzi? czego oni teraz potrzebują/oczekują?
- czy w tych danych jest jakaś luka?

- **Strategiczna decyzja**– kiedy stworzysz jakiś plan działania, powiedz szczerze, jaki jest twój plan i najlepsza możliwa decyzja w danych okolicznościach. Wszystkie postaci graczy, które postępują według twojego planu i podejmują działania według twoich wskazówek, dostają +1 do pierwszego rzutu związanego z jego realizacją.

### **Sprzęt**

- EYELINK BattleSystem – system umożliwiający ci łączność z pozostałymi Detektywami, Sztuczną Inteligencją i PDW.

### **oraz wybierz dwa z poniższych:**

- zestaw do wspinaczki: linka, kotwiczka, bloki, haki
- mikrofon kierunkowy oraz kamery (3) zwykłe i termowizyjne
- peleryna-niewidka: folia przybierająca kolory otoczenia (musisz być nieruchomo, wtedy zauważenie cię jest niemal niemożliwe)

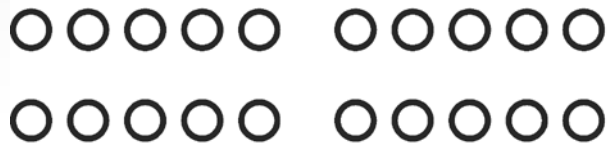
### **Ruch obszaru kształcenia**

Dostajesz 1 z 8 ruch obszaru kształcenia z listy obszarów.

### **Rozwój Cienia**

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Zaufanie z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka, po czym zmień wyróżnioną cechę na inną.

- dostajesz awans poziomy – usuń 2 Punkt Ryzyka z puli lub dodaj do swojej puli 2 Punkty Dostępu.
- dostajesz awans pionowy od kierownika i zostajesz wysłany na dodatkowe szkolenia, albo doszkalasz się z innego zawodu - wybierz z listy zawodów dla danej grupy zawód do którego chciałbyś się przyuczyć i umiejętność wynikającą z zawodu jaki wybrałeś.
- dostajesz 2 zastępcę/stażystów, którzy mogą wykonywać twoją pracę a ty możesz w tym czasie realizować inne zadania
- dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- dostajesz +1moc (max. moc+2)
- dostajesz +1urok (max. urok+2)
- dostajesz ruch cienia
- dostajesz ruch z karty innej postaci



Doświadczenie



# 02.06

## Detektyw Żywiół

### Detektyw o profilu: zainteresowanie naturą

Detektywa o tych predyspozycjach cechuje wysoki poziom predyspozycji do podejmowania działań mających na celu zastosowanie wiedzy w dziedzinie wykorzystywania i przekształcania ożywionego środowiska naturalnego (roślin i zwierząt). Detektyw oparty o moc, potrafi zrobić coś z niczego, specjalista od przetrwania i praktycznego zastosowania wiedzy. Kiedy trzeba, potrafi się bronić.

---

Pseudonim

---

Imię i nazwisko (fałszywa tożsamość).

---

Ulubione powiedzonko

### Tworzenie Detektywa Żywiół

Wybierz wygląd, imię, atrybuty, ruchy i sprzęt. Po przekazaniu Wam danych na temat misji wybierz sobie Tożsamość i wypełnij Wirtualne CV.

- Oczy – zielone, niebieskie/brązowe
- Budowa –dobrze zbudowany/umięśniony
- Cechy szczególne – blizna/ pieprzyk przy wardze

### Imię

Wybierz pierwszą literę swojego imienia.  
Wybierz nazwisko - Tur, Bizon, Lewiński.

### Cechy i ruchy

- **Spokój** – opanowanie, spokój, uważność, wiedza i edukacja  
Ruch: działaj pod presją
- **Moc** –siła fizyczna, dynamika  
Ruch: przejmij kontrolę,
- **Urok** – wdzięk atrakcyjność  
Ruch: przekonaj

### Wygląd/Aktualna tożsamość

- Płeć – mężczyzna lub kobieta
- Twarz – Prosta, kwadratowa, bez emocji, surowa, boksera/szczupła

- **Spryt** – bystrość, pomysłowość, szybkość myślenia  
Ruchy: przeczytaj osobę, analiza operacyjna
- **Szczęście** – przeznaczenie fortuna  
Ruchy: użyj dostępu, zbierz dane
- **Zaufanie**

Ruch: Pomóż/Przeszkodź

**Zaufanie** – Określa, jak bardzo jesteś związany z innymi postaciami. Wybierz dla każdej z postaci od 0 (nie znacie się) do +3 (możesz się poświęcić za tę postać) – masz taką relację z każdą z postaci pozostałych Detektywów.

### Wybierz jeden zestaw współczynników

- Spokój +1 Moc +2 Urok -1 Spryt +1  
Szczęście 0
- Spokój -1 Moc +2 Urok -2 Spryt +1  
Szczęście+2
- Spokój +1 Moc +2 Urok -2 Spryt +2  
Szczęście -1
- Spokój +2 Moc +2 Urok -2 Spryt 0  
Szczęście 0

### Ruchy Podstawowe

Dostajesz wszystkie ruchy podstawowe.

### Sprzęt

- **Eyelink BattleSystem** – system umożliwiający ci łączność z pozostałymi Detektywami, Sztuczną Inteligencją i Firmą (PDW).

### oraz wybierz dwa z poniższych:

- zestaw naprawczy: linka 10m, taśma klejąca
- nadajnik głosu (poręczna antenka, która w danym punkcie w zasięgu wzroku potrafi wysłać różne fale dźwiękowe np. kapanie wody czy dźwięk kroków).

### Wirtualne CV

- To, kim aktualnie jesteś.
- Imię nazwisko
- Ukończona szkoła
- Doświadczenie zawodowe w PDW (wymień 3)
- Hobby
- Wady i zalety
- Aktualnie wykonywany zawód – wpisz zadania na swoim stanowisku z listy zawodów.

### Dodatkowe do wyboru ruchy (wybierz 2)

- **Hart w boju:** gdy działasz pod presją, rzuć+moc zamiast rzuć+spokój.
- **No to ja uciekam:** ustal swoją drogę ucieczki i rzuć+moc. Na 10+ szybko wybiegasz, nie wzbudzając żadnych podejrzeń i nie podnosząc ryzyka. Na 7-9 możesz uciec lub zostać, ale ucieczka będzie cię kosztować: zostaw coś za sobą lub weź coś ze sobą, MG powie ci, co to jest. W przypadku porażki masz problem, nie masz niezwykłych umiejętności pozwalających na poradzenie sobie z sytuacją.

- **Dostępny w każdych warunkach:** gdy używasz dostępu, rzuć+moc zamiast rzuć+szczęście, ale wyłącznie podczas walki.
- **Totalny świr:** dostajesz +1 Moc (Maksymalna Moc: +3).
- **Złota rączka** – potrafisz zrobić coś z niczego i przekształcać przedmioty w różne przydatne gadżety, jeśli Używasz dostępu żeby zdobyć jakąś rzecz lub ją naprawić i poniesiesz porażkę, masz prawo do jeszcze jednego rzutu (tym razem stosujesz się do niego w pełni).
- **Lubię ciężką pracę** – kiedy Wykonujesz swoją pracę, robisz to bardzo dobrze, dostajesz +1 do rzutu.
- **Przygotowany na wszystko:** posiadasz dobrze zaopatrzoną, wysokiej klasy apteczkę.

### Ruch obszaru kształcenia

Dostajesz 1 z 8 ruch obszaru kształcenia z listy obszarów.



### Rozwój Żywiołu

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Zaufanie z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia.

Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka, po czym zmień wyróżnioną cechę na inną.

- dostajesz awans poziomy – usuń 1 Punkt Ryzyka z puli lub dodaj do swojej puli 1 Punkt Dostępu.
- dostajesz awans pionowy od kierownika i zostajesz wysłany na dodatkowe szkolenia, albo doszkalasz się z innego zawodu - wybierz z listy zawodów dla danej grupy zawod, do którego chciałbyś się przyuczyć i umiejętność wynikającą z zawodu, jaki wybrałeś.
- dostajesz 2 zastępcę/stażystów, którzy mogą wykonywać twoją pracę, a ty możesz w tym czasie realizować inne zadania dostajesz +1spokój (max. spokój+2)
- dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- dostajesz +1szczęście (max. szczęście+2)
- dostajesz ruch Żywiołu
- dostajesz ruch z karty innej postaci

Doświadczenie

# 02.07

## Detektyw Ekonom

### Detektyw o profilu: Zainteresowanie zachowaniami ekonomicznymi

Detektywów tych cechuje wysokie zainteresowanie pracą z danymi, które może przejawiać się w takich działaniach jak zainteresowanie obliczeniami, szacowaniem kosztów, doradzaniem i budżetowaniem. Postać, która lubi pracę z danymi, wykresami i obliczeniami, posiadająca wiele gadżetów, czasem potrafi wycisnąć z nich coś więcej niż to, do czego są przeznaczone. Oparta na Szczęściu i uzyskiwaniu dostępu w każdych warunkach.

---

Pseudonim

---

Imię i nazwisko (fałszywa tożsamość).

---

Ulubione powiedzonko

#### Imię

Wybierz pierwszą literę swojego imienia.

Wybierz nazwisko – Sprytny, Łebski,

Majster.

#### Tworzenie Detektywa Ekonom

Wybierz wygląd, imię, atrybuty, ruchy i sprzęt, zaufanie. Po przekazaniu Wam danych na temat misji wybierz sobie Tożsamość i wypełnij Wirtualne CV i wybierz ruch zawodu.

#### Wygląd Ekonom

- Mężczyzna, kobieta,
- Ubiór: roboty technika, zniszczony technika, staroświecki technika, codzienny technika.
- Twarz: pospolita, ładna, szczerą, żywa.
- Oczy: zmrużone, spokojne, śmiejące się, rozbiegane, taksujące.
- Ciało: grube, drobne, zgarbione, żylaste, krępe.

## Cechy i ruchy

- **Spokój** – opanowanie, spokój, uważność, wiedza i edukacja  
Ruch: działaj pod presją
- **Moc** – siła fizyczna, dynamika  
Ruch: przejmij kontrolę,
- **Urok** – wdzięk atrakcyjność  
Ruch: przekonaj
- **Spryt** – bystrość, pomysłowość, szybkość myślenia  
Ruchy: przeczytaj osobę, analiza operacyjna
- **Szczęście** – przeznaczenie fortuna  
Ruchy: użyj dostępu, zbierz dane
- **Zaufanie**  
Ruch: Pomóż/Przeszkodź

## Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój -1 Moc=0 Urok+1 Spryt+1  
Szczenie+2
- Spokój =0 Moc -1 Urok -1 Spryt +2  
Szczenie +2
- Spokój +1 Moc -1 Urok =0 Spryt +1  
Szczenie +2
- Spokój +1 Moc +1 Urok -1 Spryt =0  
Szczenie +2

**Zaufanie** – Określa, jak bardzo jesteś związany z innymi postaciami. Będzie się wahać od 0 do +3 – masz taką relację z postaci pozostałych Detektywów. Określ, jakie Zaufanie łączy cię z innymi Graczami i powiedzcie, jaka misja was połączyła.

## Drugorzędne

Użyj Dostępu (rzuć+szczęście)

## Ruchy Podstawowe

Dostajesz wszystkie ruchy podstawowe

## Wirtualne CV

- To, kim aktualnie jesteś.
- Imię nazwisko
- Ukończona szkoła
- Doświadczenie zawodowe w naszej korporacji (wymień 3)
- Hobby
- Wady i zalety
- Aktualnie wykonywany zawód – wpisz zadania na swoim stanowisku z listy zawodów

## Sprzęt

- Eyelink BattleSystem – system umożliwiający ci łączność z pozostałymi Detektywami, Sztuczną Inteligencją i PDW.

## oraz wybierz dwa z poniższych:

- interfejs bezprzewodowy (nie potrzebujesz kabli, do podłączenia; zasięg 5m)
- okulary: gdy masz je nałożone, to szczęście+1; jeśli je stracisz, to szczęście-1
- walizka z narzędziami: możesz nimi otwierać i naprawiać wszystkie urządzenia mechaniczne i elektroniczne
- zestaw sensorów: 5 różnych sensorów (wybierz: wizualny, audio, naciskowy, zbliżeniowy, radiowy, elektryczny), które

możesz zostawiać; zasięg nadawania:  
20m

### **Dodatkowe do wyboru ruchy Ekonom (wybierz 2)**

- **Informacje jak z rękawa** - jeśli chcesz zdobyć zaufanie innego gracza, rzuć+zaufanie zamiast rzucać+urok. W przypadku postaci niezależnych potrafisz wyciągnąć dane na jej temat z danych i rzuć+szczęście zamiast rzucać+urok.
- **Niezwykła intuicja:** dostajesz +1 szczęście (szczęście+3).
- **Coś nie tak z moją płacą!** - na początku gry rzuć+szczęście. Na 10+ dostajesz 2 zatrzymania na 7-9 jedno zatrzymanie, na 6+ również jedno. Możesz wydać zatrzymania, żeby uzyskać dane (np. na wycinku płac lub dokumentach kadrowych, zwolnieniach dyscyplinarnych itp.) jednej postaci niezależnej. W ten sposób w dowolnym momencie sesji, podczas wydania zatrzymania ta osoba niezależna (dodatkowa) przyjdzie do ciebie, żeby wyjaśnić nieprawidłowość i się wytłumaczyć. Dzięki temu opuści swoje stanowisko, a przez czas poprawiania „błędu” nie może robić niczego innego i nie przestanie z tobą rozmawiać, dopóki tego nie wyjaśni.
- **Telepraca** - Możesz zbierać dane, po prostu siedząc przy komputerze

i podłączając się do bazy danych, nie musisz fizycznie być w miejscu, żeby zebrać dane o osobach, czy sfotografować jakiś budynek. Jeśli poniesiesz porażkę – oznacza to, że materiał, którego poszukujesz, jest niedostępny i musisz go uzyskać tradycyjnymi sposobami.

- **Coś tam widziałem w tych kwitach** - kiedy rzucasz na Analizę Operacyjną, zadajesz jedno dodatkowe pytanie wynikające z twojej umiejętności twórczej analizy danych. Możesz zadać jedno dodatkowe pytanie nawet jak poniesiesz porażkę, jednocześnie ponosząc pozostałe konsekwencje z rzutu 6 lub mniej.
- **Lubię dużo bodźców** - kiedy **Działasz pod presją** dostajesz+1.

### **Ruch obszaru kształcenia**

Dostajesz 1 z 8 ruch obszaru kształcenia z listy obszarów.

### **Rozwój Ekonomia**

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Zaufanie z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka, po czym zmień wyróżnioną cechę na inną.

- dostajesz awans poziomy – usuń 1 Punkt Ryzyka z puli lub dodaj do swojej puli 1 Punkt Dostępu.

- dostajesz awans pionowy od kierownika i zostajesz wysłany na dodatkowe szkolenia, albo doszkalas się z innego zawodu - (wybierz z listy zawodów dla danej grupy) - wybierz drugą umiejętność wynikającą z zawodu jaki wybrałeś.
- dostajesz zastępcę/stażystów, którzy mogą wykonywać twoją pracę a ty możesz w tym czasie realizować inne zadania dostajesz +1 szczęście (max. szczęści+2)
- dostajesz +1 spokój (max. spokój+2)
- dostajesz +1 spryt (max. spryt+2)
- dostajesz ruch Ekonom
- dostajesz ruch z karty innej postaci



Doświadczenie

# 02.08

## Detektyw Mechanik

### Detektyw o profilu: zainteresowania mechaniczne

Detektywa cechuje wysoki poziom zainteresowań pracą z rzeczami, który może przejawiać się w działaniach takich, jak poznawanie budowy i zasad działania różnych urządzeń, ich projektowanie, konstruowanie i naprawianie (utrzymanie). Postać techniczna, złota rączka posiadająca więź z rzeczami i potrafiąca reperować wszystko w biegu.

---

Pseudonim

---

Imię i nazwisko (fałszywa tożsamość).

---

Ulubione powiedzonko

#### Imię

Wybierz pierwszą literę swojego imienia.

Wybierz nazwisko – Zdolny, Łebski, Majster.

#### Tworzenie Detektywa Mechanika

Wybierz wygląd, imię, atrybuty, ruchy

i sprzęt, zaufanie. Po przekazaniu Wam

danych na temat misji wybierz sobie

Tożsamość i wypełnij Wirtualne CV

i wybierz ruch zawodu.

#### Wygląd Mechanika

- Mężczyzna, kobieta,

- Ubiór: roboczy technika, zniszczony technika, staroświecki technika, codzienny technika.
- Twarz: pospolita, ładna, szczerą, żywa.
- Oczy: zmrużone, spokojne, śmiejące się, rozbiegane, taksujące.
- Ciało: grube, drobne, zgarbione, żylaste, krępe.

#### Cechy i ruchy

- **Spokój** – opanowanie, spokój, uważność, wiedza i edukacja  
Ruch: działaj pod presją
- **Moc** – siła fizyczna, dynamika  
Ruch: przejmij kontrolę,



- **Urok** – wdzięk atrakcyjność  
Ruch: przekonaj
- **Spryt** – bystrość, pomysłowość, szybkość myślenia  
Ruchy: przeczytaj osobę, analiza operacyjna
- **Szczęście** – przeznaczenie fortuna  
Ruchy: użyj dostępu, zbierz dane
- **Zaufanie**  
Ruch: Pomóż/Przeszkodź

#### Wybierz jeden zestaw cech:

- Spokój -1 Moc=0 Urok+1 Spryt+1  
Szczyście+2
- Spokój =0 Moc -1 Urok -1 Spryt +2  
Szczyście +2
- Spokój +1 Moc -1 Urok =0 Spryt +1  
Szczyście +2
- Spokój +1 Moc +1 Urok -1 Spryt =0  
Szczyście +2

**Zaufanie** – Określa, jak bardzo jesteś związany z innymi postaciami. Będzie się wahać od 0 do +3 – masz taką relację z każdą z postaci pozostałych Detektywów. Określ, jakie Zaufanie łączy cię z innymi Graczami i powiedzcie, jaka misja was połączyła.

#### Drugorzędne

Użyj Dostępu (rzuć+szczęście)

#### Ruchy Podstawowe

Dostajesz wszystkie ruchy podstawowe

#### Wirtualne CV

- To, kim aktualnie jesteś.
- Imię nazwisko
- Ukończona szkoła
- Doświadczenie zawodowe w naszej korporacji (wymień 3)
- Hobby
- Wady i zalety
- Aktualnie wykonywany zawód – wpisz zadania na swoim stanowisku z listy zawodów

#### Sprzęt

- Eyalink BattleSystem – system umożliwiający ci łączność z pozostałymi Detektywami, Sztuczną Inteligencją i PDW.

#### oraz wybierz dwa z poniższych:

- interfejs bezprzewodowy (nie potrzebujesz kabli, do podłączenia; zasięg 5m)
- okulary: gdy masz je nałożone, to szczęście+1; jeśli je stracisz, to szczęście-1
- walizka z narzędziami: możesz nimi otwierać i naprawiać wszystkie urządzenia mechaniczne i elektroniczne

#### Dodatkowe do wyboru ruchy Mechanika (wybierz 2)

- **Rzeczy mówią:** za każdym razem, gdy postługujesz się czymś interesującym lub badasz coś takiego, rzuć+szczęście. W przypadku sukcesu możesz zadać MG pytania. Na 10+ możesz zadać 3 pytania.

Na 7-9 zadaj 1:

- kto zajmował się tym ostatnio?
- kto to zrobił?
- jakie silne emocje były z tym ostatnio związane?
- co ostatnio zostało powiedziane w pobliżu tego?
- do czego tego ostatnio używano?
- co jest z tym nie tak i jak mogę to naprawić?

- **Niezwykła intuicja:** dostajesz +1 szczęście (szczęście+3).
- **Uważaj, za tobą!** – jesteś w stanie raz podczas sesji przez jedną scenę zdalnie odwrócić uwagę zabezpieczeń lub systemów ochrony. Włączysz gdzieś mały alarm lub zraszacz przeciwpożarowe w innym pomieszczeniu lub odwrócisz uwagę ochroniarzy. Przez jedną scenę MG nie może dostać żadnego Ryzyka, a twoi współpracownicy mogą realizować swoje zadania bez zwracania niepotrzebnej uwagi lub wystawiania się na odwet, koszt lub konsekwencje.
- **Czuję to w kościach:** na początku sesji rzuć+szczęście. Na 10+ zatrzymaj 1+1. Na 7-9 zatrzymaj 1. W dowolnym momencie ty albo MG możecie wydać zatrzymanie, żebyś znalazł się w odpowiednim miejscu i czasie, wraz z niezbędnymi akurat narzędziami oraz niezbędną wiedzą (nie trzeba wyjaśniać jak to dokładnie się stało).  
Jeśli twój rzut dał ci zatrzymanie 1+1,

dostajesz +1 do następnego rzutu.

W przypadku porażki MC dostaje 1 zatrzymanie, które może wydać, żebyś znalazł się na miejscu zdarzeń, ale osaczony, zaskoczony bądź wciągnięty w pułapkę.

- **Naprawiałem ostatnio coś takiego:** podczas sesji masz swobodny dostęp do garażu i pojazdów się tam znajdujących, ustal z MG 2 typy pojazdów (samochody osobowe, samochody ciężarowe, motocykle, quady, pojazdy gąsienicowe, ciężki sprzęt – koparki, ładowarki, maszyny budowlane, dźwigi itp.). za zdobycie dostępu do tego rodzaju maszyn płacisz po prostu 1 Dostęp i nie musisz wykonywać rzutu na Użyj Dostępu.

**Lubię dużo bodźców** – kiedy **Działasz pod presją** dostajesz+1.

### **Ruch obszaru kształcenia**

Dostajesz 1 z 8 ruch obszaru kształcenia z listy obszarów.

### **Rozwój Mechanika**

Kiedy rzucasz na wyróżnioną cechę oraz gdy resetujesz Zaufanie z inną postacią, zawsze zaznacz jedno kółko doświadczenia. Gdy zaznaczysz wszystkie 5 kółek doświadczenia, rozwiń swoją postać i wymaż zaznaczone kółka, po czym zmień wyróżnioną cechę na inną.

- dostajesz awans poziomy – usuń 1 Punkt Ryzyka z puli lub dodaj do swojej puli 1 Punkt Dostępu.
- dostajesz awans pionowy od kierownika i zostajesz wysłany na dodatkowe szkolenia, albo doszkalas się z innego zawodu - (wybierz z listy zawodów dla danej grupy) – wybierz drugą umiejętność wynikającą z zawodu jaki wybrałeś.
- dostajesz zastępcę/stażystów, którzy mogą wykonywać twoją pracę a ty możesz w tym czasie realizować inne zadania
- dostajesz +1szczęście (max. szczęści+2)
- dostajesz +1rozsądek (max. rozsądek+2)
- dostajesz +1spryt (max. spryt+2)
- dostajesz ruch Mechanika
- dostajesz ruch z karty innej postaci



Doświadczenie

## Tworzenie postaci

1. Stwórz postać Detektywa
2. Nadaj mu pseudonim
3. Opowiedz innym, jak wygląda
4. Nadaj mu charakter i ulubione powiedzonko
5. Wspólnie określcie zaufanie
6. Wspólnie nadajcie imię SI (wasz system operacyjny na miejscu misji i sposób kontaktu z Firmą PDW) i wybierzcie jej imię (domyślnie SI Samanta)
7. Nie bój się działania, nie zastanawiaj się co robisz, nie czytaj ruchów, znajdź odpowiednie działanie w fikcji gry i powiedz, że je robisz (atakuję, podchodzę, chowam się, rozmawiam), dopiero później sprawdź jaki ruch do niego pasuje.

**Po wybraniu typu postaci i wypełnieniu Karty Postaci Gracz przystępuje do wyboru obszaru kształcenia uzależnionego od obszaru zainteresowań, grupy zawodowej, z której wynika Ruch zawodu, oraz zawodu, jaki będzie wykonywał podczas realizacji misji w grze. W zależności od typu postaci (obszaru zainteresowań), Gracz wybiera obszar kształcenia i grupę zawodów. Pomocne w tym wyborze będzie skorzystanie z Załącznika Nr 1 – „Opisy Obszarów Kształcenia**

**Pamiętaj Mistrzu Gry! Ruchy obszaru kształcenia dają spore możliwości Graczom. Jednak to ty decydujesz, na ile możesz pozwolić, a kiedy dana cecha nie wystarczy, by zrealizować podejmowaną przez Gracza akcję. To ty kontrolujesz przebieg rozgrywki i decydujesz o ostatecznych efektach działań Graczy.**

# 03.

# POROZUMIENIE DETEKTYWÓW WEWNĘTRZNYCH



Fikcyjna firma, najbardziej znana i ceniona w Polsce organizacja zajmująca się świadczeniem kompleksowych usług Detektywistycznych: audytem finansowym, usługami księgowymi, doradztwem w zakresie rachunkowości, wdrażaniem międzynarodowych standardów, audytem śledczym, zarządzaniem ryzykiem nadużyć i pokrewnymi usługami.

Z usług PDW korzysta wiele organizacji i osób prywatnych: agencje rządowe, samorządy, biznesmeni, media, jak również osoby anonimowe. PDW zajmuje się pozyskiwaniem informacji, analizą informacji i ich przetwarzaniem oraz udostępnianiem uprawnionym osobom. A także przygotowaniem zaleceń i planów naprawczych.

Firma znakomicie się rozwija, wciąż przyjmuje i szkoli nowych ludzi, stając się de facto liderem na rynku polskim.

Znakiem firmowym agencji jest szeroko otwarte oko i napis „Czuwamy dzień i noc”. Pracownicy agencji w żargonie branżowym określani są mianem: oczu lub pawi.

Bohaterowie Graczy (BG) są członkami, pracownikami Porozumienia Detektywów Wewnętrznych.

# 04.

## MISTRZ GRY

### Zasady gry

1. Nie zastanawiaj się dużo, działaj swoją postacią w świecie fikcji - na pewno się uda.
2. Jeśli chcesz coś zrobić, zrób to (nie mów, że chcesz to zrobić...) i opisz. Tylko wtedy możesz rzucić na dany ruch.
3. Jeśli chcesz coś mówić, powiedz to (a nie, że chcesz coś powiedzieć...) i opisz.
4. Odpowiadaj na pytania zadawane MG przez Graczy, razem twórzcie świat gry.
5. Jeśli czegoś nie wiesz, zadawaj dużo pytań MG lub Samancie (SI).
6. Jeśli MG pyta, co robisz, rób to jako Detektyw w stworzonym przez was świecie, skup się na fikcji i na tym co opowiada MG i jego przygotowanie do gry.
7. Nie czytaj zbyt dużo karty postaci, żeby zobaczyć, co możesz zrobić, skup się na działaniach swojego Detektywa, tylko wtedy możesz wykonać rzut – kiedy coś zrobisz i to opiszesz MG.
8. Jeśli nie wiesz, co robić, Zbierz Dane albo poproś zleć Analizę operacyjną lub Czytaj osobę.
9. Jeśli inny gracz nie wie co robić, podpowiedz mu albo razem wymyślcie coś ciekawego, np. trudności jakie pojawiają się w firmach/ zakładach pracy, ale też wymyślcie akcje mającego doprowadzić do osiągnięcia celu gry, jakim jest zbieranie informacji.

Jeśli nie wiesz, co robić, popatrz, **jakie cele** misji możesz zrealizować i zrób coś, żeby je tego dokonać. Oto pozostałe zasady, którymi powinieneś się kierować jako MG.

### Principia

- Spraw, żeby świat dużych zakładów pracy i Detektywów był ciekawy, pełen obowiązków i napięcia.
- Graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy.
- Graj, żeby nauczyć Graczy zawodu.
- Spraw, żeby życie postaci nie było nudne.

To są podstawowe zasady, których musisz trzymać się ZAWSZE, kiedy opisujesz sytuację lub zastanawiasz się, co masz zrobić. Wszystko, co robisz, powinno służyć temu, żeby zrealizować

te priorytety. Twoim zadaniem nie powinno być doprowadzenie do porażki Graczy, odmawianie im tego, czego chcą, karanie ich lub przeprowadzenie ich przez wcześniej zaplanowaną przez siebie ścieżkę lub scenę. Jeśli tak zrobisz, rozgrywka w Zawodowych metamorfozach stanie się naciągana i nudna, a Ty sam zaczniesz decydować o tym, co ma się wydarzyć, zamiast grać, żeby się tego dowiedzieć.

### **Pamiętaj o zasadach!**

- Opisu świat przez pryzmat wykonywanej pracy.
- Kiedy możesz, wprowadzaj napięcie, ryzyko, możliwość wykrycia prawdziwej twarzy Detektywa.
- Piętrz utrudnienia w pierwotnym planie misji.
- Rysuj mapy, zostawiaj puste miejsca.
- Zwracaj się do postaci, a nie graczy.
- Zadawaj prowokujące pytania, bazuj na odpowiedziach.
- Kiedy możesz, wykonaj ruch, który pasuje do fikcji.
- Wykonaj swój ruch, ale nigdy go nie nazywaj, opisz go w świecie fikcji.
- Zmuszaj graczy do współdziałania i koordynowania swoich zadań.
- Daj każdej postaci imię, zrób z nich prawdziwych ludzi, daj stanowisko, które ich określa.
- Bądź fanem postaci Graczy.
- Zaczynaj i kończ fikcją.
- Myśl też o tym, co jest poza sceną.
- Czasami zrzekaj się podejmowania decyzji.
- Wykonaj ruch Miejsca, ruch pracy lub ruch zabezpieczeń.
- Wykonaj Ruch Ryzyka (płacąc punktami ryzyka).
- Wykonaj ruch z toru zagrożenia.
- Rozdziel postacie.
- Sprawdź tożsamość.
- Odkryj prawdę o fabule, której nie chcą słyszeć.
- Zapowiedz zbliżające się kłopoty (Pokaż zbliżające się zagrożenie).
- Zapowiedz zagrożenie gdzie indziej.
- Każ im zapłacić Dostępem.
- Daj szansę wykazać się umiejętnościami Detektywa.
- Zaoferuj okazję, za którą muszą zapłacić lub nie.
- Wykorzystaj ich ruch przeciwko nim.
- Powiedz im o możliwych konsekwencjach lub wymaganiach i pytaj.

- Postaw kogoś w trudnej sytuacji.
- Po każdym ruchu pytaj co robisz.

### **Związane z pracą i obowiązkami zawodowymi**

- Sprawdź stanowisko pracy, wyślij inspekcję lub kierownika.
- Przydziel nowe, odpowiedzialne zadanie zawodowe.
- Awaria sprzętu.
- Nieobecności innych pracowników i konieczność organizacji zastępstw.
- Bankructwo partnerów biznesowych i utrata ich płynności finansowej.
- Zaniedbanie obowiązków.

### **Ruchy zabezpieczeń**

- Dodaj nowy poziom zabezpieczeń (np. zmień hasło, dodatkowe czujniki podczerwieni, zamknij drzwi i dołóż czynniki siatkówki oka).
- Zmień ustawienie, przestaw korytarze.
- Zablokuj drogę.
- Otwórz drogę.
- Zwróć uwagę – wyślij dodatkowy patrol, drona.
- Załadaj identyfikacji tożsamości (sprawdź kwity, przepustkę itp.).
- Chroń postać – dodaj mu grupę ochroniarzy albo dodatkową weryfikację przed spotkaniem itp.
- Przydziel dodatkowe osoby do obserwowania tego obszaru.

### **Ruchy ryzyka**

- Zdradź graczy przez współpracownika lub sojusznika.
- Zastaw na graczy pułapkę.
- Weryfikacja akt osobowych i wirtualnego CV.
- Rewizja
- Awaria w miejscu pracy.
- Komisja specjalna.
- Odkryj tożsamość, nie wskazuj osoby.
- Skieruj na miejsce dodatkową uwagę.



## **Graj, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy**

Gra w Zawodowych metamorfozach wymaga pewnej dyscypliny – musisz zobowiązać się do przestrzegania wewnętrznej logiki fikcji świata gry i zdać się na konsekwencje wynikające z działań postaci Graczy. Żeby to kontrolować, poniżej masz podane narzędzia, które ci to ułatwią. Musisz być skupiony na tym, co się dzieje w świecie gry. Kiedy zaś przyjdzie twoja kolej i musisz opisać swój ruch, wtedy musisz odrzucić swoje oczekiwania i skorzystać z ruchów, które zapewnia ci gra.

Musisz być ciekawy tego, co się dzieje, być pełny entuzjazmu. Musisz być zainteresowany tym, co wydarzy się dalej, chcesz poznać odpowiedź. Wówczas poddanie się fikcji, może wydać się wyjątkowo satysfakcjonujące.

## **Gra, a uczenie się zawodów**

Pamiętaj też, że Gracze przy okazji grania uczą się zawodów z rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 23 grudnia 2011 r. w sprawie klasyfikacji zawodów szkolnictwa zawodowego (Dz. U. z dnia 3 stycznia 2012 r.)

Mechanika gry i stworzony przez was świat zmusza Graczy, żeby poza fikcją gry często sięgali po tę listę, analizowali zawody, jakie można wykonywać a także związane z nimi wymagania czy kompetencje. Kiedy pokażesz w świecie gry, że obok swoich zadań jako Detektywi, Gracze mają do wykonania pracę i skomplikujesz jedno i drugie wydarzeniami – wówczas Gracze będą zgłębiać tajniki swojej profesji i nawet o tym nie wiedząc – uczyć się tych zawodów.

To tak jakbyś wrzucił słówka od angielskiego w koszulki, w których umieścisz też karty od pokera. Grając w pokera przy okazji nauczysz się słówek.

### **Zawsze mów:**

- Czego wymagają przykazania gry.
- Czego wymagają zasady.
- Czego wymaga twoje przygotowanie do gry.
- Czego wymaga uczciwość.

Gra, w którą będziecie grać, opiera się na klasycznym modelu gier fabularnych. Gracze odpowiadają tylko za postaci, które tworzą, i w świecie gry działają jako te postaci. Oczywiście mogą ci pomagać, podpowiadać podczas gry, co można w danym momencie robić. Ale tylko oni mogą robić, to co robią, mówić, co myślą ich postaci, a także odpowiadać na zadane przez MG pytania. Nie możesz jako MG zadziałać jako jedna z postaci Graczy. Możesz jedynie opisać konsekwencje ich działania.

Twoje zadanie jako MG to:

- opowiadanie całej reszty;
- wszystkiego, co się dzieje w świecie fikcji gry i tego, co robią i mówią wszyscy inni oprócz Graczy;
- odpowiednie opisanie tego – używaj do tego zdjęć, map, słów, opisuj, jak najbarwniej każde miejsce, postać i sytuację, a także każdy swój ruch;
- uczenie zawodów z listy – poprzez liczne odniesienia od tworzenia postaci po ruchy twoje ruchy, Gracze muszą zgłębiać tajniki odgrywanego zawodu, żeby odpowiadać na różne pytania – masz więc okazję, żeby dostarczyć im fachową wiedzę zawodową;
- uczenie gry – opisywanie zasad i tłumaczenie ich. Najlepiej zrobisz to poprzez szybkie stworzenie postaci i przystąpienie do gry – pomiń na razie dokładną analizę ruchów podstawowych – wybierzcie dwa specjalne ruchy, które wydają się najciekawsze. Opisz w zasadę sukcesu (na 10+ udaje ci się i ty opisujesz co się dzieje, na 7-9 nadal ci się udaje, ale mogą postawić cię w trudnej sytuacji, na 6+ ja mówię co się dzieje... i na pewno ci się to nie spodoba).

Bądź zawsze skrupulatny i dawaj tyle prawdziwych informacji, ile możesz. Pamiętaj, im więcej informacji dostarczysz Graczom, tym więcej mają możliwości działania. Dzięki temu częściej rzucają kośćmi, a im częściej nimi rzucają 6 lub mniej, dostajesz tym więcej punktów ryzyka. Tak nakręca się cała machina.

Gracze będą od ciebie oczekiwali prawdziwych informacji, które będą mogli wykorzystywać. Musisz ich rozwijać, podawać dane dotyczące otoczenia ich postaci, miejsca i czasu wydarzeń. Na początku wydaje się to trudne, ale z każdą grą będziesz lepszy w opowiadaniu tego, co otacza Graczy.

Podobnie jest z zasadami gry – graj w otwarte karty i bądź uczciwy. Gracze mają prawo do kalkulowania, główkowania, czerpania pełnym garściami z ruchów, swoich rzutów i mocnych

stron i zasobów swoich postaci. Nawet jeśli wydaje ci się, że jest za łatwo – nie przejmuj się tym. Nie oszukuj, nie kombinuj, nie staraj się wygrać z Graczami – musisz być ich fanem. Jeśli zaczniesz grać jak ich przeciwnik – twoja odpowiedzialność za podejmowanie decyzji oraz odpowiedzialność za przestrzeganie zasad są w sprzeczności. Dlatego zachęcamy, żebyś grał wspólnie z Graczami, a nie przeciwko nim.

Przygotuj się do każdej gry – poczytaj o zawodach, które wykonują Gracze, pościągnij zdjęcia, narysuj kilka map. Pozwoli Ci to lepiej przedstawić świat gry i będzie grać się dzięki temu płynniej.

Poza tym niektóre ruchy sprawiają, że będziesz musiał przedstawić Graczom to, co przygotowałeś do gry – odkryć przed nimi jedną ze swoich tajemnic, zdradzić jakieś wydarzenie z toru ryzyka, przedstawić mapę. Jeśli wprowadziłeś do gry jakiegoś bohatera niezależnego i przypisałeś mu jakąś motywację, kiedy ruch tak mówi – zdradź ją. Nie musisz nic przed Graczami ukrywać. Nawet więcej – im więcej informacji mają Gracze, tym częściej będą wiedzieć, co robić, co powoduje, że cała akcja się nakręca.

## **Zasady**

Zanim podejmiesz decyzję, jaki ruch wykonać pasujący do obecnej fikcji, przejrzyj te zasady i zastanów się, czy ruch będzie spełniał jedną z tych zasad – jeśli tak, od razu go wykonaj i opisz w świecie fikcji, dostarczając jak najwięcej informacji – jak to wygląda, co czuje, słyszy, widzi Gracz, kto jest w jego otoczeniu, a także opisz, jak reaguje jego otoczenie i pozostałe postaci niezależne. Jeśli czegoś nie wiesz – po prostu poproś Graczy, żeby ci pomogli.

## **Opisuj świat przez pryzmat wykonywanej pracy**

Wyobraź sobie świat wielkich korporacji i wielkich molochów-zakładów pracy. Świat, gdzie najważniejsze są wykonywane obowiązki i efektywność pracy. Brzmi trochę jak z filmów Barei, ale im jaskrawszy i pełen sprzeczności świat przedstawiś, im więcej klisz i nawiązań wykorzystasz – tym łatwiej sobie wyobrażą to Gracze. Każdą akcję Gracze muszą wykonać jednocześnie pamiętając, że są pracownikami zakładu pracy i muszą wykonywać swoje obowiązki, być odpowiedzialni, a dopiero po tym mogą pracować jako Detektywi PDW. Poza tym świat pracowników, odpowiedzialności, związków zawodowych, rytmu pracy i wielkich zakładów to bardzo ciekawy Gracz.

Kiedy nie wiesz, co zrobić podczas gry – sprawdź, czy Gracze odpowiednio pracują na swoich stanowiskach pracy i wczuwają się w rolę zawodów, które zostały przypisane ich Detektywom. Dzięki temu Gracze będą musieli cały czas kalkulować, co robią ich postaci. Zachęcaj więc ich do używania ruchu - wykonuj swoją pracę- który pozwala postaciom się regenerować. Żeby to zrobić, muszą opisać ci jak dokładnie pracują. Dzięki czemu uczą się obowiązków na poszczególnych stanowiskach.

Gracze mają do odegrania dwie role – jedna to rola Detektywa z określoną misją, a druga to wiarygodne odgrywanie pracownika, który nie zwraca na siebie zbyt dużej uwagi. I to właśnie w tym miejscu powinna zaczynać się i kończyć każda akcja, którą podejmują Gracze.

Poza tym świat pracy to barwny świat, przez który ukazujesz, że praca to także odpowiedzialność i wykonywanie swoich zadań, co może skutkować awansem i rozwojem postaci. To świat bardzo barwny, kolorowy i możesz go przedstawić albo jak z komedii, albo jak z chińskich „fabryk pracy”. Dzieje się tam mnóstwo, każda praca ma swój charakter, a ta zorganizowana w większych firmach ma swoisty klimat, który tworzą ludzie, przełożeni, prezes całej organizacji czy związki zawodowe.

### **Kiedy możesz, wprowadzaj napięcie, ryzyko, możliwość wykrycia prawdziwej twarzy Detektywa**

Gra Detektywem daje ci bardzo wiele możliwości stawiania trudnych wyborów przed Graczami. Postaci wiedzą, że ich celem jest pozostać incognito i nie dać się wykryć. Dlatego zanim wykonasz ruch, zobacz, czy dzięki niemu możesz wprowadzić dodatkowe napięcie do scenariusza. Popatrz na to z tej strony. Za każdym razem, kiedy Gracz coś robi, ktoś może się zorientować, że coś jest nie tak, poinformować kierownictwo, sprawdzić jego tożsamość Gracza itp.

Kiedy Gracz wykonuje swoją pracę i coś się popsuje, zbiegają się ludzie i przyglądają mu się uważnie (wykonaj ruch zwróć uwagę).

Kiedy Gracz rozmawia z kimś, musi udawać kogoś kim nie jest (wykonuje ruch sprawdź tożsamość).

Kiedy Gracz kontaktuje się z PDW, ktoś może to usłyszeć (porażka w ruchu analiza operacyjna)

Kiedy podejmuje ryzykowną akcję poza miejscem swojej pracy, ktoś może je sprawdzić.

Każda decyzja Gracza daje ci możliwość wprowadzenia dodatkowego napięcia i stawienia go przed wyborem – czy kontynuować swoją akcję, czy się wycofać, czy zdradzić swoją prawdziwą tożsamość, czy podjąć inną ryzykowną akcję.

A za każdym razem, kiedy ktoś wykryje Graczy, stawia ich to przed wyborem – co zrobić z taką osobą, która nabrała podejrzeń?

### **Piętrz utrudnienia w pierwotnym planie misji**

Twoim zadaniem na początku każdej misji jest odegrać odprawę.

Najczęściej zwierzchnik Detektywów przedstawi postaciom Graczy podstawowe cele misji, zadania i powie, ile mają na to czasu. Oczywiście plan jest po to, żeby coś poszło w nim nie tak – już nawet w pierwszym punkcie. W każdym ruchu staraj się pokrzyżować plany Graczy. Albo poprzez albo dokładanie nowych, trudniejszych zadań, albo przez komplikowanie tych, które aktualnie dostali. Masz do tego prawo za każdym razem, kiedy Gracz wyrzuci 7-9. Jeśli w ruchu odniesie porażkę, masz tzw. złotą szansę, żeby zagrać swój najmocniejszy ruch.

Mają się dostać do magazynu? Oczywiście, ale przeniesiono go w inne miejsce. Mają zdobyć konkretny przedmiot z biura? Pewnie, ale to biuro jest chronione przez Drony. Każde zadanie, którego podejmują się Gracze, będzie wymagać od nich improwizacji.

### **Rysuj mapy, zostawiaj puste miejsca**

Twórz mnóstwo map. Niech Gracze również rysują mapy. Szkice i diagramy też są fajne, tak jak i wszystkie inne rysunki, notatki. Będziesz często grał z ludźmi, którzy z grami fabularnymi nie mieli do czynienia. Nie musisz być mistrzem opowieści i wszystkiego trzymać w głowie. Jeśli narysujesz mapę portu czy kilku budynków wraz z ulicami, Graczom i Tobie będzie łatwiej zorientować się w fikcji, w sytuacji, w jakiej się znajdują, i szybciej podejmą decyzje. Mapy pozwalają wszystkim być w jednym miejscu i tak samo rozumieć to, co się dzieje.

Dzięki mapom Gracze skupią się na fikcji, a nie na wertowaniu ruchów czy kart postaci, żeby znaleźć odpowiedź, kiedy pytasz ich „co robicie?”. Bardzo przydatnym elementem jest narysowanie diagramu z odprawy, w którym napiszesz imiona postaci niezależnych i połączenia między nimi. To też pozwala Graczom lepiej zorientować się w sytuacji i szybciej podejmować decyzje.

Najlepiej poproś jednego z Graczy (może być to ten, którego uważasz za najmniej aktywnego), żeby pisał imiona postaci i powiązania między nimi, a także, żeby uzupełniał, jakie cele misji można zrealizować dzięki tym postaciom.

Mapy też nakręcają pomysły i pozwalają skuteczniej wprowadzać niektóre ruchy (np. możesz dopisać do pomieszczeń lub osób wymaganą przepustkę wraz z poziomem), czy określić położenie największych dla Graczy zagrożeń.

Kiedy narysujesz już mapę statku lub korytarzy wokół laboratorium, zostaw tam kilka pustych miejsc, na pewno kiedy Gracz zapyta cię, co tam jest, możesz zadać pytanie wszystkim „no właśnie, co się może tam znajdować?” I wspólnie wpadniecie na pomysł.

### **Zwracaj się do postaci, a nie Graczy**

Możesz mieć trochę utrudnioną sytuację, bo podczas przygotowania do gry każdy ma trzy imiona – Gracz ma imię, postać jego Detektywa ma imię, a także wciela się w pracownika zakładu, który też się jakoś nazywa. Podczas gry jednak ustalcie jedną zasadę – zawsze zwracaj się do postaci Detektywa, a nie Gracza. Nie mówisz – Ania, co robi teraz Persefona? Tylko – Persefona stoisz właśnie w samym środku pożaru, co robisz?

Tomek, właśnie odszedłeś na chwilę od stanowiska, ale widzisz że zbliża się do Ciebie twój kierownik zmiany, co robisz.

Persefona, gdzie jesteś, co robisz i jaką pracę wykonujesz?

Agencie Góra, drzwi są zamknięte, gdy tylko do nich podszedłeś, zapaliła się czerwona dioda, która miga i nie oznacza nic dobrego.

Zimny, właśnie zbliża się do ciebie prezes związku zawodowego, jest nieźle zdenerwowany, że przed chwilą doprowadziłeś do awarii/ nie będzie podwyżek. Co robisz?

Pozwoli ci to osadzić bohaterów w fikcji. Dzięki temu zabiegowi dostarczysz Graczowi dużo więcej informacji. Musisz mówić to, co widzi, słyszy i czuje postać, a nie jego Gracz. Do Graczy możesz zwrócić się wtedy, kiedy ich postać coś zrobi i np. chcecie przedyskutować konsekwencje dla jakiegoś ruchu.

### **Zadawaj pytania, bazuj na odpowiedziach**

Zacznij od: jak wygląda twoja praca, co teraz robisz? Jak waszym zdaniem wygląda ten zakład pracy i ludzie tu pracujący? Co się rzuca w oczy? Czy z postacią Detektyw Persefony łączy Was coś więcej? Co to jest? Zadawaj pytania, również kiedy Gracze cię pytają, co się dzieje, żeby zaangażować ich w tworzony przez siebie świat. No właśnie, to wy mi powiedzcie, jak może on wyglądać? Co robi Prezes Spółdzielni? Nie wiem. Może wy mi podpowiecie. Gdzie go ostatnio widzieliście?

Pytania pomagają ci wkręcić Graczy w tworzony przez Was świat i dają pomysły.

### **Wykonaj ruch, który pasuje do fikcji**

Nie zawsze będziesz miał okazję do zagrania dowolnego ze swoich ruchów z listy ruchów. W każdym razie, kiedy wykonujesz jakiś ruch, przyglądasz się jednemu z elementów fikcji świata gry i komplikujesz go, aby Gracze mieli czym się zająć. Z każdą sesją będzie ci szło coraz łatwiej. Szczególnie, że ruch, który pasuje do fikcji, zazwyczaj określany jest przez to, w jaki sposób powiódł się poprzedni ruch Gracza. Często wynika z konsekwencji sukcesu lub porażki. Gdy zaś wszyscy wykonali swoje ruchy i wydaje Ci się, że nie można Graczom „urozmaić” już bardziej życia, to czas, żebyś zastanowił się, czy nie warto wprowadzić do świata gry ruchu z toru zagrożeń i ruszyć w ten sposób fabuły do przodu i przedstawić w świecie gry jedno z wydarzeń, które masz tam podane jako przykłady.

Jeśli nadal nie wiesz, jaki ruch pasujący do fikcji użyć, zacznij od zapowiedzenia zbliżających się kłopotów. W ten sposób podsuwasz postaci Gracza wydarzenie w świecie fikcji, które rozwija fabułę i nakazuje reagować. Wystarczy więc reakcja Gracza, jego rzut kością, a cała reszta wynikać będzie z jego sukcesu lub porażki.

## **Wykonaj swój ruch, ale nigdy go nie nazywaj, opisz go w świecie fikcji**

Są dwa elementy w grze, które mogą zrujnować rozgrywkę. Pierwszy to nazywanie twoich ruchów i powiedzenie Graczom, który ruch właśnie wykonujesz. Twój ruch powinien zawsze wynikać z fikcji.. Najpierw zbierz informacje, co się dzieje w fikcji, pomyśl o tym, co może się wydarzyć i dopasuj swój ruch. Pozwalają się Tobie skupić na jednym z aspektów danej sytuacji w grze i rozwinąć go Ruchy to tylko ciekawe podpowiedzi. Żeby je poćwiczyć, proponujemy sobie co jakiś czas je zasłonić i spróbować prowadzić grę, nie patrząc na nie. Intuicyjnie zastosujesz właściwy ruch.

### **Przykład**

Anna (Buźka), Detektyw Persefona: Staram się skupić na swojej pracy. Wykonuję swoją pracę – nadzoruję proces całej produkcji, wykonuję kilka telefonów. Anna rzuca na Wykonaj swoją pracę rzuca 11 i wybiera, że uzyskuje +1Dostęp.

MG: Sytuacja uspokoiła się trochę wszyscy wrócili do swoich obowiązków. MG spogląda na tor wydarzeń i chce wprowadzić do gry nowe wydarzenie z tory wydarzeń – pokazać, że ekipa elektryków Electrix to tak naprawdę Detektywi zewnętrzni. Wybiera więc, zapowiedź zbliżających się kłopotów, żeby potem mieć możliwość wprowadzenia do gry wydarzenia z toru wydarzeń.

Persefona, kiedy wykonujesz telefon na monitorze z kamer w głównej hali dostrzegasz, jak jeden z pracowników Electrixu odbiera telefon, po czym rozgląda się bacznie, czy nikt nie patrzy. Zostawia swoją pracę i szybkim krokiem udaje się do windy. Przy windzie spotyka się w z dwoma innymi pracownikami Electrixu i wsiadają do środka. Robią wszystko w pośpiechu, w ich ruchach widać pewien profesjonalizm i konkret. Może to być szpiegostwo gospodarcze. Co robisz?

### **Inny przykład**

Detektyw Tomek próbuje wejść razem z Detektywem Wilkiem do strzeżonego laboratorium. W rzucie na dostęp nie rzuca 7-9. MG postanawia utrudnić im sytuację i rozdzielić postaci. Mówi: Tomek wpisałeś wymagany kod i kiedy tylko przekroczyłeś próg, drzwi z sykiem zamknęły się za tobą. Wilk, odbijasz się tylko od szyby, straciłeś z Tomkiem również połączenie w Syslinku. Widzisz go tylko, jak odwraca się do Ciebie i próbuje na migi pokazać, że coś jest nie tak. Co robisz?



## **Zmuszaj Graczy do współdziałania i koordynowania swoich zadań**

Ideą przygód jest nieustanne koordynowanie działań, żeby osiągnąć wspólny dla misji cel. Dlatego twoim zadaniem jest poszukiwanie możliwości współpracy i kooperacji. Możesz zacząć od zachęcania Graczy do wykonania ruchu Pomóż/Przeszkodź (Tomek, jesteś obok, chcesz mi pomóc w szukaniu tych dokumentów?). Weź przykład powyżej. Możesz go rozbudować.

MG do Detektywa: Wilk straciłeś kontakt z Tomkiem, w rogu panelu Syslinku widzisz komunikat „zakłócenie komunikacji”. Albo więc znajdziesz sposób, żeby znaleźć skontaktować się z kolegą, albo Detektyw Tomek dostaje -1 do wszystkich rzutów przez cały czas przebywania w Laboratorium. Tomek jak na to reagujesz i co robisz?

Podobnie jest przy planowaniu akcji. Wystarczy, że kiedy Gracz chce coś zrobić, wykonać jakiś ruch, działanie, możesz powiedzieć mu że nie da się czegoś takiego zrobić w pojedynkę lub zapytasz, jak zmierza wyeliminować inne zagrożenia.

## **Daj każdej postaci imię, zrób z nich prawdziwych ludzi, daj stanowisko, które go określa**

Każdy, do kogo zwracają się Gracze, ma imię. Na pewno ma jakieś szczególne cechy charakteru czy wyglądu, a także cele i swoje zdanie na różne tematy. Ale najpierw wymyśl imię, resztę dopracujesz na bieżąco. Napisz sobie imię każdej postaci i nazywaj je tak często, jak możesz. Jesteśmy pewni, że prędzej czy później Gracze będą chcieli wydobyć z twoich postaci informacje lub wykorzystać je w swoich planach. Pamiętaj o nich – postaci nienazwane szybko umykają Graczom. Jeśli już nazwiesz postać – dopisz ją do diagramu, który Gracze dostali na odprawie. Na pewno też ta osoba ma jakieś stanowisko – im wyżej stoi w hierarchii, tym większa szansa, że Gracze będą próbowali zdobyć jej zaufanie. Zawsze więc postaraj się pomyśleć, w jaki sposób taka osoba może ułatwić Graczom (bądź utrudnić) realizację celów misji i kim jest w strukturze firmy. Z naszego doświadczenia wynika, że lepiej jest utrudnić tutaj Graczom zadanie, niż podać na talerzu kierownika, którego będą chcieli przekonać jednym ruchem do wydania Graczom np. przepustek.

Przykład: jeden z Graczy rzucił porażkę w ruchu – Wykonuj swoją pracę. Do jego stanowiska natychmiast przybiega szef pracowników ruchu ciągłego, który krzyczy i odgraża się, że jeszcze jedno takie przewinienie, to go zwolni. Chwali się, że może od razu zadzwonić do kierownictwa, a inżynier Leszek jeszcze dziś wyleci z roboty.

## **Zadawaj pytania i bazuj na odpowiedziach**

Aby dowiedzieć się, co się wydarzy, jest faktem, że nie wiesz wszystkiego i jesteś po prostu ciekawy. Jeśli czegoś nie wiesz, albo nie masz pomysłu, możesz śmiało się do tego przyznać i zapytać o to Graczy. Zachęcamy do tego, bo bardzo pomaga to tworzyć wspólnie z Graczami fikcję.

Najłatwiejsze pytanie i to, które zadasz najczęściej to, „co robisz?”. Zadajesz je za każdym razem, kiedy wykonasz i opisziesz swój ruch.

Pamiętaj, że nie musisz się konkretnie zwracać do Gracza, przeciwko któremu wykonujesz ruch. Pomoże ci to realizować poprzednie przykazania i oprócz zadawania pytań, zmusisz Graczy do współdziałania. Wystarczy, że konsekwencje rzutu Gracza w świecie fikcji przedstawiś innemu Graczowi i pozwolisz jemu wcześniej zareagować.

Kiedy nie wiesz, co może się teraz stać w świecie fikcji, zapytaj Graczy:

„Tomek, nie wiem, jaką mogę ci dać teraz szansę na zdobycie dowodu potrzebnego do realizacji celów misji? Macie jakieś pomysły? Co ważnego dla misji może znaleźć Tomek, chodząc po magazynie?”

„Dobra, przyznam, nie mam pomysłu co może teraz robić Pan Prezes, ktoś go ostatnio widział? Macie pomysły, gdzie może teraz być?”

„Ok, masz rację, nie do końca udało ci się ten rzut, jak myślicie, jaką gwarancję może dać teraz Wilk Pani Krysi, żeby ją przekonać, że chce od niej listę gości?”

„Słuchacie, macie jakiś pomysł, jak wygląda załadunek robotów na statki?”

## **Bądź fanem postaci Graczy**

Myśl o bohaterach i ich postaciach jak o serialu czy filmie, który jest dla Ciebie interesujący. Nagradzaj ich zwycięstwa i wykorzystuj ich porażki. Twoim zadaniem nie jest pchać ich w określonym kierunku, bardziej uczestniczyć z nimi w fikcji.

Pamiętaj o tym, że jesteś ich fanem, co oznacza, że masz utrudniać im życie, ale tylko po to, żeby zobaczyć, jak zablęsną w najbardziej kryzysowych sytuacjach. Jeśli Gracz odniesie po serii porażek sukces, nagroź go możliwością realizacji celu. Nie poniżaj go, nie frustruj wprowadzając dodatkowe utrudnienie. Już po pierwszej sesji zobaczysz, jak wielkie to ma znaczenie. Masz całą listę ruchów, które często są bardzo niesprawiedliwe i pozwalają ci na więcej, niż może Gracz. Ale zobaczysz, jak bardziej zaangażują się w grę Gracze, którym uda się jednym ruchem (przykładowo na Działanie pod presją po serii utrudnień po tym, jak ktoś ich wykrył) zmienić serię twoich ruchów na sukces.

### **Myśl zagrożeniem**

Wszystko w świecie pracy i Detektywów, który razem tworzycie, może być celem. Podczas gry musisz więc myśleć jak scenarzysta, dla którego nie ma żadnego status quo. Każdy element świata, przed chwilą bezpieczny i pewny, może zmienić się w zagrożenie dla Detektywów i wystawić cel ich misji na niepowodzenie.

Więc za każdym razem jak Gracze wykonają swój ruch, zanim przystąpisz do swojego, pomyśl, co/kto mogłoby zostać zniszczone lub ukryte. W ten sposób zawsze dajesz Graczem na tacy możliwość działania. Wszystkie elementy, które wprowadzasz do gry – wydarzenia, postaci, miejsca nigdy nie będą chronione. Przy takim założeniu, kiedy zastanawiasz się nad każdym z tych elementów, pomyśl: jak można temu zagrozić, ukryć przed Graczami? W każdym razie świat Detektywów cały czas zaskakuje i zmienia się, a bez reakcji ze strony postaci Graczy – zmieni się na gorsze.

### **Zaczynaj i kończ fikcją**

Wszystko, co robisz Ty i Gracze w Zawodowych metamorfozach wynika z wydarzeń w fikcji i tam się właśnie kończy. Gracz wykonuje ruch, a kiedy go zrobi, możecie omówić mechanikę gry tego ruchu, ale zawsze musisz skończyć opisaniem tego w fikcji świata gry i opisać fikcyjny efekt. Kiedy Ty lub Gracz wykonuje ruch, zawsze bazuje on na którymś z wydarzeń w fikcji gry.

### **Myśl też o tym, co jest poza sceną**

To, że masz być fanem postaci Graczy nie oznacza, że wszystko się dzieje przed ich oczami i tylko tutaj powinieneś się skupić. Niekiedy twój najlepszy w danym momencie ruch znajduje

się w następnym pokoju lub w innej części zakładu pracy. Czasami najlepiej właśnie przyspieszyć tor zagrożeń i posunąć akcję do przodu, tuż zanim Gracze mają szansę zareagować. W ten sposób twoja sesja zmieni się w nieustanną gonitwę za celami misji i wydarzeniami. Także czasem wykonaj ruch również poza sceną, daj Graczom biernie popatrzeć i pokaż efekty tego ruchu, kiedy przyjdzie kolej na Graczy.

### **Czasami zrzekaj się podejmowania decyzji**

Nie za każdym razem musisz decydować ruchem o tym, co się dzieje. Nawet więcej – uważamy że powinieneś się tego czasem zrzekać. Możesz to zrobić na kilka sposobów:

1. Oddać to w ręce postaci niezależnych – pomyśl, co w danej sytuacji mógłby zrobić Prezes zakładu, żeby chronić swoją pozycję, lub przewodniczący związku zawodowego, żeby chronić swoich ludzi. Czy Prezes, kiedy pojawi się taka możliwość, zaryzykowałby utratą pracy przez swoich najlepszych pracowników? Jeśli tak – to musi zmierzyć się z tą trudną sytuacją, jeśli nie – może poprosi o pomoc Detektywów o rozwiązanie sytuacji, w którą zabrnął. W każdym razie to Ty ostatecznie podejmujesz decyzję, ale robiąc to poprzez logikę bohaterów niezależnych – robisz to spójnie i uczciwie.
2. Oddaj to w ręce Graczy – „Widzisz, że Marek schodzi do pomieszczenia, żeby zamieścić tam czujnik. „Przechodząc obok pokoju ochrony, widzisz, że na ekranie miga czerwona lampka alarmująca o nieautoryzowanym dostępie do serwera w magazynie obok głównej hali. Widzisz, jak ochroniarze nerwowo sprawdzają, kto jest obecny przy pracy, drukują listę pracowników. Co robisz?” W ten sposób zmuszasz też Graczy do współdziałania i oddajesz im kontrolę nad tym, co się może wydarzyć.
3. Przesuń tor zagrożenia – niektóre wydarzenia w przygodzie są całkiem niezależne od Graczy – jeśli wszyscy wykonali swoją pracę i siedzą i tylko się nudzą – czas wymyślić i opisać nowe wydarzenia na torze wydarzeń. W ten sposób pchasz fabułę do przodu i tylko czekasz, aż Gracze zaczną ją gonić i rzucać kośćmi – wtedy bardzo łatwo o błąd – a Ty masz podane jak na złotej tacy kolejne ruchy komplikujące przygodę.

### **Rozdziel postacie**

„Wyszedłeś za róg i w słuchawce rozległ się szum, widzisz w rogu oka migający napis „komunikacja przerwana”, nie możesz się skomunikować z resztą drużyny. Co robisz?”

„Kiedy tylko minąłeś służbę, drzwi z sykiem zamknęły się nagle za tobą, przez szybę widzisz tylko twarze zdziwionych kolegów, co robisz?”

„Biegniecie we dwóch przez przejazd kolejowy, w momencie kiedy Detektyw Persefona przeskakuje tory, w ostatniej chwili unikasz nadjeżdżającego pociągu, przejeżdża przez tor tuż przed twoją twarzą. Persefona jest po drugiej stronie. Próbujesz do niej krzyknąć, ale zagłusza was huk jadącego pociągu.”

### **Sprawdź tożsamość**

„Jedna z osób bacznie przygląda się twojej przepustce i z drukarki podejmuje wydruk twoich kwalifikacji zawodowych – zaraz, pyta – nie pamiętam, żeby Pan z nami pracował, zaraz przyjrzymy się sprawie bliżej”

„Pracownik na taśmie zwraca się w twoją stronę – Panie Marianie Kowalski, pracowałem przez 10 lat z Marianem Kowalskim w różnych firmach Szefa, i założę się, że nie wyglądał jak Pan – idę do kierownika wyjaśnić, co tu jest nie tak”.

„Kiedy odchodzisz od stanowiska, przez ramię widzisz, jak ktoś uważnie spisuje twoje dane na kartkę i udaje się z nimi do pokoju kierownictwa”

### **Odkryj prawdę o fabule, której nie chcą słyszeć**

Niewygodna prawda to taka, której nie chcą usłyszeć Gracze. To ruch, który pozwala ci wykorzystać trochę taktykę spalonych mostów i postawić Graczy pod jeszcze większą ścianą. Np. może okazać się, że miejsce, którego zdobycie planowali Gracze, to tak naprawdę pułapka i od kilku scen wrogowie Graczy wiedzą, że się tam zbliżają i przygotowali na nich zasadzkę. Po prostu nagle odkrywasz przed Graczami, w jak wielkich są kłopotach. Najlepiej po tym, jak jest zbyt późno na działanie.

„Niestety – powiedział Pan Jan Mazurek – wasz przyjaciel z zespołu – od początku Was obserwowałem i wasze dziwne zachowanie – ale nie mogłem tego dłużej tolerować koledzy.

## **Zapowiedz zbliżające się kłopoty (Pokaż zbliżające się zagrożenie)**

To jest jeden z najczęściej używanych ruchów i informujemy Graczy o fabule i przygodzie. Czekasz na dany ruch. W ten sposób pozwolisz im działać i będą mieli poczucie, że to oni rozwijają fabułę i przygodę, gdyż tylko od ich dalszych działań zależy, co z tym faktem zrobią.

„Kiedy analizujesz dane na komputerze i zgrywasz pliki z serwera, widzisz, jak komputer wykrył nieautoryzowany dostęp do serwera. Ktoś w tym samym momencie wykrada dane z serwera. Co robisz?”

„Pracownicy Elektrixu zamknęli się w szatni, wnieśli do środka kilka wypakowanych po brzegi toreb sportowych i nie wychodzą stamtąd od godziny, co robisz?”

„Kiedy kierujesz pociąg na drugi tor, widzisz, jak z jednego z wagonów pociągu rzekomo przywożące t-shirty z Wietnamu, pracownicy wyjmują drewniane skrzynie, oznaczone dziwnymi symbolami.”

## **Postaw kogoś w trudnej sytuacji**

„Kiedy jesteś na stołówce, widzisz, jak Kierownik Kaliński idzie wprost na ciebie. Jego ludzie otaczają cię z każdej strony, widzisz to kątem oka. W ręku trzyma twoje dokumenty. Twój współpracownicy obserwują cię bacznie. Co robisz?”

„Tomek, kiedy przebiegasz pomiędzy pracownikami, biegnąc do laboratorium, niechcący odbijasz się od postawnego ochroniarza, kiedy podnosisz głowę, zdajesz sobie sprawę, że odkleiły ci się sztuczne wąsy, a maska, którą założyłeś, zwisa ci na wysokości szyi.

## **Ruchy pracy**

### **Sprawdź stanowisko pracy, wyślij inspekcję lub kierownika**

„Panie Marianie, a gdzie się pan tak cichaczem wybiera? Na papieroska może? Ma być zrobione za godzinę, bo inaczej naskarzę do kierownika!”

„Panie Serwerynie – odzywa się głos w krótkofalówce – Pan gdzieś sobie poszedł, a robota stoi, ma Pan 5 minut na powrót do roboty i udam, że nic się nie stało. Inaczej będę musiała poinformować kierownika”.

### **Przydziel nowe, odpowiedzialne zadanie zawodowe.**

„Widzę, że bardzo się wczuł Pan w pracę i siedzi Pan od rana w tych kwitach i przy komputerze, ale potrzebujemy dodatkowej obsady w hali montażowej. Proszę spakować się do tego pudełka i udać się do tamtego kierownika”.

„Pani Irenko, mogłaby Pani zastąpić Pana Józefa i pokierować te dwa transportowce do portu? On się rozchorował, a Pani z pewnością poradzi sobie z tym świetnie

### **Zepsuj coś**

Gracze uczą się dopiero wykonywanych nowych dla nich zadań zawodowych, zdarza się, że coś się popsuje: „Właśnie miałeś wyjść z pracy i kiedy szedłeś do pokoju księgowej, usłyszałeś metaliczny trzask, temperatura w piecu, którego doglądałeś, skoczyła na czerwone pole, a w hali zaczął rozprzestrzeniać się ogień”.

### **Ruchy zabezpieczeń**

Dodaj nowy poziom zabezpieczeń (np. zmień hasło, dodatkowe czujniki, zamknij drzwi i dołóż czujnik siatkówki oka).

„Tego nie było w planie, pomyślałeś, kiedy zobaczyłeś, że podłoga w magazynie jest zaczerwieniona od promieni laserów podłączonych do czujnika ruchu”.

„Hasło nieaktualne – wprowadź aktualne hasło dostępu – odczytałeś na konsoli kodowej”.

„Panie Marianie, życzę powodzenia, od wczoraj dostęp do tych pomieszczeń mają tylko trzy osoby w firmie – mało tego – system skanuje siatkówkę oka”.

„Proszę wprowadzić czerwoną przepustkę – komunikat na bramce jednoznacznie pokazał ci, że tak szybko tutaj nie wejdiesz”.

## **Zmień ustawienie, przestaw korytarze**

„Tego nie był na mapie – myślisz – korytarz, którym idziecie, rozgałęzia się w dwie strony, obie patrolowane są przez drony, lecące bezszelestnie nad ziemią”.

„To chyba trudniejsze niż się zdawało – tunele wentylacyjne prowadzące z jednego pokoju do drugiego rozdzielają się i zakręcają we wszystkie strony, wydaje ci się, że zgubiłeś drogę”

## **Zablokuj drogę**

„Kiedy, biegiesz ile sił w nogach pomiędzy budynkiem widzisz wielkiego tira, który całkowicie zablokował drogę”.

„Początkowo wydawało ci się, że ten korytarz będzie pusty, ale już widzisz, jak czerwony promień lasera skanującego z drona omiata obszar w jedną i drugą stronę.

## **Otwórz drogę**

„Przy barku ochroniarzy nikogo nie ma, wcześniej siedziało tam dwóch, trzech gości, sprawdzających przepustki, teraz stoi tylko kubek po niedopitej kawie”.

„Klawiatura do wpisywania kodów wydaje się wyrwana ze ściany, drzwi syczą, przesuając się raz w lewo, raz w prawo, ale nadal do połowy framugi – ktoś dostał się tutaj siłą. Wydaje się, że nikogo tu nie ma. Wydaje się.”

## **Zwróć uwagę – wyślij dodatkowy patrol, drona**

„Na panelu siatkówki oka widzisz, jak na otaczającej cię mapie pojawiają się trzy czerwone punkciki i zbliżają się w twoją stronę – Ewakuuj się natychmiast – słyszysz w słuchawce głos sztucznej inteligencji”.



### **Zażądaj identyfikacji tożsamości (sprawdź kwity, przepustkę itp.)**

„Proszę natychmiast stanąć w miejscu, nie ruszać się, wyciągnąć swoje dokumenty i CV i mi przekazać do przejrzenia. Zdaje sobie Pan sprawę, że porusza się po terenie, do którego dostęp mają tylko pracownicy z zieloną przepustką?”

„NIE ZIDENTYFIKOWANO pracownika – widzisz tylko komunikat na podręcznym tablecie ochroniarza – proszę przygotować swoją teczkę pracowniczą i udać się ze mną”.

### **Ruchy ryzyka**

Weryfikacja akt osobowych i wirtualnego CV.

„Biorą cię pod rękę i niby grzecznie, ale z naciskiem prowadzą do pokoju ochrony. Widzisz, jak w środku siedzi niezadowolony przełożony, przeglądając twoje akta. No dobrze mówi – Panie Karaś – proszę mi opowiedzieć, jak Pan do nas trafił i czym się Pan tutaj zajmuje?”

### **Rewizja**

„A co to za słuchaweczkę ma Pan w uchu, przecież wie Pan, że tutaj nie można słuchać muzyki. Proszę mi to pokazać!”

„Proszę stanąć pod ścianą i położyć na nią rękę. Na platformę nie można wejść z żadnym metalowym przedmiotem, zdaje sobie Pan z tego sprawę, prawda?”

### **Komisja specjalna**

„W związku z ostatnimi wydarzeniami powołano specjalną grupę ds. BHP, która ma zbadać ostatnie wypadki przy pracy. Pracownicy będą wybierani do wywiadów w losowy sposób, proszę działać sprawnie, żeby nie przerwać ciągu pracy – czytasz komunikat na ściennych telebimach”.

„Proszę z nami, został Pan wezwany na przesłuchanie w związku z ostatnim wybuchem w Hangarze nr 1”

### **Odkryj tożsamość, nie wskazuj osoby**

„W radiowęźle odzywa się głos – wiemy, że tu jesteś, Detektywie Persefona i to tylko kwestia czasu, aż cię znajdziemy. Pracownik, po pracowniku dojdziemy do ciebie”.

„UWAGA – proszę uważnie przyglądać się współpracownikom – ryczą głośniki w hali montażowej – w nasze struktury wkradli się przemysłowi agenci z konkurencji, udający Detektywów – nie dajmy sobie zepsuć wyników. Pracownicy – wydajność jest najważniejsza i żaden obcy nie może jej popsuć!”

### **Skieruj na miejsce dodatkową uwagę**

„Wiesz, że jeśli teraz opuścisz stanowisko pracy, w trzy minuty zorientują się, że cię tam nie ma i rzucają na ciebie podejrzenie”.

„Masz wrażenie, że wokół ciebie zrobiło się jakby gęściej – twój każdy ruch śledzi jakaś osoba. Niby pracują, ale wiesz już, że to nie są pracownicy, których znasz.

### **Rzuć się w pościg za graczem lub zarządz jego doprowadzenie do przełożonych siłą**

„Mężczyzna w uniformie zauważył cię, spojrzał na swój tablet, gdzie przez chwilę mogłeś zauważyć swoją podobiznę. Szybkim krokiem ruszył w twoją stronę, po chwili przyspieszył do truchtu. Co robisz?”

### **Zasadzka/zdrada**

„Niestety, Detektywie Persefona, musisz sobie teraz radzić sama – usłyszałaś w słuchawkach. – Musimy odciąć połączenie i przedłożyć interes PDW nad Panią – połączenie przerwało się, a ty zostałaś sama, próbując utrzymać się na powierzchni zimnych wód Bałtyku.”

# 05.

## ZASADY

### **Ryzyko, Pula Ryzyka, Tor Ryzyka**

Celem Graczy jest wykonać misję i zrealizować jej cele, ale jednocześnie muszą wykonywać swoją pracę w taki sposób, aby nie wzbudzić podejrzeń. W rozdziale dotyczącym ruchów poznasz przykłady, jak możesz wystawiać na próbę wcielanie się w pracownika korporacji i Detektywa jednocześnie.

Celem Graczy jest pozostać jak najdłużej nierozpoznanym, żeby osiągnąć cele misji. Jednak z każdym niepowodzeniem rzutów, z każdą porażką w niektórych ruchach MG ma możliwość zdobycia Punktu Ryzyka, który daje mu dostęp do coraz mocniejszych ruchów.

Punkty Ryzyka zdobywasz gdy:

- Gracz przed lub po rzucie 2k6 podejmie decyzję, że chce sobie dodać do niego +1 – wówczas automatycznie dostajesz do swojej puli +1Ryzyka
- Gracz wyrzuci na kostkach dwie 1 (czyli 2) – za tę krytyczną porażkę dostajesz +1 Ryzyka, które możesz wykorzystać w dowolnym momencie
- rzut 6 lub mniej w ruchu Działanie pod Presją
- rzut 6 lub mniej w ruchu Analiza Operacyjna, kiedy MG wybierze że dostaje +1Ryzyka
- rzut 6 lub mniej w ruchu Zbierz Dane, kiedy MG wybierze że dostaje +1Ryzyka
- rzut 6 lub mniej w ruchu Użyj Dostępu, kiedy MG wybierze, że dostaje +1Ryzyka
- rzut 6 lub mniej w ruchu Pomóż/Przeszkodź

### **Tor Ryzyka**

Tor Ryzyka jest to pewien zamysł, koncepcja drogi Gracza. Punkty Ryzyka i Tor Ryzyka symbolizują podejrzania, które padają na Graczy, a także zagrożenie wykrycia i niepowodzenia misji. Im więcej ryzykownych akcji podejmują postaci Graczy, tym większa szansa, że Pula Ryzyka zwiększy się. Dlatego warto, żeby Gracze przemyśleli każdy ryzykowny ruch i upewnili

się, zanim rzucą, że mają większą szansę na wynik rzutu kostką przynajmniej 7 lub więcej. Za każdym razem, jak zasady mówią, że MG zyskuje Punkt Ryzyka, MG wrzuca jeden żeton do Puli, a także zaznacza go na Torze Ryzyka (wynosi on 10, ale możesz go zmodyfikować).

Zachęcaj Graczy, żeby przemyśleli każde swoje działanie przed rzutem, m.in. przez:

1. zachęcanie ich do wykonania swojej pracy – żeby to zrobić, muszą po prostu powiedzieć, że przez jakiś czas wykonują swoje obowiązki, jeśli dodatkowo opiszą, jakie to obowiązki związane z wykonywanym zawodem – możesz im przyznać +1 do rzutu.
2. zachęcanie do używania sprzętu – jeśli Gracz używa sprzętu, który uznasz za pomocny w danej akcji – możesz przyznać Graczowi modyfikator +1, zachęci to Graczy do współdziałania i wymiany informacji.
3. zachęcanie do postępowania zgodnie z podpowiedziami SI w przypadku analizy operacyjnej – wówczas Gracz dostaje +1 do następnego rzutu związanego z podpowiedzią.
4. zachęcanie do wymiany informacji i współdziałania i używanie ruchu pomóż/przeszkodź – który pozwala Graczowi na dodanie (w przypadku sukcesu) na dodatnie +2 do rzutu.

Rób to po prostu przez zadawanie pytań – czy chcesz, żeby ci ktoś w tym pomógł, czy używasz jakiegoś sprzętu? Może chcesz się zapytać firmy, jakie jest najlepsze wyjście z tej sytuacji?

MG zbiera punkty ryzyka, które może wykorzystać w każdej chwili na jakieś mocniejsze ruchy. Każdy punkt ryzyka odznacza na Torze Ryzyka. Kiedy Tor Ryzyka osiągnie określony poziom, misja przechodzi w stan ewakuacji. Na Torze Ryzyka zaznaczasz punkty Ryzyka, które zdobyłeś – nie ma znaczenia, czy je potem wydasz, czy nie, żeby wykonać swoje ruchy.

Bazowo Tor Ryzyka to 10 punktów, tyle ryzyka w sumie musisz uzyskać, żeby misja przeszła w stan ewakuacji. Możesz jednak to zmodyfikować, gdy chcesz, żeby misja była bardziej lub mniej ryzykowna.

## **Ewakuacja**

Kiedy Tor Ryzyka osiągnie 10 punktów, możesz mocniej zaakcentować, że Gracze przebywają teraz w niebezpiecznym środowisku. Masz prawo do najmocniejszych ruchów, bo oznacza to, że ktoś poznał tożsamość postaci Graczy, zorientował się że PDW śledzi jego interesy. W momencie kiedy misja przejdzie w stan ewakuacji, PDW na pewno zadba o to, żeby Gracze

mogli się z miejsca misji spokojnie wydostać – podstawą gdzieś łódź, helikopter lub samochód, który niepostrzeżenie wydobędzie Graczy z opresji.

### **Jak można zmniejszyć Pulę Ryzyka:**

Gracze mogą również wpływać na Pulę Ryzyka MG w drugą stronę po to właśnie, żeby MG nie uzyskał zbyt dużej ilości punktów Ryzyka.

Zmniejszanie Puli Ryzyka pozbawia MG atutów. Gracze mogą zmniejszyć Ryzyko poprzez sukces w ruchu Wykonuj swoją pracę. Gracz po prostu wraca do pracy, wykonuje swoje obowiązki, oddala od siebie niepotrzebną uwagę i dzięki temu może usunąć MG 1 Punkt Ryzyka i zmniejszyć Tor Ryzyka o 1. Dzięki temu Gracze w jednym momencie mogą wrócić do swoich obowiązków związanych z pracą i odwrócić na swoją korzyść bieg sesji lub kupić sobie czas. Oprócz ruchu Wykonuj swoją pracę, naturalna 12 w rzucie 2k6 – pozwala oprócz sukcesu, usunąć 1 punkt z Puli Ryzyka albo dodać sobie +1Dostęp.

Punkty Ryzyka możesz wykorzystać do zagrania mocniejszego Ruchu Ryzyka. Weź punkt z Puli i opisz swój ruch w fikcji świata gry. Pamiętaj o zasadach – masz być fanem postaci Graczy i grać, żeby dowiedzieć się, co się wydarzy. Lepiej jest im utrudnić misję, niż ją uniemożliwić.

### **Ruchy Ryzyka**

- Rewizja
- Komisja specjalna
- Odkryj tożsamość, nie wskazuj osoby
- Skieruj na miejsce dodatkową uwagę
- Rzuć się w pościg za Graczem lub zarządzaj jego doprowadzenie do przełożonych,
- Zasadzka/zdrada przez sojuszników lub przełożonych

### **Ruch Dostępu i Pula Dostępu.**

#### **Zdobywasz punkt dostępu jeśli:**

1. Zasady mówią, że zdobyłeś punkt dostępu (+Dostęp) – sukces w ruchu **Zbierz Dane**, wybór Gracza w przypadku sukcesu w ruchu **Wykonuj swoją pracę**,
2. Gracz zaznaczył 5 doświadczenie i wykorzystał Awans (+XDostęp),
3. Gracz wyrzucił naturalną 12 w rzucie i wybór +1Dostęp.

Za każdym razem, kiedy zasady mówią, że zdobyłeś +Dostęp, wrzuć do puli Punkt Dostępu tyle znaczników (punktów), ile zdobyłeś (1-3). Dostęp to odpowiednik waluty w grze. Symbolizuje stopniową kompetencję i znajomości, jaką Gracze zdobywają w danej misji, rozwój, dostęp do rzadkich przedmiotów. Coraz więcej wiedzy, znajomych, dobrze wykonanej pracy, zdobycie doświadczenia owocuje zdobyciem punktów dostępu i coraz większą swobodą poruszania się po terenie misji. Punkty Dostępu są wspólne dla wszystkich Graczy.

### **Dostęp zdobywa się:**

W dowolnym momencie gry Gracz może wykonać ruch Użyj Dostępu (czyli powiedzieć, że go wykonuje i opisać, jak to wygląda w świecie gry) - może skorzystać z puli Punktów Dostępu i opisać, co jego postać robi, żeby to uzyskać.

Punktami dostępu płaci się za określone przysługi albo wyrobienie nowej przepustki/kodu dostępu do danego pomieszczenia. Oprócz sytuacji normalnych na sesji, związanych z wydarzeniami, które zmuszają Graczy do kombinowania, jak unikać kontroli, czy kupić sobie trochę czasu, dzięki Punktom Dostępu Gracze mogą kupić sobie przepustki do danych obszarów na terenie misji – często są to pomieszczenia.

### **Ruch użyj dostępu (rzuć+szczęście) – patrz postaci.**

### **Przykłady wykorzystania Dostępu/Skala**

**1 Dostęp:** kierownik da Ci więcej swobody, możliwość wykorzystania Twojego pomysłu, kreatywności - możesz skomunikować się z Centralą i powiedzieć, że potrzebujesz jakiegoś małego przedmiotu - idź do internistki lub sanitariusza na miejscu misji.

### **2 Dostępy**

- ominie cię kontrola przeprowadzana wśród pracowników i weryfikacja przepustek, staniesz na końcu kolejki do kontroli, twój kolega zajmie ci kolejkę w stołówce, Kolega zaproponuje pomoc w wykonaniu zadania, ułatwi ci pracę dzięki przedstawieniu innej metody
- twoja Centrala może przysłać małe wsparcie w postaci odpowiedniego człowieka na odpowiednim stanowisku – oczywiście nie od razu.
- możesz na miejsce misji zamówić przebranie.

### **3 Dostęp**

- zyskasz nową przepustkę do niedostępnego dotąd obszaru gry, albo dostępu do osób, z którymi nie miałeś okazji porozmawiać – w zależności od rodzaju zabezpieczeń, który ustaliliście wspólnie. Weź kartkę, wypisz na niej przepustkę (kolor, rodzaj) i przyklej do swojego CV. Od tej pory twoja postać może bez ryzyka poruszać się po swoim obszarze.
- zyskujesz miano Kierownika Brygady – na stałe dostajesz do pomocy dwóch do trzech stażystów/pomocników (nadaj im imiona i cechy), którzy wykonują za ciebie pracę, jeśli przydzielisz im konkretne zadanie i przyuczysz do zawodu. Ale uwaga – pracę stażystów trzeba nadzorować, pomagać im i wspierać w wykonywaniu zadań. Możesz też to zrobić, kiedy trzeci raz zaznaczysz na karcie postaci doświadczenie.
- możesz poprosić przełożonego o awans – zostaniesz skierowany na szkolenie zawodowe pozwalające na uzyskanie nowych umiejętności i wiedzy w aspekcie wymagań nowego stanowiska pracy. O awans możesz prosić również, kiedy zaznaczysz 3 raz doświadczenie.

### **4 Dostęp**

- możesz zarządzić ćwiczenia przeciwpożarowe, jakiś obszar gry pustoszeje, pracownicy na pół godziny działają według planu przeciwpożarowego, tak samo ochroniarze, coś co zakłóca pracę miejsca misji.
- możesz zamówić z centrali helikopter, którym odleciecie z miejsca misji.
- dostajesz CENTRUM DOWODZENIA – pomieszczenie na terenie misji, z gadżetami, ekranami itp. w pociągu, w piwnicy, za ścianą.

Oczywiście to tylko przykłady – reszta jest jak najbardziej negocjowalna z Mistrzem Gry i może kosztować więcej Dostępu (przykładowo włączenie alarmu w całej strefie przez Centralę nie będzie kosztować 1 Dostępu). Oczywiście Dostęp kumuluje się za każdego Gracza, jeśli chcecie wszyscy dostać przepustki do Strefy Czerwonej, żeby dostać się na wyższe piętra biurowca, czy dostać się do magazynu, a jest was troje – musicie wspólnie zapłacić 9 Dostępu i wykonać ten ruch.

### **Zaufanie**

Podczas tworzenia postaci wspólnie ustalacie, jakim siebie zaufaniem darzycie. Z jedną postacią masz zaufanie na +3, z drugą na +2, z trzecią na +1, z czwartą na 0 (jeśli gra 4 Graczy). Jeśli gra trzech Graczy z jedną masz zaufanie na +2, z drugą masz zaufanie +1, z trzecią masz Zaufanie 0, jeśli gra dwóch Graczy, z jedną masz zaufanie +2, z drugą masz zaufanie +1.

Ustalcie jakieś wydarzenie czy poprzednią misję, w której razem uczestniczyliście i podajcie wspólne wydarzenie, które sprawia, że sobie ufacie - np. ktoś wyratował cię z opresji.

Kiedy to ustalicie, sprawdź, z którą z postaci masz najwyższe zaufanie – Gracz ten pokaże ci, którą cechę (Moc, Spryt itp.) masz zaznaczyć. Weź flamaster i wyróżnij tę cechę (najlepiej napisz ją jeszcze raz obok cech). Drugą cechę zaznaczy MG. Weź flamaster i też ją wyróżnij, pisząc obok swoich cech jej nazwę.

Od tej pory za każdym razem jak rzucasz w grze na wyróżnioną cechę – zaznaczasz doświadczenie. Kiedy uda ci się zdobyć rozwinięcie (zaznaczysz 5 razy doświadczenie) – wówczas zmień zaznaczoną cechę i wybierz nową, skreślając poprzednią i pisząc nową.

### **Zmiana wyróżnionych cech**

Na początku każdej sesji (albo na końcu, jeśli wcześniej tego nie zrobiliście) każde z was może powiedzieć coś w stylu: „Hej, zmieńmy wyróżnione cechy”. Każdy Gracz, w tym MG, ma pełne prawo do takiej deklaracji. Kiedy ktoś o to poprosi, zróbcie to: zmieńcie wyróżnione cechy na inne. Postępujcie zgodnie z tą samą procedurą co na początku: Gracz mający najwyższe Zaufanie (na twojej karcie) wyróżnia jedną cechę, a MG drugą.

Kiedy wyróżniasz cechę, wyróżnij tę, która wyda ci się najbardziej interesująca – to samo możesz powiedzieć Graczom, ich też to dotyczy. Jeśli wiesz, że postać nigdy nie rzuca albo nie może rzucić na daną cechę, to wyróżnienie nie będzie interesujące.

Istnieje możliwość, że nie zapamiętasz, które postacie mają ruchy pozwalające zastępować cechy innymi, dlatego poproś Graczy, żeby dali ci znać.

MG ma być fanem postaci Graczy, prawda? Wyróżnianie cech nie służy do uwalenia postaci, wyróżniaj cechy tak, żeby zobaczyć postacie z różnych stron. Często zmieniaj wyróżnienia i postaraj się zaliczyć jak najwięcej różnych kombinacji cech. Jako grupa możecie uzgadniać wyróżnianie cech tak otwarcie, jak chcecie. „Hej, czy ktoś może wyróżnić mój spokój? „Mistrzu Gry, chcesz może wyróżnić mój hart?”. „E, nie, ale wyróżnię twój spokój, wydaje mi się, że będziesz miał okazję używać go równie często”. „Dzięki. Wiedziałem, że mogę na ciebie liczyć...”.



## Zdobywanie doświadczenia

Kiedy Gracz zaznacza doświadczenie – zamalowuje jeden bąbelek doświadczenia na swojej karcie postaci. Gracz zdobywa doświadczenie w trzech przypadkach:

- 1) gdy rzuci na jedną z wyróżnionych wcześniej cech (nie musi odnieść sukcesu czy porażki, liczy się sam rzut).
- 2) gdy wartość Zaufania z jedną z postaci innego Gracza dojdzie do +3 – wówczas wykreśla +3, zaznacza doświadczenie, Zaufanie z Graczem spada z powrotem do 0 i od nowa zdobywa z nim zaufanie
- 3) Wynika tak z opisu ruchu – postaci Gracza lub innej postaci.

Gdy zamaluje 5 bąbelków – rozwija postać (na końcu karty postaci jest na to miejsce). Każdy z profili Detektywa zawiera zasady rozwoju postaci – Gracz poprzez jedno rozwinięcie może rozwinąć niektóre cechy, może czasem wybrać nowy ruch, albo awansować na stanowiskach z misji. Po prostu wybierz jedno z możliwych rozwinięć i od razu rozwiń je na karcie postaci.

Poprzez awans może wybrać jedną z trzech możliwości:

- 1) dostajesz awans pionowy – usuń 1 Punkt Ryzyka z puli lub dodaj do swojej puli 1 Punkt Dostępu i awansuj na stanowisko ze stanowisk dostępnych w misji. Gracz dodaje obok umiejętności, którą ma z wykonywanego zawodu i zaczyna pracę na innym stanowisku. Awans pionowy wiąże się również z uzyskaniem (jeśli jest to możliwe w misji) dostępu do nowych miejsc (nowy poziom dostępu)
- 2) dostajesz brygadę/zastępcę/stażystów 1-3 ludzi, którzy mogą wykonywać twoją pracę a ty możesz w tym czasie realizować inne zadania
- 3) dostajesz tymczasowe przyuczenie do innego zawodu (wybierz z listy zawodów) – druga umiejętność wynikająca z zawodów dostępnych dla misji – Gracze..

## Ruchy podstawowe

- Działanie pod presją
- Przejmij kontrolę
- Przekonaj
- Przeczytaj osobę
- Analiza operacyjna
- Zbierz dane
- Użyj dostępu
- Pomóż lub przeszkodź
- Wykonuj swoją pracę

## **Działanie pod presją (rzuć+spokój)**

Kiedy uciekasz, robisz coś szybko lub precyzyjnie, lub chcesz opanować strach lub drżenie rąk rzuć+spokój.

Na 10+, robisz to, na 7-9, wahasz się, trzęsiesz, przeciągasz, MG zaproponuje ci gorsze wyjście, trudny kompromis lub paskudny wybór, na 6 MG dostaje +1Rzyka.

Gracz działa pod presją w każdej sytuacji, kiedy robi coś, a świat mu przeszkadza. Wywołaj ten ruch kiedy:

- robi coś wymagającego skupienia lub uwagi,
- chce coś zrobić szybko, zanim ktoś inny mu przeszkodzi,
- kiedy chce zrobić coś, co wymaga determinacji, wytrzymałości lub jego uwagi.

Jeśli będą próbowały na niego wpłynąć inne osoby, wówczas warto przemyśleć, czy nie będzie próbował ich przekonać, ale zawsze jeśli Gracz robi coś i trafi na zewnętrzne przeszkody, niech powie, co robi i rzuca na działanie pod presją. To ruch, który obejmuje zarówno akcje fizyczne, zręcznościowe, jak i związane z opanowaniem.

Zanim Gracz rzuci, możesz mu przedstawić konsekwencje i powiedzieć, czym jest dla ciebie presja – np. presją jest to, czy uda ci się tam dobiec, zanim cię zobaczą, albo presją może być to, czy uda ci się nie uruchomić pełzających po ziemi laserów alarmowych.

Zawsze jak postać Gracza coś robi, to zaczynaj od tego ruchu. Dopiero potem sprawdź, czy jego działanie może objąć pozostałe ruchy podstawowe. Z naszego doświadczenia wynika, że będzie to częsty rzut.

W przypadku rzutu 7-9 zastanów się, co możesz zaoferować Graczowi, żeby udało mu się (to jest w końcu sukces), ale taki, aby nie był łatwy do osiągnięcia.

## **Przykłady**

Detektyw Persefona przeszukuje samochód, z którego wyszło trzech pracowników ElektriXu, bo wydają jej się podejrzani. Opuściła stanowisko pracy, a po chwili słyszy alarm, bo w piecu, który obsługuje, miała pilnować pieca, a temperatura zaczyna rosnać jak szalona, więc się

spiesz. Chce tam zebrać dane, ale mówię jej, że uda jej się to zrobić, jeśli wcześniej rzuci na działanie pod presją, bo widzi, jak w jej stronę zbliża się trzech ochroniarzy z fabryki. Udaje jej się rzucić 7-9 – mówię więc, że może rzucać na zebranie danych, ale jeśli to zrobi, jeden z ochroniarzy już będzie przy samochodzie, żeby zobaczyć, co się tam dzieje, albo uda jej się zebrać dane i szybko uciec, ale zostawi na miejscu jakiś ślad, swoją przepustkę lub ID.

### **Przejmij kontrolę (rzuć+moc)**

Gdy przejmujesz (inicjatywę, władzę, przewagę) lub używasz siły, by utrzymać nad czymś kontrolę, rzuć+moc. W przypadku sukcesu wybierz opcje. Na 10+ wybierz 3, na 7-9 wybierz 2:

- zyskujesz całkowitą kontrolę
- wzbudzasz respekt, niepokój w przeciwniku.

Do tego ruchu stosuj zasady Modus Operandi.

To również jest ruch, który obejmuje szeroką ilość sytuacji – postać może przejąć inicjatywę, wywalczyć przewagę, wykorzystać okazję.

Jeśli postać nie wybierze całkowitej kontroli – możesz to traktować jako czasowe osiągnięcie celu postaci – ale oznacza to też, że cel ten nie jest w jej wyłącznej władzy. Możesz i powinieneś jej to spróbować odebrać. Jeśli to coś abstrakcyjnego – np. władza lub inicjatywa, możesz zastanowić się, co oznacza, że nie ma nad tym całkowitej kontroli, np. możesz dać jej ją czasowo.

Jeśli Gracz wybrał, że wzbudził respekt, niepokój w przeciwniku – jako MG musisz zmienić zachowanie postaci niezależnych. Jeśli Gracz przejął kontrolę wobec innych Graczy, jeśli wybrał tę opcję, a chcą oni zadziałać – działają pod presją.

### **Przykłady**

Ochroniarze prowadzą Detektywa Tomka do pokoju, w którym zweryfikują jego dokumenty. Tomek mówi, że nagle wyrywa się i rzuca w boczny korytarz. Udaje mu się rzucić 9 – i wzbudza w przeciwnikach respekt. Jako że nie udało mu się przejąć całkowitej kontroli, MG mówi, że uda mu się przebiec tylko do jego końca i spróbować się ukryć.

## **Przekonaj (rzuć+urok)**

Kiedy chcesz kogoś przekonać, powiedz, czego od tej osoby chcesz, i rzuć+urok.

### **Postacie niezależne:**

Na 10+, poproszą cię najpierw o coś i jeśli im to obiecasz, zrobią to, co chcesz. To, czy dotrzymasz obietnicy, zależy od ciebie, później.

Na 7-9 już teraz musisz dać im gwarancję danego słowa jakimś twardym dowodem.

Na 6- nie udało ci się ich przekonać, jeśli to powtórzysz, zaczną być do ciebie wrogo nastawione.

### **Postacie Graczy:**

Na 10+ wybiera jedną opcję:

- jeśli spełnią twoją prośbę, zaznaczają doświadczenie;
- jeśli odmówią, Działają pod presją.

To, co zrobią później, zależy tylko od nich.

Na 7-9 wybiera jedną opcję:

- jeśli spełnią twoją prośbę, nic nie zyskują;
- jeśli odmówią Działają pod presją.

Na 6- tracą z tobą punkt zaufania (zmniejsza się o 1).

To, co dalej zrobią, jest całkowicie zależne od nich.

### **Przykład**

Gracz prosi Panią Marię, żeby załatwiła mu przepustkę na zbliżające się 20-lecie zakładu, na które wstęp będą mieli pracownicy z 20-letnim stażem pracy. Jednak ta odmawia, bo mówi, że ma ograniczoną liczbę miejsc. Gracz rzuca na przekonywanie – wypada mu 8. MG mówi, że Pani Maria da mu te bilety, ale musi jej przynieść bukiet kwiatów. Tak się składa, że nie da się ich kupić NIGDZIE, więc może tylko zlecić Firmie, żeby mu je gdzieś zostawiła.

### **Przeczytaj osobę (rzuć+spryt)**

Gdy czytasz kogoś podczas napiętej rozmowy, rzuć+spryt. Na 10+ zatrzymaj 3, na 7-9 zatrzymaj 1. Wydadz 1 za 1, żeby zadać pytanie MG lub Graczowi prowadzącemu postać, z którą właśnie rozmawiasz:

- czy twoja postać mówi prawdę?
- co tak naprawdę czuje twoja postać?
- co twoja postać zamierza zrobić?
- co twoja postać chce, by moja postać zrobiła?
- jak mogę skłonić twoją postać do \_\_?

### **Analiza operacyjna (rzuć+Spokój)**

Kiedy masz intelektualny dylemat, co oznaczają zebrane wskazówki, dane lub chcesz połączyć uzyskane informacje, skontaktuj się z Sabiną (SI) i rzuć+spokój, aby dowiedzieć się, co możesz zrobić lub co to znaczy.

Na 10+ zadaj 3 pytania. Jeśli dołączyłeś zdobyte wcześniej dane, które pasują do sytuacji, zadaj +1pytanie.

Na 7+ zadaj 1 pytanie.

Dostaniesz odpowiedź, ale wymaga to dodatkowego czasu lub dostaniesz odpowiedź obwarowaną warunkiem lub koniecznością uzyskania dodatkowych informacji.

- Kim jest ta osoba/te osoby?
- Co to jest? (dane osobowe, imię, nazwisko, przynależność do grupy)
- Jakich mają wobec mnie zamiary?
- Jak mogę tutaj wejść/wyjść/przejść/, jaka jest najlepsza droga ucieczki?
- Jakich są kody dostępu do danego pomieszczenia/komputera?
- Na jakie zabezpieczenia muszę zwrócić uwagę?
- Kto tutaj ma kontrolę?
- Który wróg przede mną stanowi największe zagrożenie?
- Jaka jest jego słabość (osoba/miejsce)?
- Jak X (osoba/przedmiot/rzecz łączy się z Y)?

**Na 6-** nie zdobywasz żadnej informacji. Dodatkowo **zwracasz na siebie niepotrzebnie uwagę** lub MG może dostać +1Rzyka.

Jeśli działasz zgodnie z podpowiedziami Samanty, dostajesz +1Rzut do następnego rzutu.

Możesz wykonać ponowny rzut tylko, jeśli zmienią się warunki.

### **Zbierz dane (rzuć+szczęście)**

Kiedy chcesz eksplorować nowy obszar, sprawdzić zagrożenie w danym miejscu, poszukać wskazówek, które nie są oczywiste, sprawdzić, czy na miejscu są jakieś dokumenty/dane, które mogą się potem przydać do analizy lub posłużyć w realizacji celów misji, **rzuć+szczęście**.

Dodatkowe próby szukania na tym samym obszarze są robione z modyfikatorem -1, dopóki MG nie zdecyduje, że zmieniły się warunki.

### **Na 10+ wybierz 1 z listy:**

- znajdujesz 1 większy przedmiot/przepustkę;
- zyskujesz +1Dostęp;
- MG przedstawi ci możliwość zdobycia jakiegoś konkretnego argumentu, który pozwoli wam zrealizować cele misji. Robisz mu zdjęcia/nagrywasz/zgrywasz dane i uzyskaj +1Dostęp;
  - albo wybierz 1 z listy 7-9.

### **Na 7-9**

- znajdujesz ukryty obszar/przycisk otwierający ukryte przejście/wyjście do niedostępnego pomieszczenia (przepustka1), które zaproponuje ci MG;
- znajdź mniejszy przedmiot (wybiera MG);
- odkrywasz nowe istniejące zagrożenie fizyczne (jeśli go nie ma, stwierdzasz, że go nie ma).

### **Na 6-**

Nie dzieje się nic, zwracasz niepotrzebnie uwagę, dostanie +1Rzyka.

## **Użyj dostępu (rzuć+szczęście, rzuć+dostęp)**

Kiedy chcesz coś zdobyć lub kupić, łączysz się z Sabiną, żądając dostarczenia na teren misji sprzętu lub specjalnych gadżetów, wyrobienia przepustek albo chcesz kupić coś niedostępnego na terenie misji i nie jest oczywiste, nie ma pewności, że będzie możliwość zdobycia, rzuć+szczęście. Jeśli szukasz czegoś, co jest dostępne w miejscu wykonywania misji i chcesz to zdobyć od ludzi wówczas puść rozprzestrzeń informację, że tego potrzebujesz

### **Rzuć+Dostęp (!).**

#### **Na 10+**

możesz to dostać bez większego problemu, tuż obok.

**Na 7-9** MG wybiera jedno z poniższych, kosztuje to +1Dostęp oraz:

- tylko wtedy kiedy znajdziesz gościa, który zna gościa;
- możemy ci to dostarczyć, ale w całkiem innym miejscu, niż chciałeś;
- nie mam tego, ale może to cię zadowoli?

**Na 6-** ludzie dowiadują się czego szukasz albo MG dostaje **+1Ryzyko**.

## **Pomóż lub przeszkodź (rzuć+zaufanie)**

Jeśli pomagasz lub przeszkadzasz komuś, kto rzuca, rzuć+zaufanie z tą postacią. W przypadku pełnego sukcesu ta osoba otrzymuje +2 (pomagasz) lub -2 (przeszkadzasz) w tym momencie. Na 7-9 wystawiasz się na niebezpieczeństwo, koszt lub konsekwencje. Na 6 lub mniej – tracą jeden punkt zaufania z Tobą, a MG zyskuje 1 Ryzyko do wykorzystania na jakiś mocniejszy Ruch Ryzyka.

## **Wykonuj swoją pracę (rzuć)**

Czasem, trzeba trochę poudawać, że nie jest się Detektywem, po prostu wykonując metodycznie swoją pracę, żeby zabłysnąć przed przełożonym.

Kiedy wykonujesz swoją pracę rzuć:

**Na 10+**, wybierz 2:

- zmniejsz zaznaczone Punkty Ryzyka na torze ryzyka o 1;
- wylecz 1 ranę;
- zyskujesz +1Dostęp.

**Na 7-9**, wybierz 1.

**Na 6-** źle wykonałeś pracę, zwracasz niepotrzebnie uwagę, wystawiasz się na konsekwencje.

# 06.

## ROZGRYWKA

### **Rozgrywka przebiega w następujący sposób:**

1. MG przedstawia Wam sytuację, robiąc odprawę dla misji i określa wam jej cele. Wszyscy opisujecie swoje działania jak najpełniej, dostarczając sobie jak najwięcej informacji i fikcji świata gry i wspólnie ją tworząc.
2. MG opisuje świat gry, po czym opisuje swój ruch i pyta się „co robisz”
3. Gracz odpowiada co robi jego postać, następnie sprawdza czy może rzucić na jakiś ruch podstawowy lub jeden z ruchów dodatkowych postaci.
4. Gracz wykonuje rzut 2k6 i sprawdza, jak udał mu się rzut.
5. MG opisuje konsekwencje rzutu w fikcji gry wspólnie z graczami.
6. Jeśli gracz wyrzucił 6 lub mniej lub MG dostał Punkt Ryzyka MG może wykonać mocniejszy ruch, który opisze w świecie gry i zapyta gracza „Co robisz”
7. Wróć do punktu 3.
8. Rzucajcie i opisujcie wydarzenia do momentu, aż nie będzie trzeba wykonać żadnego ruchu.
9. Wówczas MG wykonuje swój ruch lub posuwa fabułę na torze zagrożeń i opisuje ją w fikcji gry. Następnie pyta gracza „Co robisz?”.

Pamiętaj, że jako Mistrz Gry masz możliwość na zakończenie rozgrywki zebrać informacje zwrotne od Graczy, jak czuli się w roli zawodowej, którą sami przyjęli w grze. Gra daje przede wszystkim możliwość poznania przez graczy charakterystyki zawodu (zadania zawodowe i środowisko pracy, wymagania zawodowe związane z danym zawodem szkolnym).



# 07.01

## ZAŁĄCZNIK NR 1

# Opisy Obszarów kształcenia

### **1. Obszar kształcenia - administracyjno-usługowy**

Ruch obszaru kształcenia - Sakwa bez dna – zawsze mają pieniądze albo Orientacja w biurze – łatwo orientują się w porządku ułożenia dokumentów w biurze

#### **a) zawody związane z chemią, ceramiką, drewnem i szkłem**

Praca w zawodach z tej grupy polega na przetwarzaniu surowców i materiałów w wyroby stanowiące wyposażenie wnętrz, wyroby dekoracyjne, przedmioty codziennego użytku oraz środki wykorzystywane do dalszej produkcji. Do tej grupy należą następujące zawody: technik technologii chemicznej, technik analityk, technik technologii ceramicznej, technik technologii szkła, technik papiernictwa, technik technologii drewna, operator urządzeń przemysłu chemicznego, operator urządzeń przemysłu ceramicznego, operator urządzeń przemysłu szklarskiego, stolarz, tapicer, koszykarz-plecionkarz.

#### **b) zawody związane z transportem**

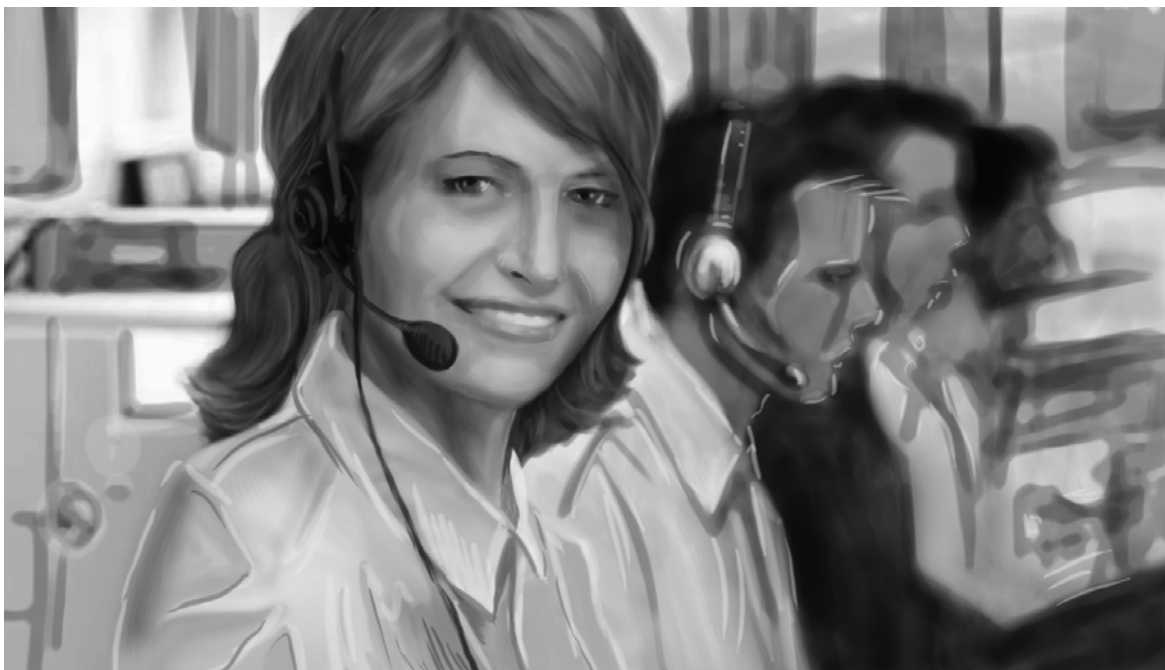
Praca w zawodach tej grupy wiąże się z planowaniem, organizowaniem oraz przewożeniem towarów i ludzi, organizowaniem różnych form transportu (drogowego, kolejowego, morskiego, lotniczego), przygotowywaniem ładunków do transportu, zarządzaniem zasobami magazynowymi. Do tej grupy należą następujące zawody: technik logistyk, technik spedytor, technik transportu kolejowego, technik transportu drogowego, technik żeglugi śródlądowej, technik eksploatacji portów i terminali, technik nawigator morski.

### c) zawody związane z usługami fryzjersko-kosmetycznymi



Praca w zawodach tej grupy wiąże się z dbaniem o siebie i swój wizerunek na co dzień. Należą do niej typowo usługowe zawody związane z pomaganiem ludziom w kształtowaniu ich wizerunku zewnętrznego. Do tej grupy należą następujące zawody: fryzjer, technik usług fryzjerskich, technik usług kosmetycznych.

### d) zawody związane z ekonomią, finansami i pracą biurową



Praca w zawodach tej grupy wiąże się z kalkulowaniem cen, planowaniem wydatków, sprzedażą i realizowaniem różnych transakcji, tworzeniem reklam, przygotowaniem, promowaniem i sprzedażą książek, albumów i wydawnictw (typu mapy, płyty, gry

komputerowe), obsługą biurową i finansową. Do tej grupy należą następujące zawody: technik organizacji reklamy, sprzedawca, technik handlowiec, technik księgarstwa, technik ekonomista, technik archiwista, technik prac biurowych, technik administracji, technik rachunkowości, technik usług pocztowych i finansowych.

#### **e) zawody związane z poligrafią i fotografią**



Do tej grupy należą następujące zawody: drukarz, technik procesów drukowania, technik procesów introligatorskich, introligator, technik cyfrowych procesów graficznych, fotograf, fototechnik.

#### **f) zawody związane z wyrobami skórzano-włókienniczo-odzieżowymi**

Należą do niej typowo usługowe zawody związane z rzemieślniczym i przemysłowym wytwarzaniem elementów ubioru i różnych dekoracyjnych wyrobów włókienniczych. Technicy w zawodach tej grupy często planują, organizują i nadzorują procesy technologiczne związane z przemysłowym wytwarzaniem tych wyrobów. Do tej grupy należą następujące zawody: technik włókiennik, technik technologii odzieży, technik technologii wyrobów skórzanych, technik obuwnik, technik garbarz, technik włókienniczych wyrobów dekoracyjnych, garbarz skór, kaletnik, obuwnik, kuśnierz, krawiec, rękodzielnik wyrobów włókienniczych, operator maszyn w przemyśle włókienniczym .

Zawody administracyjne, to zawody, w których osoby zajmują się pracami administracyjnymi, tzn. przygotowują dokumenty, rozliczenia, statystyki, zestawienia danych, piszą pisma, gromadzą informacje dla różnych odbiorców (dla przełożonych, dla współpracowników, dla klientów). Z kolei zawody usługowe, to zawody, w których osoby zajmują się świadczeniem różnych usług na rzecz innych ludzi.



Wykonywanie zawodów z tego obszaru wymaga następujących predyspozycji: komunikatywność, umiejętność współpracy w zespole, sumienność i dokładność, kreatywność, zaangażowanie, przestrzeganie tajemnicy zawodowej, zasad kultury i etyki, konsekwencja w realizacji zadań, przewidywanie skutków podejmowanych działań, otwartość na zmiany, radzenie sobie ze stresem, odpowiedzialność za podejmowane działania, umiejętności negocjacyjne.

## **2. Obszar kształcenia – budowlany**

Ruch obszaru kształcenia – Złota rączka – nadzwyczajna umiejętność naprawy albo Słuchanie powierzchni – umiejętność rozpoznawania tworzywa, z jakiego zbudowane są konstrukcje budowlane

### **a) zawody związane z budownictwem lądowym i wodnym**



Do tej grupy należą następujące zawody: betoniarz-zbrojarz, cieśla, dekarz, kamieniarz, kominiarz, monter budownictwa wodnego, monter izolacji budowlanych, monter konstrukcji budowlanych, monter zabudowy i robót wykończeniowych w budownictwie, murarz-tylnkarz, zdun, technik budownictwa, technik budownictwa wodnego, technik renowacji elementów architektury, technik geodeta.

### **b) zawody związane z instalacjami sanitarnymi, sieciami zewnętrznymi oraz instalacjami przemysłowymi**

Do tej grupy należą następujące zawody: blacharz izolacji przemysłowych, monter izolacji przemysłowych, monter sieci, instalacji i urządzeń sanitarnych, technik gazownictwa, technik urządzeń i systemów energetyki odnawialnej, technik urządzeń sanitarnych.

### **c) zawody związane z budową dróg kołowych i szynowych**

Do tej grupy należą następujące zawody: mechanik maszyn i urządzeń drogowych, monter nawierzchni kolejowej, technik dróg i mostów kolejowych, technik drogownictwa.

Praca w zawodach z tej grupy obejmuje szeroko rozumiane budownictwo lądowe i wodne (budynki, drogi, porty, tory wodne, sieci sanitarne i instalacje przemysłowe).

Wykonywanie zawodów z tego obszaru wymaga następujących predyspozycji: praca zespołowa, umiejętnością nawiązywania kontaktów z ludźmi i współdziałania z nimi, zaangażowanie, rzetelność i skrupulatność, staranność i dokładność wykonywanych czynności, bycie dobrym organizatorem, opanowanie, umiejętność pracy w warunkach obciążenia psychicznego (stresu),

praca w szybkim tempie, nieuleganie emocjom, uzdolnienia techniczne, spostrzegawczość, koncentracja i podzielność uwagi, umiejętność przerzucania się z jednej czynności na drugą, dobra koordynacja ruchowo wzrokowa, sprawność narządu równowagi, umiejętność podejmowania szybkich i trafnych decyzji, uzdolnienia i zainteresowania techniczne, samodzielność, ostrość wzroku, wyobraźnia przestrzenna i myślenie twórcze, inicjatywność, chęć i gotowość pogłębiania wiedzy, zdolności rachunkowe, gotowość do pracy w niesprzyjających warunkach środowiskowych, odporność na niekorzystne warunki klimatyczne, wytrzymałość na długotrwały wysiłek, ogólna sprawność fizyczna.

### **3. Obszar kształcenia - elektryczno-elektroniczny**

Ruch obszaru kształcenia: Komputery – umiejętność obsługi każdego komputera albo  
Urządzenia biurowe – umiejętność obsługi każdego urządzenia biurowego poza komputerami

#### **a) zawody elektryczno-energetyczne**



Praca w zawodach tej grupy wiąże się z budową i funkcjonowaniem różnego rodzaju urządzeń i systemów zasilanych energią elektryczną. Do tej grupy należą następujące zawody: elektryk, technik elektryk, elektromechanik, technik energetyk, technik elektroenergetyk transportu szynowego, technik urządzeń dźwigowych, technik chłodnictwa i klimatyzacji, technik automatyk sterowania ruchem kolejowym.

## **b) zawody informatyczno-telekomunikacyjne**



Praca w zawodach tej grupy wiąże się z transmisją wszelkiego rodzaju informacji na odległość (za pomocą przewodów, fal radiowych bądź optycznych czy innych środków wykorzystujących energię elektromagnetyczną) oraz przetwarzaniem informacji za pomocą różnych rozwiązań informatycznych. Do tej grupy należą następujące zawody: technik informatyk, technik tyfloinformatyk, technik teleinformatyk, monter sieci i urządzeń telekomunikacyjnych, technik telekomunikacji.

## **c) zawody elektroniczno-mechatroniczne**

Praca w zawodach tej grupy wiąże się z poszukiwaniem nowoczesnych rozwiązań technicznych związanych z produkcją maszyn i urządzeń, które łączą w sobie mechanikę, pneumatykę, automatykę, robotykę, elektronikę i informatykę. Do tej grupy należą następujące zawody: monter-elektronik, monter mechatronik, technik elektronik, technik mechatronik, technik awionik, technik elektroniki i informatyki medycznej.

Zawody z tego obszaru to zawody, w których przedmiotem pracy są urządzenia i systemy zasilane energią elektryczną, dane i informacje podlegające przetwarzaniu i przesyłaniu, nowoczesne technologie w produkcji maszyn i urządzeń.

Wykonywanie zawodów z tego obszaru wymaga następujących predyspozycji: uzdolnienia i zainteresowania techniczne, ciągłe podnoszenie wiedzy fachowej oraz zdobywanie informacji o nowościach w świecie techniki, dokładność, odporność emocjonalna, dobra pamięć, rozumowanie logiczne, umiejętność pracy pod presją czasu i szybkiego podejmowanie decyzji,

duża dyscyplina pracy i samokontrola, umiejętność nawiązywania kontaktu z ludźmi, duża samodzielność, umiejętność współdziałania, komunikatywność, cierpliwość, umiejętność postępowania z ludźmi, sprawność sensomotoryczna w zakresie ostrości wzroku, rozróżniania barw, zmysłu równowagi, koordynacji wzrokowo – ruchowej, spostrzegawczości i zręczności rąk, szybki refleks, zręczność palców, zdolność koncentracji uwagi, podzielność uwagi, wyobraźnia przestrzenna, rozumowanie logiczne, wyobraźnia i myślenie twórcze, dokładność oraz umiejętność podporządkowania się zarówno przełożonym, jak i ścisłym instrukcjom wykonywania pracy oraz rygorystyczne stosowanie się do przepisów BHP, umiejętność pracy w warunkach monotonnych, umiejętność pracy w szybkim tempie, odporność na długotrwały wysiłek, umiejętność szybkiego podejmowania trafnych decyzji, chęć bycia ekspertem w swojej dziedzinie, znajomość informatyki.

#### **4. Obszar kształcenia - mechaniczny i górniczo-hutniczy**

Ruch obszaru kształcenia - Struktura – umięją rozpoznać każdy materiał albo Złota rączka – nadzwyczajna umiejętność naprawy

##### **a) zawody związane z naprawą, montażem oraz obsługą maszyn i urządzeń**



Praca w zawodach tej grupy wiąże się z naprawą samochodów, pojazdów i maszyn rolniczych, obsługą skomplikowanych przyrządów, wytworami ślusarsko-kowalskimi, serwisowaniem maszyn i urządzeń. Do tej grupy należą następujące zawody: technik mechanizacji rolnictwa, operator obrabiarek skrawających, mechanik- operator pojazdów i maszyn rolniczych, elektromechanik pojazdów samochodowych, technik mechanik, technik pojazdów



samochodowych, ślusarz, lakiernik, monter systemów rurociągowych, kowal, blacharz, blacharz samochodowy, mechanik pojazdów samochodowych, mechanik motocyklowy, mechanik-monter maszyn i urządzeń.

**b) zawody związane z wykonywaniem i naprawą sprzętu medycznego, pomiarowego i nawigacyjnego**

Praca w zawodach tej grupy wiąże się z dużą precyzją i zdolnościami manualnymi. Polega na Wykonywaniu i naprawie precyzyjnych (drobnych) mechanizmów i urządzeń. Do tej grupy należą następujące zawody: technik optyk, mechanik precyzyjny, mechanik automatyki przemysłowej i urządzeń precyzyjnych, optyk-mechanik, zegarmistrz.

**c) zawody związane z budownictwem okrętowym i lotniczym**

Praca w zawodach tej grupy wiąże się z procesem powstawania statków (okrętów) ich naprawą i modernizacją, obsługą techniczną oraz naprawą zespołów i wyposażenia lotniczego. Do tej grupy należą następujące zawody: technik budownictwa okrętowego, monter kadłubów okrętowych, technik mechanik okrętowy, technik mechanik lotniczy.

**d) zawody związane z eksploatacją złóż**



Praca w zawodach tej grupy wiąże się z wydobywaniem surowców mineralnych (kopalin), przygotowaniem i organizowaniem procesu wydobycia złóż, pracami wiertniczymi. Do tej grupy należą następujące zawody: technik górnictwa odkrywkowego, technik przeróbki kopalni stałych, wiertacz, technik wiertnik, górnik eksploatacji podziemnej, górnik odkrywkowej

eksploatacji złóż, górnicy eksploatacji otworowej, technicy górnictwa otworowego, technicy górnictwa podziemnego.

#### **e) zawody związane z odlewnictwem**

Praca w zawodach tej grupy wiąże się z przetwórstwem materiałów i produkcją elementów oraz przedmiotów będących podstawą dla produkcji w innych branżach i niemal w każdej dziedzinie życia. Do tej grupy należą następujące zawody: technik odlewnik, modelarz odlewniczy, operator maszyn i urządzeń odlewniczych.

#### **f) zawody związane z hutnictwem**



Praca w zawodach tej grupy wiąże się z przetwórstwem materiałów i produkcją elementów oraz przedmiotów będących podstawą dla produkcji w innych branżach. Wiąże się z produkcją półwyrobów i wyrobów gotowych, znajdujących zastosowanie w gospodarce, a zwłaszcza w przemyśle maszynowym, budownictwie i transporcie. Do tej grupy należą następujące zawody: technik hutnik, operator maszyn i urządzeń do obróbki plastycznej, operator maszyn i urządzeń metalurgicznych, operator maszyn i urządzeń do przetwórstwa tworzyw sztucznych.

Wszystkie zawody z obszaru mechanicznego są związane z pracą z różnego rodzaju mechanizmami, maszynami i przyrządami. Budowa, funkcjonowanie, naprawa, montaż, obsługa, diagnostyka pojazdów mechanicznych i urządzeń stosowanych w rolnictwie, a także precyzyjnych urządzeń też należy do zadań i czynności zawodowych związanych z zawodami należącymi do tego obszaru. Z kolei zawody z obszaru górniczno-hutniczego wiążą się

z wydobyciem surowców mineralnych (kopaliny), przygotowaniem i organizowaniem procesu wydobycia złóż, pracami wiertniczymi. Zawody te są związane także z przetwórstwem materiałów i produkcją elementów oraz przedmiotów będących podstawą dla produkcji w innych branżach (hutnictwo, odlewnictwo). Zawody z tego obszaru to także naprawa i wykonywanie niezbędnego oprzyrządowania do pracy w hutach, kopalniach czy też przy przetwórstwie przemysłowym. W sumie obszar górniczo-hutniczy tworzą zawody związane z wydobyciem, przetwórstwem różnego rodzaju kopaliny i tworzyw.

Wykonywanie zawodów z tego obszaru wymaga następujących predyspozycji: dokładność i skrupulatność w przestrzeganiu norm, procedur oraz przepisów, umiejętność wykonywania czynności według ustalonych reguł i schematów postępowania, uzdolnienia i zainteresowania techniczne, zainteresowanie budową i funkcjonowaniem różnych maszyn i urządzeń, uzdolnienia manualne, umiejętność postępowania z ludźmi, umiejętność skutecznej współpracy i współdziałania, umiejętność pracy w zespole, bardzo dobry stan zdrowia, wysoka ogólna wydolność fizyczna całego organizmu, wytrzymałość na długotrwały wysiłek fizyczny i gotowości do pracy w nieprzyjemnych, uciążliwych warunkach środowiskowych, bardzo dobra ogólna sprawność fizyczna i koordynacja wzrokowo-ruchowa, zręczność rąk i palców, duża dokładność w pracy, spostrzegawczość, zdolność koncentrowania uwagi, podzielność uwagi, dobra pamięć, zdolność logicznego myślenia i szybkiego podejmowania trafnych decyzji, uzdolnienia rachunkowe, zdolność dostosowania się do zmiennych warunków pracy, elastyczność w działaniu, pomysłowość, wyobraźnia przestrzenna, motywacja do pogłębiania swojej wiedzy i poszerzania umiejętności, sumienność i skrupulatność, rzetelność i dokładność, poczucie obowiązkowości i odpowiedzialności w wykonywaniu zadań zawodowych, odporność psychiczna oraz odporność na stres.

## **5. Obszar kształcenia rolniczo-leśny z ochroną środowiska**

Ruch obszaru kształcenia: Dr Dolittle – nadzwyczajne porozumiewanie się ze zwierzętami albo Botanika – nadzwyczajna umiejętność rozpoznawania roślin

### **a) zawody związane z kształtowaniem środowiska przyrodniczego**

Do tej grupy należą następujące zawody: operator maszyn leśnych, technik leśnik, technik ochrony środowiska, technik inżynierii środowiska i melioracji, technik architektury krajobrazu, technik geolog.

## b) zawody związane z uprawą roślin, chowem i hodowlą zwierząt



Do tej grupy należą następujące zawody: rolnik, ogrodnik, florysta, pszczelarz, rybak śródlądowy, technik agrobiznesu, technik rolnik, technik ogrodnik, technik rybactwa śródlądowego, technik rybołówstwa morskiego, technik weterynarii, technik hodowca koni, technik pszczelarz. Wszystkie zawody z tego obszaru są związane z uprawą roślin, hodowlą zwierząt, leśnictwem oraz z ochroną i kształtowaniem środowiska, tym jak funkcjonuje i jak wygląda środowisko przyrodnicze w otoczeniu którego żyjemy i które eksploatujemy.



Wykonywanie zawodów z tego obszaru wymaga następujących predyspozycji: zainteresowanie biologiczno-przyrodnicze, sumienność i dokładność, komunikatywność, zaangażowanie, elastyczność, uzdolnienia techniczne, zręczności rąk i palców, dobra sprawność fizyczna, dobry

wzrok i słuch, spostrzegawczość, dobry refleks, dobra koordynacja wzrokowo-ruchowa, sprawność zmysłu równowagi, zdolność do koncentracji uwagi, dokładność, umiejętność pracy zespołowej i współdziałania, wysoka ogólna sprawność fizyczna i dobra kondycja, duża sprawność zmysłu dotyku, wytrzymałość na wysiłek, dobra orientacja w terenie, umiejętność szybkiego podjęcia trafnych decyzji i działania, umiejętność współpracy i współdziałania w grupie, umiejętność postępowania z innymi, samodzielność w sytuacji braku możliwości nawiązania kontaktu z innymi osobami, predyspozycje do wykonywania czynności biurowych, zdolności organizacyjne, wytrwałość i cierpliwość, umiejętność prowadzenia obserwacji, motywacja do stałego aktualizowania wiedzy.

## **6. Obszar kształcenia - turystyczno-gastronomiczny**

Ruch obszaru kształcenia: Porządek – nadzwyczajna umiejętność chowania lub odnajdywania rzeczy w pomieszczeniach albo Porozumienie – łatwość w porozumiewaniu się z osobami nie znającymi naszego języka.

### **a) zawody związane z hotelarstwem**



Do tej grupy należą następujące zawody: technik hotelarstwa, pracownik pomocniczy obsługi hotelowej. W zawodzie pracownik pomocniczy obsługi hotelowej (można go zdobyć w zasadniczej szkole zawodowej) mogą się uczyć wyłącznie osoby upośledzone umysłowo w stopniu lekkim.

## **b) zawody związane z gastronomią**



Do tej grupy należą następujące zawody: technik żywienia i usług gastronomicznych, kucharz, kelner, technik technologii żywności, technik przetwórstwa mleczarskiego, operator maszyn i urządzeń przemysłu spożywczego, cukiernik, piekarz, wędliniarz.

## **c) zawody związane z obsługą turystyczną**

Do tej grupy należą następujące zawody: technik obsługi turystycznej, technik turystyk i wiejskiej.

Do tego obszaru należą zawody związane z turystyką, hotelarstwem i gastronomią. To, co łączy zawody z tego obszaru, to praca na rzecz drugiego człowieka i dbałość o jego indywidualne potrzeby.

Wykonywanie zawodów z tego obszaru wymaga następujących predyspozycji: łatwość nawiązywania kontaktów i prowadzenia komunikacji, sympatia dla ludzi oraz wrażliwość na ich potrzeby i oczekiwania, zdolność przekonywania, umiejętność obserwacji i szybkiego wyciągania wniosków, umiejętność pracy pod presją czasu i w dużym tempie, zdolność koncentracji uwagi i umiejętność łatwego przerzucania się z jednej czynności na drugą, wysoka kultura osobista, uprzejmość, takt i dyskrecja, chęć pomagania ludziom, umiejętność współpracy w zespole, odporność na zmęczenie, cierpliwość, dyspozycyjność, umiejętność rozwiązywania konfliktów w grupie, odporność emocjonalna.

## **7. Obszar kształcenia - medyczno-społeczny**

Ruch obszaru kształcenia: Ręce, które leczą – nadzwyczajna umiejętność leczenia ran albo Empatia – potrafią zrozumieć innych i ich uspokoić.

### **a) zawody związane z bezpieczeństwem**



Do tej grupy należą następujące zawody: technik ochrony fizycznej osób i mienia, technik bezpieczeństwa i higieny pracy, technik pożarnictwa.

### **b) zawody związane z opieką i pomocą społeczną**



Do tej grupy należą następujące zawody: opiekun medyczny, opiekunka środowiskowa, opiekun w domu pomocy społecznej, opiekun osoby starszej, asystent osoby niepełnosprawnej, opiekunka dziecięca.

### **c) zawody medyczne**

Do tej grupy należą następujące zawody: technik masażysta, technik ortopeda, terapeuta zajęciowy, ortoptystka, higienistka stomatologiczna, asystentka stomatologiczna, technik dentystyczny, protetyk słuchu, technik farmaceutyczny, technik sterylizacji medycznej, technik elektroradiolog.

Do tego obszaru należą zawody związane z bezpieczeństwem, ochroną zdrowia i pomocą społeczną. Wszystkie zawody z tego obszaru należą do sektora usług. W przypadku większości zawodów z obszaru medyczno-społecznego istnieje możliwość ich kształcenia wyłącznie w szkołach policealnych. By rozpocząć naukę w tego typu szkole, należy najpierw ukończyć szkołę średnią – dowolne technikum lub liceum. Tylko dla dwóch zawodów z tego obszaru kształcenia przewidziano możliwości kształcenia bezpośrednio po gimnazjum w technikach. Te zawody, to technik ortopeda i technik masażysta. Na poziomie technikum nauka w zawodzie masażysty może być prowadzona wyłącznie dla uczniów niewidomych i słabo widzących. Pozostali mogą zdobyć ten zawód, ale tylko w szkole policealnej.

Wykonywanie zawodów z tego obszaru wymaga następujących predyspozycji: zainteresowania społeczne, profesjonalizm i etyka, sumienność i dokładność, motywacja do stałego szkolenia i uczenia, umiejętność łatwego nawiązywania kontaktu z osobami w różnym wieku, umiejętność jasnego i zrozumiałego formułowania myśli, troskliwość i ciepło w kontakcie z innymi, cierpliwość i wytrwałość, odporność na stres, zmęczenie i sytuacje trudne, spostrzegawczość, podzielność i koncentracja uwagi, szybki refleks, umiejętność częstej i szybkiej zmiany czynności, umiejętność szybkiego podejmowania decyzji, stanowczość i konsekwencja w działaniu, kreatywność, umiejętność dostosowywania się do często zmieniającej się sytuacji, zdolności artystyczne, zainteresowania problematyką związaną z psychicznym i biomedycznym rozwojem człowieka, pełna psychiczna i fizyczna sprawność, sprawność narządów zmysłów (wzrok, słuch, węch, smak), sprawność rąk, a w szczególności – palców, umiejętność nawiązywania kontaktów z ludźmi, dojrzałość emocjonalna, umiejętność pokonywania przeszkód i ograniczeń w działaniu, odpowiedzialność, zdyscyplinowanie i systematyczność, życzliwość, wrażliwość i empatia w stosunku do innych ludzi, tolerancja i poszanowanie godności drugiego człowieka, umiejętność trafnego ocenienia problemów



drugiego człowieka, umiejętność panowania nad własnymi emocjami, aktywne i wrażliwe reagowanie na jego potrzeby innych, umiejętność wpływania na postawy i zachowania innych, umiejętność łatwego przystosowywania się do zmieniającej się sytuacji, umiejętność reprezentowania innych.

## **8. Obszar kształcenia – artystyczny**

Ruch obszaru kształcenia: Znajomości – mają wiele kontaktów, które mogą wykorzystać albo Ogłada – umiejętność robienia świetnego pierwszego wrażenia.

### **a) zawody związane z dźwiękiem**

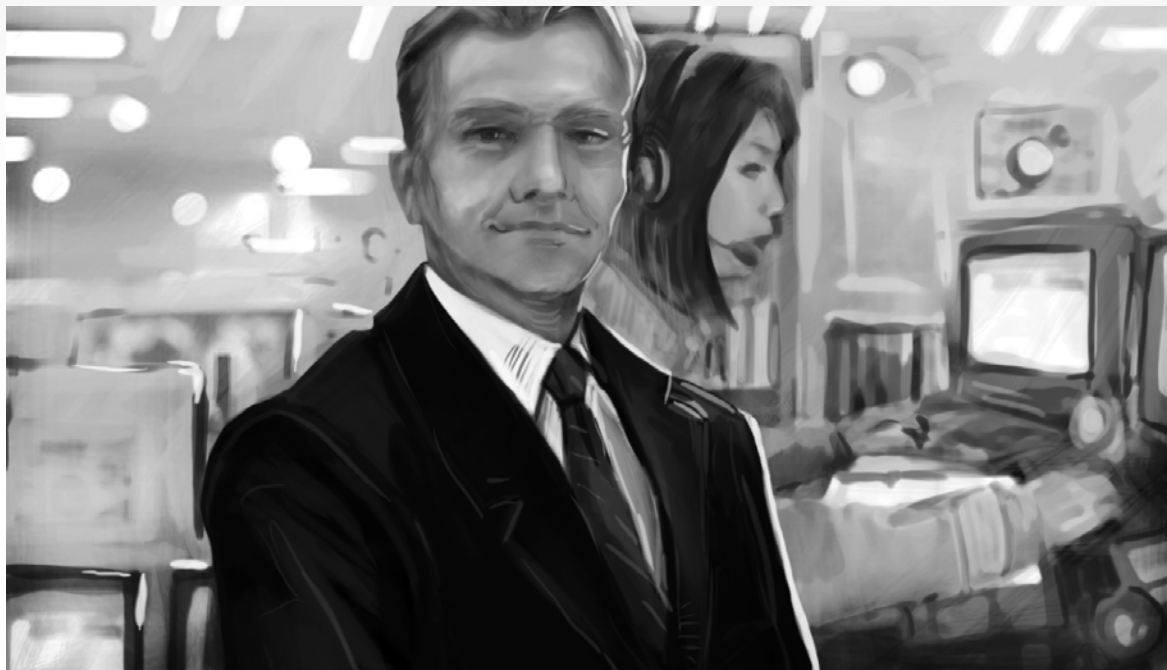
W tej grupie zawodów istotne jest umuzykalnienie i dobry słuch (bardzo przydatne jest wcześniejsze ukończenie szkoły muzycznej), gdyż praca polega głównie na słuchaniu i odtwarzaniu dźwięków. Do tej grupy należą następujące zawody: stroiciel fortepianów i pianin, technik budowy fortepianów i pianin, technik realizacji dźwięku, technik realizacji nagrań i nagłośnień.

### **b) zawody związane z działalnością artystyczną**

W grupie zawodów związanych z działalnością artystyczną kształcą się artyści różnych specjalności.

W tej grupie zawodów warunkiem koniecznym jest posiadanie jakiegoś talentu, np. tanecznego, plastycznego lub muzycznego. W przypadku tej grupy zawodów konieczne jest ukończenie szkoły o specjalnym profilu artystycznym, np. szkoły cyrkowej, plastycznej lub baletowej (poza zawodem złotnik-jubiler, który można zdobyć, ucząc się w 3-letniej zasadniczej szkole zawodowej). Szkoły „artystyczne” działają czasem jako szkoły typowo zawodowe i nie kształcą się w nich z zakresu przedmiotów ogólnych. Do tej grupy należą następujące zawody: muzyk, plastyk, aktor cyrkowy, aktor scen muzycznych, tancerz, złotnik-jubiler.

### c) zawody związane z działalnością kulturalną



Ta grupa zawodów w obszarze artystycznym jest związana z organizowaniem i prowadzeniem działalności kulturalnej, np. organizacją koncertów, wystaw czy festiwali. Kształcenie w tej grupie zawodów jest możliwe tylko na poziomie szkoły policealnej. Do tej grupy należą następujące zawody: bibliotekarz, animator kultury, asystent kierownika produkcji filmowej/telewizyjnej.

Wszystkie zawody zakwalifikowane do tego obszaru są związane ze sztuką. Aby je wykonywać, często niezbędne jest posiadanie specjalnych predyspozycji, umiejętności i talentów. W niektórych przypadkach kształcenie w zawodach z tego obszaru możliwe jest tylko np. na podbudowie szkoły muzycznej lub w szkole baletowej, cyrkowej albo dopiero w szkole policealnej. Kształcenie w zawodzie: technik realizacji dźwięku (poziom technikum) odbywa się wyłącznie dla osób niewidomych i słabo widzących.

Wykonywanie zawodów z tego obszaru wymaga następujących predyspozycji: zainteresowania i zdolności artystyczne, ogólnie rozumiane uzdolnienia twórcze i chęć tworzenia, ciekawość i chęć poznania, duża sprawność manualna, twórczy umysł, zmysł plastyczny i ogólne zdolności plastyczne, poczucie estetyki, wrażliwość na barwy, wyobraźnia oraz wrażliwość na kolory i przestrzeń, kreatywność i myślenie abstrakcyjne, pomysłowość, twórcze myślenie, inicjatywa w szukaniu ciekawych pomysłów i nowych rozwiązań, oryginalność, umiejętność pracy w zespole, odporność na stres, spostrzegawczość i szybki refleks, umiejętność łatwego wchodzenia w różne relacje społeczne, umiejętność łatwego nawiązywania kontaktów, umiejętność przekonywania i postępowania z ludźmi, komunikatywność i otwartość na ludzi,

umiejętność przekonywania i negocjacji, umiejętność współdziałania w zespole a zarazem zachowanie niezależności własnych opinii, empatia i samodzielność, cierpliwość, wyrozumiałość, odporność emocjonalna, dobra koordynacja wzrokowo-ruchowa, dokładność i rzetelność wykonania, wrażliwość, fantazja, ekspresyjność, duża odporność psychiczna, umiejętność koncentracji i pracy w samotności, umiejętność reagowania na krytykę, dystans w stosunku do własnej osoby, krytycyzm wobec siebie i innych, duża kreatywność i chęć podnoszenia własnych kwalifikacji, łatwość uczenia się i podejmowania nowych wyzwań, sprawności manualne i wzrokowe.

# 07.02

## ZAŁĄCZNIK NR 2

# Przykładowe szkice scenariuszy misji do wykorzystania podczas rozgrywki

### SCENARIUSZ MISJI 1

(gdy wśród graczy biorących udział w rozgrywce są osoby posiadające **wysoki poziom**

#### **ZAINTERESOWAŃ WSPARCIEM SPOŁECZNYM**

#### **Lokacja/miejsca**

zlokalizowany na Mazurach ośrodek Wellness i Spa

#### **Postaci**

- Kierownik Ośrodka i menadżer w jednej osobie - Pan Olaf
- Szef kuchni Teofil
- Pan Wiesio "Złota rączka", który prawie wszystko potrafi naprawić
- Recepcjonistka Marta
- Masażysta Marek
- Gość ośrodka, z którym są wieczne problemy, który płaci i wymaga - Andrzej
- Osoba odpowiedzialna za organizację czasu wolnego gości ośrodka - Justyna

## **Tło przygody**

### **Dane wejściowe**

Masz zatrudnić się w takim ośrodku i dokonać (nie ujawniając się) audytu świadczonych w nim usług odnowy biologicznej, usług hotelarskich, usług gastronomicznych, usług turystyczno-rekreacyjnych.

### **Dane do zebrania**

- Jak ośrodek realizują usługi odnowy biologicznej ?
- Z jakiego korzysta sprzętu ?
- Jak realizuje usługi hotelarskie ?
- Jak realizuje usługi obsługi turystycznej ?
- Jak realizuje usługi gastronomiczne ?
- Czy zatrudnia fachową kadrę do realizacji wszystkich tych usług ?
- Jakie są warunki pobytu w Ośrodku ?

### **Ścieżki zagrożeń**

Kierownictwo Ośrodka zostało nieoficjalnie poinformowane o możliwości kontroli świadczonych w ośrodku usług, spodziewa się jednak oficjalnej kontroli, zastrzeżenia ze strony kontrolujących zawsze jakoś udawało się kierownictwu zminimalizować.

### **Ludzie uczestniczący w scenariuszu**

Przede wszystkim osoby zainteresowane pracą z ludźmi, lubiące pomagać innym, dostarczać im informacji, świadczyć usługi administracyjne, gastronomiczne, turystyczne, hotelarskie, związane z wyglądem i sprawnością fizyczną innych.

### **Organizacja pracy**

Niby wszystko działa w ośrodkach jak w zegarku, jest dobrze zorganizowane i poukładane, ale często zdarzają się niezaplanowane i nieprzewidywalne sytuacje (np. awaria instalacji sanitarnej, niezadowolony, awanturujący się klient ośrodka, deszczowa pogoda, podczas której nawet dzieci się nudzą)

### **Zawody dostępne dla misji**

zawody związane z hotelarstwem

zawody związane z gastronomią

zawody związane z obsługą turystyczną

zawody medyczne

zawody związane z usługami fryzjersko-kosmetycznymi

zawody związane z ekonomią, finansami i pracą biurową

## **SCENARIUSZ MISJI 2**

Gdy wśród graczy biorących udział w rozgrywce są osoby posiadające wysoki poziom **ZAINTERESOWAŃ PRZETWARZANIEM DANYCH**

### **Lokacja/miejsca**

Firma zajmująca się przetwarzaniem danych informatycznych klientów usług telekomunikacyjnych. Istnieje niesprawdzone przepuszczenie, że fragmenty bazy klientów tych usług wyciekają i są wykorzystywane do celów marketingowych bez ich zgody. Masz sprawdzić poziom ochrony danych osobowych użytkowników usług firmy i ocenić czy przypuszczenia te są prawdziwe.

### **Postaci**

- administrator sieci firmowej - Czarek, jest małomówny ale dużo "widzi i słyszy"
- "szalony" informatyk - Janusz, dla niego informatyka to życiowa pasja
- Krzysztof - dyrektor ds organizacyjnych w firmie, łatwo nawiązuje nowe kontakty
- Jola - pracownik biurowy w firmie, zna najnowsze plotki
- lokalny biznesmen Grzegorz, dobry przyjaciel Krzysztofa, uważa że wszystko da się załatwić i kupić
- Mirek, pracownik firmy odpowiedzialny za dział zajmujący się bazą klientów, osoba porywcza, despotyczna ale profesjonalna w swoim fachu

### **Tło przygody**

### **Dane wejściowe**

Posiadając stosowne upoważnienia pojawiaasz się w firmie z jasno określonym zadaniem kontrolnym. Kierownictwo firmy współpracuje z Tobą, bo musi. Masz wrażenie, że coś jest przed Tobą ukrywane. Szeregowi pracownicy wykazują większą chęć współpracy.

### **Dane do zebrania**

- Kto ma dostęp do bazy danych o klientach ?
- Jak informacje zgromadzone w tej bazie są chronione i czy ta ochrona jest wystarczająca?
- Czy kierownictwo firmy coś przed Tobą ukrywa ?

### **Ścieżki zagrożeń**

Masz świadomość, że dane klientów to cenny "towar" do wykorzystania przez reklamodawców.

Na kierownictwo firmy są wywierane naciski, by tym towarem się podzielić. Również na Ciebie w sposób nieformalny są wywierane naciski, by wynik kontroli był pozytywny

### **Ludzie uczestniczący w scenariuszu**

Przede wszystkim osoby zainteresowane przetwarzaniem danych, które może przejawiać się w działaniach takich jak analiza i interpretowanie danych przy pomocy metod matematycznych i statystycznych, zainteresowane wyjaśnianiem i rozwiązywaniem problemów technicznych

### **Organizacja pracy**

Masz wrażenie, że w firmie panuje bałagan. Pracownicy nie przywiązują szczególnej wagi do ochrony danych osobowych, nie do końca przestrzegają obowiązujące w niej regulaminy. Kontrola ze strony przełożonych pozostawia dużo do życzenia. Informatycy pracujący w firmie to indywidualności, którym czasem trudno ze sobą współpracować. W firmie należy zdecydowanie poprawić komunikację.

### **Zawody dostępne dla misji**

zawody informatyczno-telekomunikacyjne  
zawody związane z ekonomią, finansami i pracą biurową

### **SCENARIUSZ MISJI 3**

Gdy wśród graczy biorących udział w rozgrywce są osoby posiadające **wysoki poziom ZAINTERESOWAŃ MECHANICZNYCH**

## **Lokacja/miejsca**

Inkubator technologiczny w specjalnej strefie ekonomicznej zlokalizowanej w jednym z polskich miast.

## **Postaci**

- Przedstawiciel korporacji - tajemniczy Marian
- Jerzy i Mateusz - Twoi współpracownicy
- Artur - szef Inkubatora
- Pan Mieczysław - Dyrektor przedsiębiorstwa, lubiący młodych przedsiębiorców ale traktujący ich z góry
- Pan Waldemar - prorektor wyższej uczelni, otwarty na propozycje współpracy
- Henryk - specjalista od spraw ekonomicznych

## **Tło przygody**

### **Dane wejściowe**

Masz pomysł produkcji nowoczesnego urządzenia przeznaczonego do wykorzystania w maszynach z numerycznym systemem sterowania. Udało Ci się pozyskać środki start-up, które pozwoliły na zakup potrzebnych do produkcji maszyn i urządzeń. Zatrudniłeś w swojej firmie dwie osoby. Inkubator technologiczny jako miejsce w którym działasz ma Ci ułatwić osiągnięcie wymarzonego sukcesu. Pomimo pewnych trudności widzisz swoją przyszłość zawodową pozytywnie, wierzysz że Twoja firma będzie się rozwijać. Przed Tobą wiele pracy.

### **Dane do zebrania**

- Wykonać analizę SWOT swojej aktualnej sytuacji biznesowej
- Poszukać kontaktu z biznesem i uczelnią wyższą
- Podczas spotkania z przedstawicielem korporacji negocjować jak najkorzystniejsze warunki współpracy

### **Ścieżki zagrożeń**

Duża Korporacja zainteresowała się Twoim pomysłem biznesowym. Proponuje Ci korzyści finansowe w zamian za udziały w Twojej nowo powstałej firmie. Nie wiesz co myśleć o tej propozycji.



### **Ludzie uczestniczący w scenariuszu**

Przede wszystkim osoby zainteresowane pracą z rzeczami, maszynami, urządzeniami, narzędziami i materiałami, lubiące działania związane z poznawaniem budowy i zasad działania różnych urządzeń, ich projektowaniem, konstruowaniem, serwisowaniem, naprawianiem, utrzymaniem w ruchu.

### **Organizacja pracy**

Incubator technologiczny tętni życiem. Firmy w nim działające prowadzą ciekawą i innowacyjną działalność. Ich szefowie to młodzi ludzie, pełni pomysłów i twórczego fermentu. Sam również musisz wykazać się dużą dozą przedsiębiorczości, kreatywności, oryginalności. Częste rozmowy, planowanie różnych przedsięwzięć to Twój chleb powszedni. Stale poznajesz nowe osoby.

### **Zawody dostępne dla misji**

zawody związane z naprawą, montażem oraz obsługą maszyn i urządzeń  
zawody elektryczno-energetyczne  
zawody informatyczno-telekomunikacyjne  
zawody elektroniczno-mechatroniczne

### **SCENARIUSZ MISJI 4**

Gdy wśród graczy biorących udział w rozgrywce są osoby posiadające **wysoki poziom ZAINTERESOWAŃ ARTYSTYCZNYCH**

### **Lokacja/miejsca**

Jedno z dużych miast Polski. Redakcja topowego magazynu zawierającego informacje o bieżących i planowanych wydarzeniach kulturalno-artystycznych.

### **Postaci**

- Rembrandt - awangardowy artysta malarz
- Joanna - krytyk literacki
- Grzegorz - szef działu graficznego, fotograf z dorobkiem
- Janusz - redaktor naczelny magazynu, trzymający redakcję silną ręką
- Florian - redakcyjny fotograf
- Sebastian - muzyk folkowy, zajmujący się również nagraniami i realizacją dźwięku

## **Tło przygody**

### **Dane wejściowe**

Jesteś wydawcą magazynu. Chcesz poprawić jego efekty ekonomiczne i w tym celu zatrudniasz się w nim pod innym nazwiskiem na stanowisku redaktora realizującego wywiady z ciekawymi ludźmi kultury i sztuki. W ten sposób chcesz poznać organizację i zarządzanie magazynem. Masz wrażenie, że pracownicy redakcji nie do końca są zmotywowani do realizowania swoich zadań.

### **Dane do zebrania**

- Z jakimi artystami, ludźmi sztuki i kultury współpracuje redakcja magazynu?
- Jaka jest opinia artystów, ludzi sztuki i kultury na jego temat?
- Jakie są kompetencje najważniejszych pracowników redakcji?
- Co w redakcji można by zmienić, usprawnić, czego oczekują zatrudnieni w niej pracownicy?

### **Ścieżki zagrożeń**

Duża Korporacja stara się przejąć tytuł i w tym celu stara się osłabić jego pozycję na rynku wydawniczym (w ten sposób chce go przejąć). W redakcji są osoby informujące korporację o tym co się w redakcji dzieje.

### **Ludzie uczestniczący w scenariuszu**

Przede wszystkim osoby zainteresowane tworzeniem sztuki oraz pracownicy administracyjni redakcji.

### **Organizacja pracy**

Redakcja magazynu to miejsce, gdzie stale coś się dzieje. Wiele zdarzeń trudno wcześniej zaplanować. Pracują w niej ciekawi ludzie, wielu z nich to indywidualności. Zdecydowanie to co robisz Cię wciąga. Sprawia Ci przyjemność poznawanie nowych ludzi i rozmawianie z nimi. Często z trudem udaje Ci się zachować w tajemnicy swoją prawdziwą tożsamość. Musisz w szybkim czasie zdobyć większą wiedzę z zakresu kultury i sztuki.

### **Zawody dostępne dla misji**

zawody związane z działalnością artystyczną  
zawody związane z działalnością kulturalną

zawody związane z dźwiękiem

zawody związane z ekonomią, finansami i pracą biurową

## **SCENARIUSZ MISJI 5**

Gdy wśród graczy biorących udział w rozgrywce są osoby posiadające **wysoki poziom ZAINTERESOWAŃ ZARZĄDZANIEM**

### **Lokacja/miejsca**

Warszawa, siedziba Polskiej Izby Gospodarczej.

### **Postaci**

- Biznesmen 1 z pomysłem na biznes (branża usługowa)
- Biznesmen 2 z pomysłem na biznes (branża usługowa)
- Biznesmen 3 z pomysłem na biznes (branża produkcyjna)
- Biznesmen 4 z pomysłem na biznes (branża produkcyjna)
- Darek - Twój najlepszy przyjaciel
- Juliusz - przedstawiciel korporacji

### **Tło przygody**

#### **Dane wejściowe**

Startujesz w prestiżowym konkursie, w ramach którego zwycięzca otrzyma środki start-up na własny biznes. Jesteś jednym z jego uczestników. Przedstawiasz przed komisją konkursową, podobnie jak inni uczestnicy konkursu, swój pomysł na biznes. Każdy z Was stara się to zrobić jak najlepiej ale wygrać może tylko jeden.

#### **Dane do zebrania**

- Starasz się poznać pomysły biznesowe konkurencji
- Starasz się dowiedzieć gdzie jeszcze, o ile nie wygrasz tego konkursu, możesz zdobyć środki finansowe na własny biznes
- Starasz się o jak najkorzystniejsze warunki zdobycia środków na Twój biznes

#### **Ścieżki zagrożeń**

Przedstawiciel pewnej korporacji namawia Cię by zrezygnować z udziału w konkursie i przyjąć

zapropionowaną przez niego ofertę współpracy. Obawiasz się ograniczenia Twojego wpływu na biznes po przyjęciu jego propozycji. Konsultujesz to wszystko z przyjacielem. Rozważasz różne możliwości biznesowe.

### **Ludzie uczestniczący w scenariuszu**

Przed wszystkim osoby zainteresowane zarządzaniem przedsiębiorstwami biznesowymi lub organizacyjnymi, lubiące takie działania jak przetwarzanie informacji, rozwiązywanie problemów, podejmowanie decyzji, planowanie, prognozowanie, komunikowanie się z innymi, przekonywanie, koordynowanie i kontrola pracy innych ludzi.

### **Organizacja pracy**

Wystąpienia publiczne nie są dla Ciebie problemem, stresujesz się jednak tym, jak Twój pomysł biznesowy przyjmie komisja konkursowa. Starasz się w trakcie rozmowy z przedstawicielem korporacji negocjować jak najlepsze warunki ewentualnej współpracy. Rozmawiasz również z innymi uczestnikami konkursu o ich pomysłach biznesowych.

### **Zawody dostępne dla misji**

zawody związane z ekonomią, finansami i pracą biurową

## **SCENARIUSZ MISJI 6**

Gdy wśród graczy biorących udział w rozgrywce są **osoby posiadające wysoki poziom ZAINTERESOWAŃ NATURĄ**

### **Lokacja/miejsca**

Pomorze, niedawno utworzone gospodarstwo agroturystyczne w urokliwej okolicy, blisko jeziora i lasu.

### **Postaci**

- Anna - z nią wspólnie prowadzisz gospodarstwo
- Pan Zbyszek - miejscowy rolnik, sąsiad z okolicy
- Pan Janek - właściciel stadniny koni
- Barbara - Twój pracownik zatrudniony w gospodarstwie
- Andrzej - pracownik Ośrodka Doradztwa Rolniczego w pobliskim mieście powiatowym
- Ewelina - pracownica portalu turystycznego, chcąc promować Twoje gospodarstwo

agroturystyczne

- Kasia - turystka z Warszawy

## **Tło przygody**

### **Dane wejściowe**

Postanowiłeś wspólnie z rodziną, po wielu latach mieszkania w mieście i pracy na kierowniczych stanowiskach przeprowadzić się na wieś i stworzyć popularne gospodarstwo agroturystyczne. Nie masz dużego doświadczenia w tym zakresie ale lubisz naturę (rośliny i zwierzęta), opracowałeś biznesplan, otrzymałeś pożyczkę w banku, wyremontowałeś budynki dom i budynki gospodarcze, jest w Tobie wiele pasji. Dzięki internetowej i szeptanej reklamie coraz więcej gości pojawia się w gospodarstwie.

Chcesz ukończyć jakiś kurs doskonalący przydatny w Twojej działalności.

### **Dane do zebrania**

- dowiedzieć się jak najwięcej o zadaniach zawodowych związanych z typowymi stanowiskami pracy w gospodarstwie agroturystycznym
- poznać oczekiwania osób zainteresowanych wypoczynkiem agroturystycznym, by jak najlepiej dostosować do ich potrzeb i oczekiwań ofertę gospodarstwa
- opracowanie treści materiałów reklamowych dla portalu internetowego i do prasy

### **Ścieżki zagrożeń**

Duża sieć turystyczna współpracuje z innymi gospodarstwami agroturystycznymi w okolicy, a Ty konkurujesz z nimi w "walce" o klientów zainteresowanych pobytem na wczasach "pod gruszą".

### **Ludzie uczestniczący w scenariuszu**

Przede wszystkim osoby zainteresowane zastosowaniem swojej wiedzy i umiejętności w dziedzinie wykorzystywania i przekształcania ożywionego środowiska naturalnego (roślin i zwierząt)

### **Organizacja pracy**

Codzienny kontakt z naturą sprawia Ci ogromną przyjemność, działa antystresowo. Potrafisz planować i organizować pracę własną i innych osób. Wspólnie ze swoją partnerką tworzysz materiały informacyjno-reklamowe. Posiadasz dobrze rozwinięte umiejętności

interpersonalne. Do problemów podchodzisz jak do wyzwań, z którymi trzeba sobie poradzić lub poszukać pomocy u innych.

### **Zawody dostępne dla misji**

zawody związane z kształtowaniem środowiska przyrodniczego

zawody związane z uprawą roślin, chowem i hodowlą zwierząt

zawody związane z obsługą turystyczną i prowadzeniem działalności turystycznej na wsi

### **SCENARIUSZ MISJI 7**

Gdy wśród graczy biorących udział w rozgrywce są **osoby posiadające wysoki poziom**

### **ZAINTERESOWAŃ OPIEKUŃCZYCH**

#### **Lokacja/miejsca**

Wyspecjalizowana Agencja Pracy Tymczasowej rekrutująca pracowników zajmujących się opieką nad dziećmi, osobami starszymi, osobami chorymi i niepełnymi.

#### **Postaci**

- Szefowa Agencji Zatrudnienia - Barbara
- Katarzyna - pracownik Agencji, który opiekuje się Tobą podczas stażu (opieka nad małymi dziećmi)
- Marta - pracownik Agencji, który opiekuje się Tobą podczas stażu (opieka nad osobami starszymi)
- Ewa - współpracująca z Agencją pielęgniarka pracująca w Hospicjum
- Grzegorz - kadrowiec w Agencji
- Joanna - Pracownica Miejskiego Ośrodka Pomocy Społecznej

#### **Tło przygody**

#### **Dane wejściowe**

Pracujesz jako redaktor poczytnego tygodnika opinii w Polsce. Piszesz artykuł na temat pomocy społecznej i opieki. Chcesz poznać "od podszewki" jak wygląda tego typu praca, opracować stosowne wnioski i rekomendacje. Zatrudniasz się w Agencji rozpoczynając okres próbny (w tym czasie pomagasz innemu bardziej doświadczonemu opiekunowi w wykonywaniu przez niego zadań zawodowych). Starasz się być uważnym obserwatorem.

### **Dane do zebrania**

- poznać specyfikę pracy opiekuńczej w zależności od wieku i stanu zdrowia osoby, którą się opiekujesz
- poznać predyspozycje jakie powinna mieć osoba wykonująca tego typu pracę
- określić typowe braki i mankamenty pracy opiekuńczej, ich źródła

### **Ścieżki zagrożeń**

Agencja stara się w swojej działalności kierować przede wszystkim zyskiem finansowym, zdarza się, że jej pracownicy nie są profesjonalni w swych działaniach opiekuńczych.

### **Ludzie uczestniczący w scenariuszu**

Przede wszystkim osoby zainteresowane działaniami związanymi z niesieniem pomocy innym (we wszystkich grupach wiekowych), pomocy obejmującej m.in. uczenie, wspieranie, doradzanie, przewidywanie.

### **Organizacja pracy**

Praca, którą wykonujesz jako pomocnik opiekuna nie należy do najłatwiejszych. Osoby chore, niedołążne, w podeszłym wieku – nie miałeś pojęcia jak ciężka jest praca związana z opieką nad nimi. Twoja praca wydaje się rutynowa ale często niesie ze sobą nieprzewidziane wyzwania.

### **Zawody dostępne dla misji**

- zawody medyczne
- zawody związane z opieką i pomocą społeczną
- zawody związane z bezpieczeństwem

### **SCENARIUSZ MISJI 8**

Gdy wśród graczy biorących udział w rozgrywce są **osoby posiadające wysoki poziom ZAINTERESOWAŃ ZACHOWANIAM I EKONOMICZNYMI**

### **Lokacja/miejsca**

Duża firma outsourcingowa w jednym z polskich miast, zajmująca się usługami w obszarze rachunkowości, finansów, podatków, kadr i kosztorysowania inwestycji budowlanych.

## **Postaci**

- Mariusz - Twój przełożony w firmie
- Pan Władysław - szef firmy budowlanej
- Pan Grzegorz - szef Stowarzyszenia Zarządców Nieruchomości
- Michał - przedstawiciel pewnej korporacji
- Pani Ela - specjalistka od spraw rachunkowości
- Eryk - właściciel małej firmy oferującej doradztwo i usługi podatkowe, prywatnie Twój dobry przyjaciel

## **Tło przygody**

### **Dane wejściowe**

Jako menadżer zatrudniony w firmie odpowiadasz za pozyskiwanie zleceń od firm zainteresowanych outsourcingiem (firm działających w branży inwestycyjno-budowlanej oraz firm zajmujących się zarządzaniem nieruchomościami). W swojej pracy starasz się poznać specyfikę i potrzeby firmy, której proponujesz usługi. Jesteś zainteresowany typowymi stanowiskami pracy w takiej firmie, profilami kompetencyjnymi pracowników. W przyszłości pragniesz zająć się doradztwem personalnym. Musisz konkurować o zlecenia z przedstawicielami innych firm outsourcingowych.

### **Dane do zebrania**

- poznać typowe stanowiska w firmie inwestycyjno-budowlanej oraz w firmie zajmującej się zarządzaniem nieruchomościami
- poznać związane z tymi stanowiskami profile kompetencyjne pracowników
- opracować informację o tym czym jest outsourcing
- stworzyć własne "Skill CV"

### **Ścieżki zagrożeń**

Przedstawiciele pewnej korporacji konkurują z Tobą o zlecenia, w swoich działaniach nie zawsze postępują według społecznie przyjętych zasad. Przedstawiciel korporacji widząc w tobie potencjał proponuje Ci zmianę pracodawcy.

### **Ludzie uczestniczący w scenariuszu**

Przede wszystkim osoby zainteresowane pracą z danymi, lubiące działania takie jak obliczanie, ocena, szacowanie kosztów, doradzanie i budżetowanie



### **Organizacja pracy**

Twoja praca polega na licznych podróżach służbowych, wymaga odbycia dużej ilości spotkań. Musisz wykazać się dobrymi umiejętnościami społecznymi, być otwarty na to, co przyniesie przyszłość.

### **Zawody dostępne dla misji**

zawody związane z ekonomią, finansami i pracą biurową

zawody związane z budownictwem lądowym i wodnym

zawody związane z budową dróg kołowych i szynowych

zawody związane z instalacjami sanitarnymi, sieciami zewnętrznymi oraz instalacjami przemysłowymi

# 07.03

## ZAŁĄCZNIK NR 3

# Słowniczek skrótów używanych w grze

- **Wyspa Zawodów** – projekt, w ramach którego powstała gra RPG oraz pozostałe narzędzia. ZM – Zawodowe Metamorfozy – tytuł gry RPG
- **MG** – Mistrz Gry
- **BG** – Bohaterowie Gracze
- **BN** – Bohaterowie Niezależni (są to bohaterowie- postacie dodatkowe, służące wzbogaceniu rozrywki, kieruje nimi Mistrz Gry)
- **PDW** – Porozumienie Detektywów Wewnętrznych
- **k6** –kość sześciocienna
- **Formularz ZIP** (Kwestionariusz Zainteresowań i Predyspozycji Zawodowych – narzędzie- test dostępny na stronie internetowej projektu [www.wyspazawodow.wspa.pl](http://www.wyspazawodow.wspa.pl))

Projekt WySPA ZAWODÓW współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

