

CODE





Cyber to gra fabularna o eksploracji mrocznego świata niedalekiej przyszłości, zdominowanego przez megakorporacje i technologię.

Gracze wcielają się w mieszkańców gigantycznego metropolis: zatłoczonego, hałaśliwego miasta pełnego chciwości, obłudy i podejrzanych interesów. Bohaterowie mogą piąć się po szczeblach kariery zaibatsu, działać na granicy prawa jako wolni strzelcy do wynajęcia albo prowadzić ustabilizowane (aczkolwiek nie pozbawione wyzwań) życie członka jednej z tysięcy frakcji - od religijnych sekt po miejskie służby ratunkowe.

Grafiki wygenerowane za pomocą:
Craiyon: (<https://www.craiyon.com>)

Autorem gry jest: **Oskar Świda**.

Tekst na licencji CC-BY-SA 4.0.

Więcej informacji, na stronie:

<https://oswida.github.io/cyber/>



Ta gra nie mogła powstać w próżni. Poniżej znajdziecie listę osób oraz materiałów, które wpłynęły na to czym jest i jak wygląda Cyber.

Cairn **Yochaia Gala**: podstawy mechaniki gry oraz determinacja do tego, żeby stworzyć coś własnego,

Shit Future **Michaela Rastona**: genialne procedury dla cyberpunkowego RPG.

Evolution: Pulse **Alberto Tronchiego** i **Daniela Comerci**: sama gra nie plasuje się w klasycznym nurcie cyberpunku ale zachwyca mnie koncepcja relacji pomiędzy człowiekiem a maszyną i niesamowity nastrój do zadawania pytania "czym jest człowieczeństwo".

Cała literatura, którą zalicza się (bądź nie) do nurtu. W tym utwory: **W.Gibsona**, **B.Sterlinga**, **N.Stephensona** i **R.Morgana**.

Niezliczone filmy, komiksy i gry, w tym: Ghost in the Shell oraz Blame!

Wreszcie klasyczne gry RPG, na których wyrastałem czyli seria Cyberpunk 2020 oraz Shadowrun (w wersji wydawanej przez FASA)

Nie zabrakło też kilku znajomych graczy, którzy cierpliwie przeglądali te materiały i wspomogli mnie swoimi uwagami: **Puncur**, **Pio**, **KamilQ** - dzięki.





000

SPIS TREŚCI

MINI INDEKS



000



WSTĘP

Cyber został zaprojektowany w oparciu o następujące zasady:

Neutralność

Rolą prowadzącego, działającego jako neutralny arbiter, jest jasne przedstawianie zasad gry, sytuacji, bohaterów niezależnych i narracji.

Brak klas postaci

Rola i umiejętności postaci nie są ograniczone przez jedną klasę. Zamiast tego, ekwipunek, cybermodyfikacje i doświadczenia z gry definiują jej specjalizację.

Śmierć

Postacie mogą być potężne, ale można je również skrzywdzić na wiele sposobów. Śmierć zawsze czyha tuż za rogiem, ale nigdy nie jest przy-padkowa ani nie nadchodzi bez ostrzeżenia.

Najpierw fikcja

Rzut kośćmi nie zawsze odzwierciedla trudność wyzwania czy wynik starcia. Sukces i porażka są ustalane przez prowadzącego w dialogu z graczami,

Rozwój

Postacie zmieniają się poprzez rozwój w świecie gry, zdobywają nowe umiejętności i zdolności, próbując prze-trwać niebezpieczne wydarzenia oraz pokonywać przeszkody.

Gracz podejmuje decyzje

Gracze powinni zawsze rozumieć powo-dy, które skłoniły ich do podjęcia decyzji, a informacje o potencjalnym ryzyku powinny być przekazywane często i w sposób nieskrępowany.

Wspólne cele

Gracze angażują się we wspólną wizję świata, współdzielą cele postaci i wyzwania grupowe. Dlatego też, uczestnicy gry zazwyczaj działają razem w celu osiągnięcia wspólnego celu, jako drużyna.





002



TWORZENIE POSTACI

Imię, przeszłość i majątek

Wybierz imię dla swojej postaci oraz jej przeszłość, która informuje o wiedzy i umiejętnościach wynikających z doświadczenia życiowego bohatera.

Rzuć 1k3 i pomnóż przez 1000 - to początkowa ilość kredytów (C), które posiada Twoja postać.

Więcej na temat przeszłości możesz dowiedzieć się z **dodatku A**.

Poziomy zdolności

Postacie graczy posiadają trzy współczynniki opisujące zdolności:

Ciało (CIA) - ogół cech fizycznych: budowa, wytrzymałość, zwinność, zręczność, refleks

Psychika (PSY) - ogół cech mentalnych i socjalnych: inteligencja, wiedza, siła woli, empatia, kontakty

Interfejs (INT) - cechy związane z wykorzystaniem technologii: umiejętności operowania w Infosferze, odporność na cyberatak, poziom integracji z cybermodyfikacjami.

Podczas tworzenia postaci, gracz powinien **rzucić 3k6** kolejno dla każdej zdolności. Po wykonaniu wszystkich rzutów można wymienić wartości pomiędzy dwoma wybranymi zdolnościami.

Przykład: Miko rzuca na CIA swojej postaci i uzyskuje wyniki 2, 4, 6, dające w sumie 12. Następne dwa rzuty dają 9 dla PSY oraz 13 dla INT. Miko decyduje się na wymianę 12 z 9, a zatem jej postać ma 9 CIA, 12 PSY i 13 INT.

Ochrona przed trafieniem

Rzuć 1k6 aby określić początkową wartość atrybutu "Ochrona przed trafieniem" (**OCHR**), który reprezentuje umiejętność unikania obrażeń w walce. OCHR nie opisuje zdrowia ani wytrzymałości postaci; postaci nie tracą też tego współczynnika na zbyt długi czas (patrz **Leczenie**).

Wypożażenie

Postacie mają w sumie **4 miejsca** na ekwipunek, przy czym każde z nich opisuje konkretną lokalizację:

2 miejsca - ręce postaci, czyli to co bohater trzyma - broń, narzędzia.

2 miejsca - ciało postaci - dowolne miejsce typu plecy, pas, klatka piersiowa. Mogą służyć do zamocowania innego pojemnika np. plecaka lub torby.

Większość przedmiotów zajmuje jedno miejsce a małe przedmioty mogą być pakowane razem.

Przedmioty **nieporęczne** zajmują dwa miejsca i są zazwyczaj dwuręczne lub niewygodne do noszenia.

Torby, plecaki, wózki mogą zwiększać ilość miejsc na ekwipunek, to samo dotyczy również cybermodyfikacji. Przedmioty reprezentujące pojemniki mocowane do ciała postaci lub wymagające użycia ręki zajmują miejsce w ekwipunku.

Postać nie może nosić więcej przedmiotów niż pozwala na to łączna ilość miejsc ekwipunku.

Cybermodyfikacje startowe: każdy gracz może wybrać do **2 cybermodyfikacji za darmo**, ale koszt tych ulepszeń nie może przekroczyć 30 000 C.



002



ZASADY

Zdolności

Każda z trzech zdolności jest używana w innych sytuacjach (patrz rzuty obronne)

Ciało (CIA) - w sytuacjach ryzykownych wymagających siły fizycznej, zręczności, zwinności czy wytrzymałości.

Psychika (PSY) - w przypadku kłopotów, których można uniknąć dzięki inteligencji, wiedzy, sile woli lub interakjom społecznym.

Interfejs (INT) - w unikaniu zagrożeń związanych z Infosferą, cybermodyfikacjami lub sterowaniem urządzeniami.

Dyskomfort i zmęczenie

Postać pozbawiona możliwości zaspokojenia kluczowej potrzeby (takiej jak jedzenie lub odpoczynek) albo poddana długotrwałej presji psychicznej, odczuwa **dyskomfort** i **nie może odzyskać punktów OCHR ani punktów zdolności**.

Każda osoba odczuwająca dyskomfort przez więcej niż jeden dzień, dodaje do swojego ekwipunku **Zmęczenie**, jedno na każdy dzień. Każde Zmęczenie blokuje jedno miejsce ekwipunku i trwa do czasu, aż postać będzie w stanie się zregenerować (np. odpoczywając całą noc w bezpiecznym miejscu). Po wypoczynku, postać odzyskuje wszystkie zajęte miejsca.

Miejsca zablokowane przez Zmęczenie nie mogą być wykorzystane do noszenia ekwipunku.

Jeśli gracz musi zaznaczyć Zmęczenie na miejscu już zajętym przez jakiś przedmiot, rzecz tę należy odłożyć lub wyrzucić. Jeśli przedmiotem zajmującym zablokowane miejsce jest cybermodyfikacja - przestaje ona działać do momentu pozbycia się Zmęczenia.

Postacie mogą również odczuwać dyskomfort lub otrzymać punkty Zmęczenia poprzez wydarzenia w fikcji lub jako efekt niektórych akcji.

Rzuty obronne

Rzut obronny to test, który pozwala uniknąć negatywnych skutków ryzykownych wyborów i okoliczności. Gracze rzucają k20 i porównują wynik z poziomem wybranej zdolności. Jeśli wynik rzutu jest **równy lub niższy** od poziomu zdolności, test został **zdany**.

W przeciwnym razie, test się nie udaje. **Jedynka** to zawsze **sukces**, a **dwudziestka** to zawsze **porażka**.





W Cyber wykonuje się w zasadzie tylko jeden rodzaj testu - sprawdzamy, czy postaci udało się uniknąć zagrożenia lub ryzyka. Przy czym, jeśli sytuacja zagrożenia posiada dwie aktywne strony, rzut wykonuje ta, dla której zagrożenie określamy jako większe.

Można to ująć tak:

jeśli postać wykonuje ryzykowną czynność, która nie angażuje innych postaci (wspina się, wyłamuje drzwi, hakuje węzeł Infosfery) - zdany test likwiduje ryzyko niepowodzenia

jeśli postać wykonuje czynność, której aktywnie przeciwdziała inna postać (poza walką) - rzut obronny eliminuje ryzyko, że przeciwnik przeszkodzi w realizacji celu.

Testy ułatwione i utrudnione

Czasami prowadzący chciałby zaznaczyć, że unikanie ryzyka lub negatywnych skutków działań (poza walką) jest dla danej postaci łatwiejsze lub trudniejsze ze względu na **okoliczności zewnętrzne**, niezależne od zdolności bohatera.

Prowadzący może w takiej sytuacji określić test jako **Łatwy** lub **Trudny**.

przy teście **łatwym** gracz rzuca dwiema kośćmi k20 a następnie wybiera **niższy wynik**.

przy teście **trudnym** gracz rzuca dwiema kośćmi k20 a następnie wybiera **wyższy wynik**.

Walka

RUNDY

Gra zazwyczaj toczy się bez ścisłego rozliczania czasu. W walce lub okolicznościach, w których czas jest pomocny, użyj rund, aby śledzić, kiedy coś się wydarzy. Runda zajmuje około dziesięciu sekund czasu gry i składa się z tur.

AKCJE

W swojej turze postać może **poruszyć się** na odległość do 12 metrów i wykonać **jedną akcję**. Może to być atak, drugi ruch lub inne rozsądne działanie.

W każdej rundzie, gracze deklarują co robią, zanim rzucone zostaną jakiekolwiek kości. Jeśli jakaś postać próbuje czegoś ryzykownego, prowadzący żąda od odpowiednich graczy lub BN wykonania rzutu obronnego. Wszystkie akcje, ataki i ruchy odbywają się jednocześnie.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

Prowadzący powinien sygnalizować najbardziej prawdopodobne działania oponentów w trakcie starcia. Jeśli gracz chce zacząć działać przed przeciwnikami, to na początku walki powinien zdać test odpowiedniej cechy: CIA dla walki w świecie fizycznym lub PSY w przypadku starcia w Infosferze.





ATAK I OBRAŻENIA

Atakujący rzuca **kością obrażeń** dla swojej broni i odejmuje pancerz celu dla obrażeń fizycznych (zadawanych w CIA), a następnie odejmuje pozostałą liczbę obrażeń od OCHR przeciwnika.

Ataki **bez broni** zadają **1k4** obrażeń.

Jeśli liczba obrażeń przekracza aktualną OCHR przeciwnika, pozostałe punkty zmniejszają odpowiednią zdolność postaci (CIA dla walki w świecie fizycznym, INT dla starcia w Infosferze lub broni EMP).

Zredukowanie którejś ze zdolności postaci do zera oznacza:

- # CIA - śmierć fizyczną postaci
- # PSY - katatonię a po potencjalnym wyleczeniu, poważne problemy psychiczne (fobie, lęki, traumy) wymagające specjalistycznej opieki lub społeczne (trwałe wykluczenie z pewnych środowisk)
- # INT - blokadę dostępu do Infosfery do momentu odzyskania przynajmniej jednego punktu tej zdolności (ale nie mniej niż 24 godziny) oraz awarię wszystkich cybermodyfikacji

WIELU ATAKUJĄCYCH

Jeśli kilka postaci atakuje tego samego przeciwnika, rzuć **wszystkimi kośćmi** obrażeń i zachowaj jeden **najwyższy wynik**.

BROŃ PODWÓJNA

Jeśli atakujesz dwoma rodzajami broni jednocześnie, rzuć **obiema kostkami** obrażeń a następnie zatrzymaj **pojedynczy, najwyższy** wynik.

MODYFIKATORY ATAKU

Jeśli walczysz ze **słabszej** pozycji (np. przez osłonę lub ze związanymi rękoma), atak jest osłabiony i atakujący musi rzucić **1k4 obrażeń**, bez względu na kość obrażeń ataku.

Jeśli walczysz w **przewadze** (np. przeciwko bezbronnemu wrogowi lub poprzez odważny manewr), atak jest wzmocniony, pozwalając atakującemu na zadanie **1k12 obrażeń** zamiast normalnej liczby.

Jeżeli modyfikacja 1k4/1k12 jest niewystarczająca do waszego stylu gry, można zdefiniować poziom osłabienia/wzmocnienia ataku liczony jako ilość rodzajów kości o jakie zmniejszamy/zwiększamy atak. Poziom osłabienia/wzmocnienia jest ustalany przez prowadzącego w zależności od okoliczności. Dostępne kości ataku to: k4, k6, k8, k10, k12. W takim przypadku poziom osłabienia/wzmocnienia jest wartością pomiędzy -4 a 4.

Przykład: John rzuca się za skrzynie, żeby osłonić się przed ostrzałem strażników. Skrzynie są metalowe więc prowadzący uznaje, że stanowią na tyle dobrą osłonę, że osłabiają ataki o 2. W tym przypadku strażnik, który miał kość ataku k12, rzuca kością k8. Drugi strażnik strzelał z pistoletu k6, osłabienie o 2 co prawda wykracza poza skalę ale nie może dawać kości mniejszej niż mini-malna, więc strzał rozliczany jest kością k4.





PODMUCH

Ataki z cechą Podmucha wpływają na wszystkie cele w oznaczonym obszarze i są rzucane oddzielnie dla każdej dotkniętej postaci. Podmucha odnosi się do całej grupy efektów obszarowych, od klasycznej eksplozji, przez potężne ciosy rozszczepiające, aż po uderzenie meteorytu. Jeśli nie jesteś pewien ile celów może zostać dotkniętych, rzuć odpowiednią kością obrażeń, aby uzyskać wynik.

ODWRÓT

Ucieczka w trudnej sytuacji zawsze wymaga udanego rzutu obronnego odpowiedniej zdolności (CIA dla walki fizycznej, INT w Infosferze), jak również bezpiecznego miejsca, do którego można uciec.

PANCERZ

Jeśli walczysz w świecie fizycznym, zanim określisz obrażenia na OCHR, od wyniku rzutów na obrażenia odejmij wartość Pancera celu. Tarcze, broje, cyber-modyfikacje mogą zapewniać dodatkową obronę (np. +1 do pancerza), ale tylko wtedy, gdy przedmiot jest trzymany lub noszony.

Nikt nie może mieć więcej niż 3 punkty Pancera.

OBRAŻENIA KRYTYCZNE

Obrażenia, które redukują OCHR celu poniżej zera, zmniejszają CIA/INT celu o ich pozostałą ilość. Ofiara musi wykonać rzut obronny CIA/INT (już po redukcji), aby uniknąć obrażeń krytycznych. Dodatkowo, niektórzy wrogowie posiadają specjalne umiejętności lub efekty, które są uruchamiane, gdy ich cel nie zaliczy testu na obrażenia krytyczne.

Każda postać, która otrzyma obrażenia krytyczne w CIA, nie może zrobić nic poza słabym czołganiem się i kurczowym chwytem się resztek życia. Jeśli otrzyma pomoc i będzie mogła odpocząć, jej stan ulegnie stabilizacji. Jeśli postać nie będzie leczona, umrze w ciągu godziny.

Każda postać, która otrzyma obrażenia krytyczne w INT, zostaje unieruchomiona w Infosferze (nie może się przemieszczać pomiędzy węzłami) lub wszystkie jej cybermodyfikacje przestają działać jeśli operuje w świecie fizycznym.

Czarny LOD oraz broń EMP posiadają dodatkowy efekt obrażeń krytycznych: "jeśli cel posiada neuroprocesor, zadaj tyle punktów obrażeń w PSY celu ile zostało zadanych w INT w tej turze".





ODDZIAŁY

Duże grupy podobnych wojowników walczących razem są traktowane jako pojedyncze **oddziały**. Kiedy oddział otrzymuje krytyczne obrażenia, zostaje rozproszony lub znacznie osłabiony. Kiedy osiągnie 0 CIA, zostaje zniszczony.

Ataki jednostek na oddziały są **osłabione** (z wyjątkiem obrażeń od podmuchu).

Ataki oddziałów na jednostki są **wzmocnione** i zadają obrażenia takie jak od podmuchu.

MORALE

Podczas starcia, gdy pierwszy z wrogów polegnie i ponownie, gdy grupa wrogów straci połowę swojej liczby - nieprzyjaciele muszą zdać test PSY, aby pozostać na polu bitwy. Niektóre grupy mogą używać PSY swojego lidera zamiast własnego. Samotni wrogowie muszą wykonać rzut obronny PSY gdy ich OCHR spadnie do zera.

Morale nie stosuje się do postaci graczy.

LECZENIE

Odpoczynek przez kilka chwil przywraca utracone punkty OCHR, ale może narazić postać na niebezpieczeństwo.

Utracone punkty CIA lub PSY można zazwyczaj przywrócić poprzez tygodniowy odpoczynek wspomagany przez systemy medyczne lub odpowiedniego specjalistę.

Utracone punkty INT wymagają wizyty u specjalisty od naprawy interfejsów lub samodzielnej naprawy..

Ekonomia

Globalną walutą w grze jest **kredyt** oznaczany symbolem C.

Postacie zaczynają grę z pulą **1k3 * 1000 kredytów**.

Wszystkie podstawowe produkty i usługi takie jak żywność, sprzęt AGD, proste narzędzia itp. oferowane są w postaci miesięcznego **abonamentu** o różnym poziomie. Różnice leżą przede wszystkim w jakości tych artykułów a nie ich rodzaju. W sklepach produkty oznaczane są kolorową nalepką symbolizującą poziom abonamentu tak, żeby klient wiedział, które z nich może włożyć do koszyka. Wyjątkiem od tego systemu abonamentowego są artykuły, usługi oraz sprzęt specjalistyczny:

- # broń i pancerz
- # pojazdy i drony
- # specjalistyczny sprzęt laboratoryjny, wojskowy, budowlany
- # usługi inżynierskie, badawcze, ochroniarskie, medyczne, naprawcze

Część z wyjątków powyżej ma swoje oddzielne cenniki a pozostałe zależą od konkretnej potrzeby i oferty - będą zatem przedmiotem negocjacji pomiędzy postaciami graczy a bohaterami niezależnymi. Wszelki sprzęt uznawany oficjalnie za nielegalny wymaga odpowiednich kontaktów i może mieć dowolną cenę.

Szczegółowy wykaz produktów i usług oraz wymaganych poziomów kredytu znajdziesz w **dodatku A**.





Infosfera

Infosfera to globalna sieć komputerowa, która łączy niemal wszystkie urządzenia i systemy służące człowiekowi. Poszczególne skupiska danych określane są węzłami i reprezentowane jak odpowiedniki "miejsc" w świecie fizycznym.

Każda postać ma możliwość interakcji z siecią za pomocą awatara reprezentującego danego bohatera. Podłączenie do sieci nie wymaga dodatkowego wyposażenia i odbywa się w sposób bezprzewodowy lub przewodowy.

Istnieje możliwość zablokowania dostępu do Infosfery aczkolwiek wszelkie urządzenia, które to realizują są oficjalnie nielegalne.

Wszystkie ryzykowne sytuacje w Infosferze są rozwiązywane za pomocą **testu zdolności Interfejs**. Podobnie jest z obrażeniami, które przewyższają poziom OCHR postaci - powodują one zmniejszanie zdolności Interfejs zamiast zdolności Ciała.

Każda postać może wykonywać pewien zestaw czynności standardowych:

- # wyszukiwanie informacji
- # kontakt z osobami o znanym adresie lub miejscami publicznymi
- # pozyskiwanie informacji publicznej
- # dostęp do produktów i usług oferowanych w Infosferze

Wszystkie inne działania takie jak: hakowanie, ochrona, dostęp do zastrzeżonej informacji wymagają odpowiednich cybermodyfikacji.

Akcje w Infosferze są rozstrzygane podobnie jak w świecie fizycznym, z tym, że współczynnikiem brany pod uwagę przy rzutach obronnych jest INT. Tak samo, w sytuacji gdy OCHR postaci spadnie do zera, zdolnością, która jest redukowana przez ataki jest INT zamiast CIA.

Blokada: zredukowanie INT postaci do zera oznacza, że nie może ona korzystać z Infosfery do momentu odzyskania przynajmniej jednego punktu tej zdolności ale nie mniej niż 24 godziny.

Hakowanie: Węzły sieci mogą posiadać określony poziom OCHR oraz poziom INT. Aby uzyskać dostęp do takiego węzła (bez zgody właściciela), gracz musi zredukować jego ochronę do zera. W tym celu wymagane jest wykonanie ataków za pomocą odpowiednich cybermodyfikacji. Po usunięciu ochrony, gracz przejmuje kontrolę nad węzłem na tyle rund ile wynosi jego poziom INT.

Niszczenie danych: Po zredukowaniu OCHR węzła do zera, gracz może nadal wykonywać atak ale tym razem będzie zmniejszał INT węzła. Zredukowanie INT węzła do zera oznacza bezpowrotne zniszczenie danych lub programu (o ile ich właściciel nie miał kopii zapasowej). Zmniejszanie INT węzła do wartości innych niż zero nie daje żadnych efektów w grze.

Zapora: postaci graczy mogą również aktywnie chronić węzły Infosfery. W tym celu należy posiadać odpowiednią cybermodyfikację i zdać test INT. Sukces oznacza, że w następnej turze ten węzeł jest całkowicie odporny na hakowanie.





Logiczne Oprogramowanie Defensywne (LOD): węzły Infosfery mogą posiadać automatyczne systemy obronne. Oznacza to, że posiadają dodatkowy współczynnik LOD wyrażany w kościach ataku (od k4 do k12). W każdej rundzie hakowania wykonują atak na postać, redukując jej INT. W żargonie hakerów LOD dzieli się na "biały" i "czarny".

Czarny LOD (oficjalnie nielegalny), posiada dodatkowo obrażenia krytyczne: zadaj w PSY celu, tyle samo punktów obrażeń ile zadałeś w INT w tej turze.

Cybermodyfikacje

Każda postać może sobie zainstalować cybermodyfikacje w ilości nie przekraczającej **poziomu zdolności Interfejs podzielonej przez 3** (zaokrąglenie w górę).

Postać, której **INT wynosi zero** nie może korzystać z cybermodyfikacji - przestają one działać.

Więcej informacji na temat tworzenia cybermodyfikacji oraz ich cen można znaleźć w **dodatk C**.

Reakcje BN

Kiedy postacie napotkają Bohatera Niezależnego, którego reakcja na spotkanie nie jest oczywista, prowadzący może **rzucić 2k6** i sprawdzić w poniższej tabeli:

