

COVER



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 (jednak 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/>

Białystok 2022



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 zachwyciła mnie koncepcja relacji pomiędzy człowiekiem a maszyną i niesamowity nastrój do zadawania pytania „czym jest człowieczeństwo”,
- » Cała literatura cyberpunkowa, którą miałem okazję pochłonąć. Między innymi utwory: **W. Gibsona**, **B. Sterlinga**, **N. Stephensona** i **R. Morgana**.
- » Niezliczone filmy, komiksy i gry, w tym Ghost in the Shell oraz Blame!
- » Klasyczne gry RPG, na których wyrastałem czyli seria Cyberpunk 2020 oraz Shadowrun,
- » Nie zabrakło też **graczy**, którzy wspomogli mnie uwagami i z cierpliwością przebrnęli przez gry testowe tworząc wspaniałe historie: **Kamila** (@KamilQ), **Cyberpuncur** (@Puncur), **Pio** (@Pio) — dziękuję serdecznie Wam wszystkim.

SPIS TREŚCI

WSTĘP	01
TWORZENIE POSTACI	02
ZASADY	03
ROZWÓJ POSTACI	11
BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	11
DODATEK A: PRZESZŁOŚĆ	12
DODATEK B: EKONOMIA	17
DODATEK C: CYBERMODY	19



WSTĘP

Cyber został zaprojektowany w oparciu o następujące zasady:

Neutralność

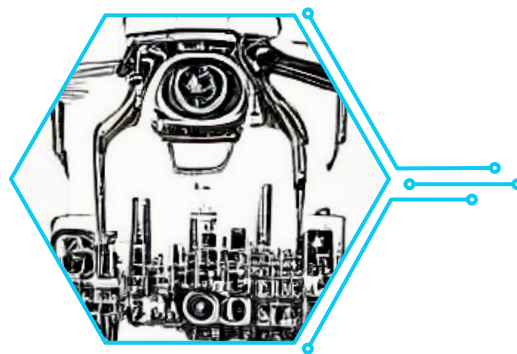
Rolą prowadzącego, działającego jako neutralny arbiter, jest jasne przedstawianie zasad gry, sytuacji, bohaterów niezależnych i narracji.

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 przypadkowa 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

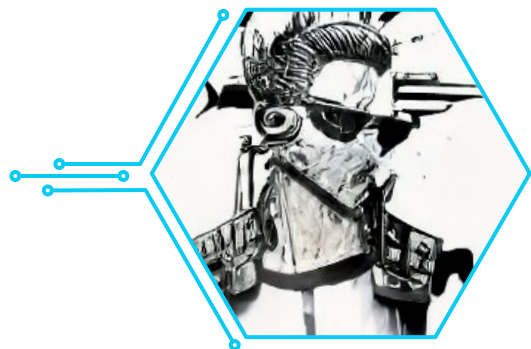
Postacie zmieniają się poprzez rozwój w świecie gry, zdobywają nowe umiejętności i zdolności, próbując przetrwać niebezpieczne wydarzenia oraz pokonywać przeszkody.

Gracz podejmuje decyzje

Gracze powinni zawsze rozumieć powody, 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.





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.

Więcej na temat przeszłości możesz dowiedzieć się z dodatku A.

Rzuć **1k4** i pomnóż przez **1000**. To początkowa ilość kredytów (C), które posiada Twoja postać.

Poziomy zdolności

Postacie graczy posiadają trzy współczynniki opisujące zdolności:

- » **Biologia (BIO)**: ogół cech fizycznych: budowa, wytrzymałość, zwinność, zręczność, refleks.
- » **Psychika (PSY)**: ogół cech mentalnych i socjalnych: inteligencja, wiedza, siła woli, empatia, kontakty.
- » **Interfejs (INF)**: 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 BIO swojej postaci i uzyskuje wyniki 2, 4, 6, dające w sumie 12. Następne dwa rzuty dają 9 dla PSY oraz 13 dla INF. Miko decyduje się na wymianę 12 z 9, a zatem jej postać ma 9 BIO, 12 PSY i 13 INF.

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; postacie nie tracą też tego współczynnika na zbyt długi czas (patrz Leczenie).

Wypożażenie

Postacie mają w sumie **4 miejsca** na ekwipunek:

- » 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 niewygodne do noszenia.

Torby, plecaki, wózki i cybermody mogą zwiększać ilość miejsc. Pojemniki mocowane do ciała postaci lub wymagające użycia ręki zajmują jedno miejsce.

Postać nie może nosić więcej przedmiotów niż wynosi ilość miejsc ekwipunku.

Każda postać, która ma **pełny ekwipunek** (przedmioty i zmęczenie razem) zostaje zredukowana do **0 OCHR**.

Maksymalna ilość miejsc w ekwipunku nie może przekroczyć maksymalnego poziomu zdolności **BIO** postaci.

Cybermodyfikacje startowe: gracz może wybrać **dowolną** ilość cybermodyfikacji **za darmo**, ale koszt tych ulepszeń nie może przekroczyć **20 000 C**.



ZASADY

Zdolności

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

- » **Biologia (BIO):** w sytuacjach ryzykownych wymagających siły fizycznej, zręczności, zwinności czy wytrzymałości.
- » **Psychika (PSY):** w przypadku kłopotów, których można uniknąć dzięki inteligencji, wiedzy, sile woli lub interakcjom społecznym.
- » **Interfejs (INF):** 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, zaznacza w polach ekwipunku **Zmęczenie**, jedno na każdy dzień, zaczynając od wolnych miejsc a następnie zaznaczając miejsca zajęte przez przedmioty. 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 zajęтым przez jakiś przedmiot, rzecz tę należy odłożyć.

Każda postać, która ma **pełny ekwipunek** (przedmioty i zmęczenie razem) zostaje zredukowana do **0 OCHR**.

Pojemność ekwipunku jest też pewną miarą wytrzymałości postaci, złożeniem tężyzny fizycznej i determinacji psychicznej wyznaczanej przez rozmiar bagażu, który jest w stanie unieść bohater.

Stymulanty: istnieje możliwość pozbycia się zmęczenia poprzez zażycie stymulantów. W tym celu należy zużyć jedną dawkę stymulantu i rzucić **1k4**. Wynik oznacza odzyskaną ilość miejsc w ekwipunku (poprzez usunięcie Zmęczenia).

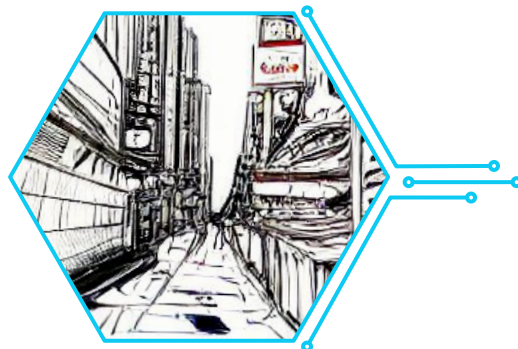
Postacie mogą odczuwać dyskomfort lub otrzymać Zmęczenie przez wydarzenia w fikcji lub jako efekt niektórych akcji.

Rzuty obronne

Rzut obronny to test, który pozwala uniknąć negatywnych skutków ryzykownych wyborów i okoliczności. Gracze **rzucają k20**, używając modyfikatorów z cybermodów (jeśli mogą i chcą) a następnie porównują wynik z **poziomem wybranej zdolności**. Jeśli wynik rzutu jest **równy lub niższy** od poziomu zdolności, test został **zdaný**.

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.

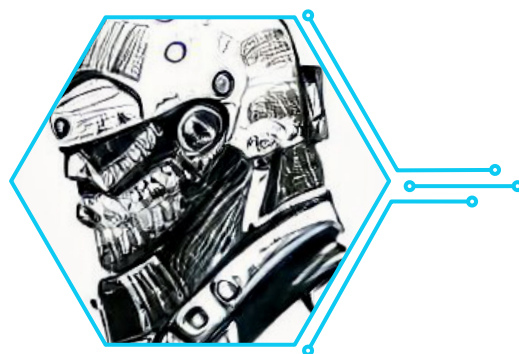
Można to ująć tak:

- » 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: **BIO** dla walki w świecie **fizycznym** lub **PSY** w przypadku starcia w **Infosferze**.



ATAK I OBRAŻENIA

Atakujący rzuca kością obrażeń dla swojej broni, odejmuje pancerz celu dla obrażeń fizycznych (zadawanych w BIO), 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 (**BIO** dla walki w świecie **fizycznym**, **INF** dla starcia w **Infosferze** lub broni **EMP**).

Zredukowanie którejś ze zdolności postaci do zera oznacza:

- » BIO – 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)
- » INF – blokadę dostępu do Infosfery oraz awarię wszystkich cybermodyfikacji do momentu odzyskania przynajmniej jednego punktu tej zdolności.

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 (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 skrzynię, 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 kości wykracza poza skalę ale nie może dawać kości mniejszej niż minimalna, więc strzał rozliczany jest kością k4.



PODMUCH

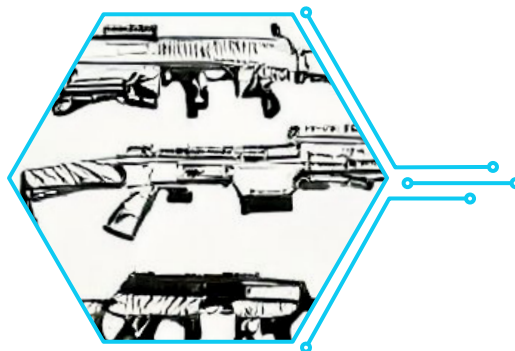
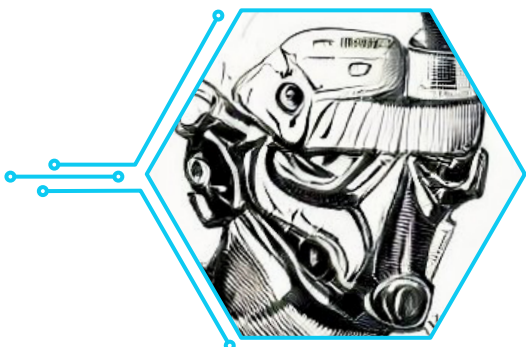
Ataki z cechą **podmucha** wpływają na wszystkie cele w oznaczonym obszarze i są rzucane oddzielnie dla każdej dotkniętej postaci. Podmucha odnosi się do całej grupy efektów obszarowych, od klasycznej eksplozji, przez potężne ciosy rozszczepiające, aż po uderzenie meteorytu. Jeśli nie jesteś pewien ile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

ODWRÓT

Ucieczka w trudnej sytuacji zawsze wymaga udanego rzutu obronnego odpowiedniej zdolności (BIO dla walki fizycznej, INF 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 Pancerza celu. Tarcze, zbroje i cybermodyfikacje mogą zapewniać dodatkową obronę (np. +1 do pancerza), ale tylko wtedy, gdy przedmiot jest trzymany lub noszony. Efekt pancerza w Infosferze można uzyskać dzięki aktywacji odpowiedniego programu. Nikt nie może mieć więcej niż **3 punkty** Pancerza.



OBRAŻENIA KRYTYCZNE

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

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

Każda postać, która otrzyma obrażenia krytyczne w INF, 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 INF 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 BIO, zostaje zniszczony. Ataki jednostek na oddziały są **osłabione** (za 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**.

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

Utracone punkty INF wymagają wizyty u specjalisty lub samodzielnej naprawy jeśli postać jest cybertechnikiem.

Kalibracja: Jeśli INF postaci wynosi **zero**, bohater może dokonać samodzielnej kalibracji interfejsu odzyskując **jeden** punkt INF. Kalibracja wymaga bezpiecznego miejsca i zajmuje około godziny.

Ekonomia

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

Postacie zaczynają grę z pulą **1k4 * 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:

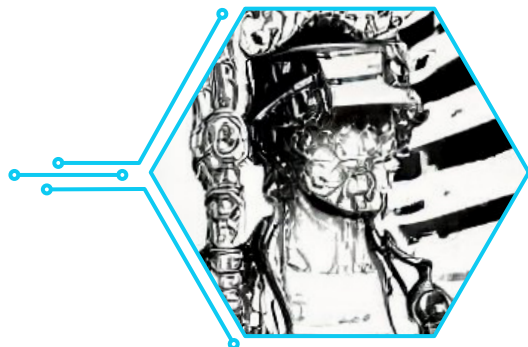
- » broń i pancerz
- » pojazdy i drony
- » specjalistyczny sprzęt laboratoryjny, wojskowy, budowlany
- » usługi inżynierskie, badawcze, ochroniarskie, medyczne, naprawcze

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 B**.



Infosfera



Infosfera to globalna sieć komputerowa, która łączy niemal wszystkie urządzenia i systemy służące człowiekowi. Poszczególne skupiska danych nazywane 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.

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 cyber-

modyfikacji określanej jako **neuro-procesor**.

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

Blokada: zredukowanie INF postaci do zera oznacza, że **nie może ona korzystać z Infosfery** do momentu **odzyskania** przynajmniej jednego punktu tej zdolności.

Hakowanie: węzły sieci mogą posiadać określony poziom OCHR oraz poziom INF. 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 aktualny poziom INF.

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



Zapora: postacie graczy mogą również aktywnie chronić węzły Infosfery. W tym celu należy wykorzystać neuroprocesor i **zdać test INF**. 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 INF. 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 INF w tej turze”.

Programy: każda postać z neuroprocesorem może używać **infodeku** do przechowywania programów (nie zajmuje on miejsca w ekwipunku).

Programy mogą wspomagać gracza przy hakowaniu lub obronie węzłów, niektóre wymagają jednak **aktywacji**.

Infodek może przechowywać dowolną ilość programów.

Aktywacja oprogramowania: Aby wykorzystać funkcje programu zapisanego na infodeku, postać musi **aktywować** oprogramowanie za każdym razem gdy zechce go użyć. Aktywacja wymaga zaznaczenia jednego punktu **Zmęczenia** w ekwipunku ale **nie liczy się** jako akcja w rundzie.

Maksymalna ilość programów jaką może aktywować haker jest równa jego **aktualnemu poziomowi INF**.

Wyjątkiem od powyższej reguły są programy użytkowe, które nie modyfikują współczynników w mechanice gry, nie zadają obrażeń ani nie mają efektów typu „obrażenia krytyczne” — tego oprogramowania można użyć bez aktywacji). Przykładem takiego programu może być program strażniczy, który uruchamia alert po zarejestrowaniu określonego zdarzenia.

Tworzenie oprogramowania: podobnie jak w przypadku cybermodyfikacji, gracze mogą tworzyć własne oprogramowanie dowolnie opisując jego efekty i dopasowując je do współczynników modyfikujących mechanikę gry.

Oprogramowanie	Efekt	Cena
Wzmacniacz obliczeniowy	+1 do OCHR postaci w Infosferze	1000
Tarcza	+1 Pancerza przy rozliczaniu ataku w Infosferze	10000
Wzmacniacz neuralny	+1 INF przy teście w Infosferze	7000
Lodołamacz	Dodatkowe obrażenia podczas hakowania	kość obrażeń * 1500
Wirus bojowy	Obrażenia krytyczne zadające uszkodzenia	kość obrażeń * 500
Wirus mutagenny	Obrażenia krytyczne bez dodatkowych uszkodzeń	1500
Użytkowe (bez aktywacji)	Funkcjonalność nie zwiększająca współczynników	1000



Cybermodyfikacje

Każda postać może sobie zainstalować cybermodyfikacje w ilości nie przekraczającej poziomu zdolności **Interfejs**. Istnieje możliwość zwiększenia tej liczby kosztem degeneracji psychiki postaci. Gracz może w dowolnym momencie zainstalować **dodatkowe wszczepy** pod warunkiem **zmniejszenia maksymalnego poziomu Psychiki** postaci — jeden wszczep wymaga zredukowania poziomu PSY o jeden punkt. Usunięcie nadmiarowego wszczepu przywraca punkt Psychiki.

Przykład: Poziom zdolności INF Johna Kowalsky'ego wynosi 10 a jego PSY jest na poziomie 16. Oznacza to, że może on standardowo zainstalować 10 cybermodyfikacji. Gdyby jednak chciał dodać postaci jeszcze dwa wszczepy, może to zrobić pod warunkiem, że zmniejszy PSY do 14. Jego psychika pozostanie na poziomie 14 dopóki będzie miał zainstalowane nadmiarowe cybermodyfikacje.

Postać, której **aktualny INF** wynosi **zero** nie może korzystać z cybermodyfikacji — przestają one działać dopóki bohater nie odzyska przynajmniej **jednego** punktu Interfejsu.

Aktywacja: każdy element cybermodyfikacji, który wpływa na mechanikę gry (modyfikatory do rzutów obronnych, obrażenia krytyczne) należy **aktywować za każdym razem** gdy postać zechce go użyć. Aktywacja wymaga zaznaczenia **jednego punktu Zmęczenia** ale **nie liczy się jako akcja** w rundzie.

Elementy cybermodyfikacji, nie oznaczone jako wymagające aktywacji, dają efekt trwały a ich używanie nie podnosi zmęczenia postaci.

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

Reakcje BN

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

2	Wrogi
3-5	Ostrożny
6-8	Ciekawski
9-11	Uprzejmy
12	Pomocny

Kość Przeznaczenia

Od czasu do czasu będziesz chciał wprowadzić jakiś element losowości (np pogoda, unikalna wiedza postaci, itp). W takich sytuacjach **rzuc 1k6**.

» Wynik **4 lub więcej** oznacza decyzję **korzystną** dla graczy.

» Wynik **3 lub mniej** oznacza rozwiązanie **niekorzystne**.

Przed rzutem warto klarownie opisać graczom zarówno korzystne jak i niekorzystne jego skutki.

Może się również zdarzyć, że prawdopodobieństwo danego rozstrzygnięcia jest inne niż 50%, wtedy decyzja korzystna (i odpowiednio też niekorzystna) może wynikać z większej (np 2 lub więcej) albo mniejszej (np 5 lub więcej) ilości wyników rzutu.

ROZWÓJ POSTACI

W Cyber nie używamy pojęcia poziomu postaci ani idei punktów doświadczenia. Nie oznacza to jednak, że bohaterowie nie będą podlegali zmianom w trakcie kolejnych rozgrywek.

Fikcja

Zasadniczą koncepcją rozwoju w Cyber jest zmiana postaci w świecie gry. Zmiana ta niekoniecznie musi oznaczać, że postać staje się silniejsza, mądrzejsza czy bardziej wytrzymała (niestety!), dlatego nie skupiamy się na mechanizmach podnoszenia współczynników postaci. Zamiast tego, zmiany zachodzące w naszym bohaterze czy bohaterce będą efektem wydarzeń w świecie fikcji, decyzji podejmowanych przez postać i przygód w których weźmie udział.

Ulepszenia technologiczne

Jedną z charakterystycznych cech nurtu cyberpunk jest wykorzystanie technologii do zwiększania ludzkich możliwości. Dla graczy, którzy dobrze czują się z mechanizmami podnoszenia współczynników postaci jest to kolejna opcja do wykorzystania.

Cybermodyfikacje ograniczone są jedynie wyobraźnią grających i mogą zmieniać dosłownie każdy element mechaniczny gry: zdolności postaci, rodzaje rzutów obronnych, kości ataku, poziom OCHR czy pojemność ekwipunku.

W ten sposób można dowolnie zmienić bohatera, jest to jedynie kwestią pieniędzy i dostępności danych technologii.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Najemnicy

Postacie mogą wynająć najemników do pomocy w swoich wyprawach. Aby stworzyć najemnika, należy **rzucić 3k6** dla każdej z jego zdolności, następnie przydzielić mu **1k6 OCHR** oraz prostą **broń (k6)**. Najemnicy nie posiadają własnych cybermodyfikacji ale gracz może ich wyposażać na swój koszt, jeśli zechce. Średni **miesięczny koszt** utrzymania najemnika, to **100 * poziom jego najlepszej zdolności**.

Tworzenie bohaterów niezależnych

Użyj poniższego szablonu, aby zdefiniować Bohatera Niezależnego:

Imię/nazwa

X OCHR, X Pancerz, X BIO, X PSY, X INF, Broń (kX, przedmioty specjalne, cechy)

- Opis wyglądu, zachowania, celów i pragnień

- Cecha, taktyka lub osobliwość, która czyni tę postać wyjątkową

ZASADY OGÓLNE

Poziomy zdolności: (dostosuj w razie potrzeby): ubogi/niedostateczny (3); słaby (6); 10: średni (10); godny uwagi (14); legendarny (18).

Ochrona: Daj przeciętnym postaciom 3 OCHR, wytrzymałym 6 OCHR, a poważne zagrożenia dostaną 10+ OCHR.

Użyj cech **charakteru**, **stylu** oraz określ ich **cele**, aby pomóc im się wyróżnić. Dodaj **cybermodyfikacje** lub **kontakty**, aby podkreślić siłę lub wpływy BN.

DODATEK A PRZESZŁOŚĆ

Przeszłość podsumowuje dotychczasowe doświadczenie życiowe postaci i daje jej pewien startowy status. Nie jest to odpowiednik klasy, nie definiuje ścieżki rozwoju bohatera a opisuje jedynie jego **dawne doświadczenia** i wynikającą z tego wiedzę lub status. Dodatkowo gracz może (ale nie musi) wybrać lub wyłosować powód dla którego zrezygnował z poprzedniego stylu życia.

Przeszłości zaproponowane poniżej przedstawiają „zwykłych” ludzi a nie wyszkolonych specjalistów, ale niech was to nie zwiedzie. Ci ludzie nie są zwyczajni – opuścili znane im środowiska i odważyli się zrobić krok w nieznane aby odmienić swoje życie. Są zdeterminowani i niebezpieczni. Wierzą, że tam, w przyszłości czeka ich lepszy los i zamierzają się o tym przekonać. Być może bez względu na cenę jaką trzeba będzie zapłacić...

Dodatkowo, aby mechanicznie opisać dotychczasowe doświadczenie postaci, każda przeszłość określa bonus do jednej z trzech zdolności (możesz z niego skorzystać lub nie – wedle uznania).



Pracownica biurowa zaibatsu (+1 PSY)

Ten formularz powinien pójść gdzie indziej. Nie, nie rozumiem, że to błąd systemu! Informatyków mamy od tego, żeby system działał bez zarzutu. A może następnym razem, to ja popełnię błąd przy naliczaniu pańskiego urlopu?

Zrezygnowałam, bo:

1. Mam dość tej monotonnej, bezproduktywnej roboty
2. Nie przeszłam okresowej ewaluacji (z winy współpracownika)
3. Bezpośredni przełożony składał mi niedwuznaczne propozycje
4. Korporacje to zło wcielone i nie zamierzam pracować dla Szatana
5. W przetwarzanych dokumentach odkryłam szokujące fakty na temat korporacji
6. Łowca głów z konkurencji okazał się oszustem i nie mogę już wrócić do poprzedniej pracy

Pracownik fabryczny zaibatsu (+1 BIO lub +1 INF)

Gdzie leziesz?! Życie ci już niemile?! Za 15 sekund przez tę rampę przepuszczą taki prąd, że d**a ci się zacznie świecić jak żarówka!

Zrezygnowałem, bo:

1. Jeden z moich kolegów przeze mnie uległ wypadkowi
2. Mój szef okazał się zwykłą świnią
3. Ktoś zakablował, że wyniosłem coś z fabryki na swojej zmianie
4. Niechcący uszkodziłem maszynę na taśmie i musiałem odejść
5. Okazało się, że to co wytwarzamy służy potem do zabijania ludzi.
6. Korporacje to zło wcielone i nie zamierzam pracować dla Szatana.



Strażnik zaibatsu (+1 BIO)

W sumie to nie wiem, czy jestem nadzorcą, cieciem czy klawiszem. W tej robocie trudno znaleźć coś szlachetnego.

Zrezygnowałem, bo:

1. Odmówiłem wykonania rozkazu, który uznałem za niesłuszny.
2. Mam większe aspiracje, chciałbym mieć robotę, w której ludzie mnie szanują.
3. Nie przeszedłem okresowych testów sprawnościowych, miałem po prostu słabszy dzień.
4. Widziałem jak mój bezpośredni przełożony zakałował jednego z pracowników firmy.
5. Nie chciałem brać udziału w przemyśle organizowanym przez kolegów z pracy.
6. Niechcący zastrzeliłem niewinnego człowieka.

Mechanik (+1 BIO)

Robot ci się zepsuł? A może pralka? Pan usiadzie, pan poczeka, się załatwi.

Zrezygnowałem, bo:

1. Pieprzony gang niszczył mi regularnie warsztat, bo nie chciałem płacić haraczu.
2. Zepsułem ten motor całkiem przypadkowo. A potem okazało się, że należał do Yakuzy...
3. Z tej roboty nie da się wyżyć, brak klientów, drogie części ... jak żyć?
4. Nie wiedziałem, że te graty, które znajomy zostawił w moim garażu to sprzęt wojskowy
5. Mój świat zawalił się po śmierci bliskich, do dzisiaj nie wiem kto jest za to odpowiedzialny
6. Nigdy nie byłem zbyt dobry w swoim fachu, może czas się przekwalifikować?

Lekarz (szpital Administracji) (+1 PSY)

Jedni nazywają mnie "konowatem", inni "panem doktorem". Sam nie wiem, czy pomaganie ludziom to jeszcze powołanie czy już brzemię.

Zrezygnowałem, bo:

1. Mam dość niedofinansowanych szpitali, braku sprzętu i leków — jak mam pomagać ludziom w takich warunkach?
2. Obawiam się, że tamta operacja nie udała się z mojej winy
3. Nie będę pomagał ludziom, którzy nie potrafią okazać wdzięczności
4. Ta robota nie jest dla mnie, nie znoszę widoku krwi i śmierci
5. Ci, którzy naprawdę potrzebują mojej pomocy, nie trafiają do szpitali
6. W dokumentacji medycznej szpitala odkryłem niewygodne fakty

Pilot (+1 BIO)

Kiedy jestem w powietrzu, to czuję się jakiś lżejszy — wszystkie troski zostawiam tam na ziemi. Można powiedzieć, że tutaj w górze jest tak jakby czyściej... I nie mówię o składzie powietrza, którym oddychasz...

Zrezygnowałem, bo:

1. Robota 24/7 za takie stawki to kpina.
2. Boss dowiedział się o tym transporcie dragów, który odstawiliśmy z kumplem.
3. Okazało się, że rodzinka, którą zgodziłem się podrzucić uciekła z korporacyjnej arkologii.
4. Podstuchiłem rozmowę VIPów — nie będę brał udziału w takich zboczonych zabawach.
5. Pomyślałem, że zawsze jest czas, żeby zacząć zmieniać świat na lepsze.
6. Ciężko jest rywalizować z tymi młokosami nafaszerowanymi wszczepami.



Kierowca (+1 BIO)

Mówisz o LRV 500? Ten z napędem na trzy osie? Pewnie, że jeździłem! I to z pełnym obciążeniem, więc mi nie zaimponujesz leszczu...

Zrezygnowałem, bo:

1. Teściowa z żoną wierciły mi dziurę w brzuchu, że za mało zarabiam.
2. Wożenie radioaktywnych odpadów nie jest dobre dla zdrowia.
3. Jakaś córa czy flama mafijnego bossa wlaża mi prosto pod koła.
4. Miałem wypadek. Ciężko mi teraz pamiętać różne rzeczy, ale lekarze mówią, że będzie lepiej.
5. Nie zrezygnowałem, firma zbankrutowała a nas wystali na bezrobocie.
6. Nie jestem coraz młodszy a do tego zawodu potrzebny jest refleks.

Ochroniarz klubowy (+1 BIO lub +1 PSY)

Tak, ja rozumiem, że tam w środku są pańscy przyjaciele ale bez zaproszenia nie wpuszczamy. Jasne, że zna pan szefa Yakuzy, to może pan zadzwoni i przekaże mi telefon, dobrze?

Zrezygnowałem, bo:

1. Chciałbym zdobyć wykształcenie i zawód, a na to potrzeba pieniędzy.
2. Złamali mi kręgosłup w bójce pod klubem. Lekarz mnie poskładał ale drugi raz ryzykować nie będę.
3. Wywalili mnie za nadużywanie koksu w pracy.
4. Poznałem taką jedną, fajną babkę, ale nie chciała zadawać się z bramkarzem.
5. Szef kazał mi skatować jakiegoś knypka, który naraził się VIPom. W d***e mam, nie biję bezbronnych.
6. Jakiś palant wjechał w drzwi na dronie wypakowanym materiałami wybuchowymi. Od tego czasu słabo słyszę.

Reporter (+1 PSY)

Wie pan, ja to oczywiście mogę nagrać. I ja nawet mogę to opublikować, ale to nic nie da. Za półtorej minuty tego materiału i tak nie będzie w Infosferze a za panem i za mną wyślą psy gończe. Naprawdę pan tego chce?

Zrezygnowałem, bo:

1. Odmówili druku mojego artykułu o korupcji w Administracji.
2. Niepotrzebnie opisałem co się działo na tej balandze w klubie — a ostrzegali, żebyśmy tego nie robili.
3. Uznałem, że nie robię nic ważnego.
4. Zaibatsu kupiło nasze wydawnictwo — nie mam zdrowia do pracy w korpo, więc sobie poszedłem.
5. W starych archiwach odkryłem coś takiego, że wolałem zmienić zawód.
6. Nie zrezygnowałem — po prostu tutaj znajdę temat mojego życia.

CybertechNIK (+1 INF)

Jak się będziesz cały czas tak wiercił, to ci to przykręcę do d**y zamiast do ręki! Pasuje?...

Zrezygnowałem, bo:

1. We śnie objawił mi się Bóg i powiedział, że łączenie maszyn i ludzi jest złe.
2. Ręka, którą zamontowałem jakiemuś gangusowi okazała się wadliwa i teraz ściga mnie banda maniaków.
3. Zadłużyłem się u mafii, żeby otworzyć warsztat. Niestety interes nie poszedł zbyt dobrze.
4. Moi dawni pracodawcy z zaibatsu w końcu mnie znaleźli.
5. Od pewnego czasu każdy sprzęt, który montuję lub naprawiam szybko się psuje
6. Mam pomysły a potrzebuję pieniędzy i sprzętu, żeby zrealizować swoje plany.



Programista (+1 INF)

Czekaj mówię, czekaj chwilę! Jak teraz uruchomisz ten program, to za moment nie będzie co zbierać z dysku. Infosfera to nie miejsce dla ignorantów... no przynajmniej w większości przypadków.

Zrezygnowałem, bo:

1. Czuję, że się wypaliłem. Kodowanie już mnie nie kręci.
2. Starcie z czarnym lodem wysmażyło mi pół mózgu. Potrzebuję zmiany.
3. Ekipa, z którą pracowałem ukradła mój pomysł i zarobili na nim mnóstwo kasy.
4. Na zlecenie zniszczyłem węzeł jakiejś influencerki. Uświadomiłem sobie wtedy, że staję się bezdusznym potworem.
5. Odeszła ode mnie bliska osoba, powiedziała, że nie będzie rywalizowała z moim życiem w Infosferze.
6. W Infosferze natknąłem się na dziwny rodzaj sztucznej inteligencji, do dzisiaj jestem przerażony.

Żołnierz gangu (+1 PSY lub +1 BIO)

Na ulicy sprawę stawia się jasno. Jesteś po naszej stronie, to dbamy o ciebie. Jesteś po przeciwnej, to walczymy z tobą. Nikt tutaj nie mówi o braku szacunku. Nigdy.

Zrezygnowałem, bo:

1. Przez całe życie słuchałem rozkazów, teraz chcę robić coś dla siebie.
2. Wrobiono mnie w zdradę i teraz nie mogę wrócić do gangu.
3. Zdałem sobie sprawę, że krzywdzę ludzi. Nie chcę tego więcej robić.
4. Nasz gang został zlikwidowany. Jestem chyba jedynym, który przeżył.
5. Z powodów osobistych — ktoś musi zginąć.
6. Mam dość życia w biedzie, tym razem zamierzam zdobyć fortunę.

Influencerka (+1 PSY)

Witajcie cukiereczki! Niedługo dobijemy do trzech milionów subskrypcji i robimy imprezę! W tym samym klubie co zawsze i pamiętajcie, aby zostawić awatara przynajmniej na godzinę!

Zrezygnowałam, bo:

1. Infosfera nie jest realnym światem a ja chcę przeżywać prawdziwe emocje.
2. Zamierzam zdobyć doświadczenie życiowe, to podniesie mi oglądalność.
3. Zaibatsu chciało kupić mój kanał, nie zgodziłam się, więc mnie zniszczyli.
4. Cały obszar Infosfery został zaatakowany przez nieznanego wirusa, niestety były tam też moje dane.
5. Mam dość ludzi podglądających moje życie, potrzebuję prywatności.
6. Jakaś banda debili włamała się do mojego mieszkania i zniszczyła cały sprzęt, muszę zaczynać od zera.

Urzędnik Administracji (+1 PSY)

Tak, tak. Zaibatsu obiecują, że zajmą się wszystkim... i wszystkimi. Pod warunkiem, że masz czym zapłacić albo możesz dla nich pracować.

Zrezygnowałem, bo:

1. Uznałem, że wypełniłem już swój obywatelski obowiązek — teraz twoja kolej
2. Oskarżono mnie (niestusznie) o łapówki i przekręty.
3. W tej pracy nie ma żadnych perspektyw awansu a ja mam ambicje.
4. Nikt nie doceniał moich pomysłów.
5. Komuś ważnemu zależało na wyburzeniu dzielnicy biedoty, a ja nie wydałem pozwolenia
6. Moje stanowisko zajęła eksperymentalna sztuczna inteligencja.





Policjant (+1 PSY lub +1 BIO)

No i co z tego, że mamy mniej funduszy niż sklep spożywczy i mniej uprawnień niż cieć na parkingu? Przestępców nadal trzeba ścigać a prawa przestrzegać. Czyjego prawa? Tego, które chroni ludzi a nie ich zniewala.

Zrezygnowałem, bo:

1. Ta robota jest ohydna, wszyscy nas nienawidzą, nie wiem dlaczego chciałem zostać policjantem.
2. Wiele można wybaczyć swojemu partnerowi w pracy, ale nie wszystko.
3. Moja rodzina nigdy nie była bezpieczna.
4. Szef nakrył mnie jak odbierałem „prezenty” od sklepikarzy.
5. Po fałszywym donosie, w moim domu znaleziono nielegalny sprzęt zagłaszający – ktoś musiał mi to podrzucić.
6. Po kilku latach zdałem sobie sprawę, że tak naprawdę nie jestem w stanie strzelić do człowieka.

Detektyw (+1 PSY)

Zabójstwa, porwania, wymuszenia. W tym mieście nie brakuje ludzi, którzy krzywdzą innych ludzi a ja próbuję w tym wszystkim znaleźć coś co można nazwać sprawiedliwością.

Zrezygnowałem, bo:

1. Tak naprawdę nic się nie zmienia a moja praca nikomu i niczemu nie służy
2. Okazało się, że dziewczyna, której pomogłem uciec była własnością Yakuzy.
3. Lepiej będzie jak niektóre sprawy pozostaną niewyjaśnione
4. Muszę się na chwilę przyczaić, ale na pewno nie zostawię tej sprawy
5. Czas najwyższy zacząć troszczyć się o siebie samego
6. Zostałem wrobiony w sprawę kryminalną i odebrano mi licencję.

Pracownica lokalu usługowego (+1 PSY lub +1 INF)

Codziennie dbam o klientów, codziennie się do nich uśmiecham. I kogo to tak naprawdę obchodzi?

Zrezygnowałam, bo:

1. Czuję, że zasługuję na coś lepszego.
2. Lokal został wykupiony przez podejranych typów. Z daleka śmierdzieli mi gangsterką.
3. Klientowi coś zginęło w lokalu (akurat!) i oskarżyli mnie.
4. Muszę jakoś utrzymać rodzinę a podobno tutaj można zarobić więcej.
5. Szef powiedział, że te nowe androidy są tańsze i pracują lepiej ode mnie.
6. Chcę otworzyć swój własny lokal a do tego potrzebuję funduszy.

Pracownik komunalny (+1 BIO)

Piękny poranek! Ciężka harówka, płaca minimalna, ludzka pogarda — co gorszego może mnie dzisiaj spotkać?

Zrezygnowałem, bo:

1. Każdy by zrezygnował — ty też.
2. Słyszałem, że w podziemiach kolejki magnetycznej giną ludzie a ja miałem tam wyznaczony dyżur nocny.
3. Taki jeden gościu z telewizji mówił, że ma dla mnie lepszą robotę. Nie wiem co się stało, bo przestał dzwonić.
4. Znalazłem się w nieodpowiednim miejscu o nieodpowiedniej porze. Nie pytaj, bo i tak nie powiem.
5. Bo sro!... Muszę znaleźć tego sk*****a, który przejechał mi psa!
6. Nasz rejon przejęło zaibatsu. Administracja obiecała, że może w przyszłym roku będą nowe miejsca pracy.



DODATEK B EKONOMIA

Zakup produktów i usług odbywa się przy użyciu globalnej waluty określonej mianem kredytu (C).

W Cyber gracie nie będą jednak czytali opastych cenników ani analizowali setek tabel. W globalnym świecie dostarczanie produktów codziennego użytku też zostało opanowane przez korporacje.

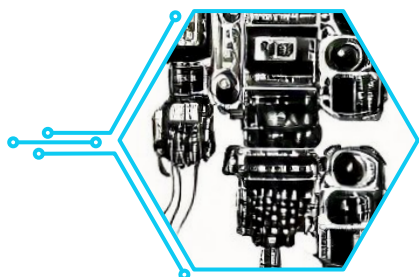
Wszystkie **podstawowe produkty i usługi** takie jak żywność, sprzęt AGD, proste narzędzia itp. oferowane są w postaci **miesięcznego abonamentu** o różnym poziomie. Różnice leżą przede wszystkim w jakości tych artykułów a nie ich rodzaju.

W sklepach produkty oznaczane są kolorową nalepką symbolizującą poziom abonamentu tak, żeby klient wiedział, które z nich może włożyć do koszyka.

Każdy z abonamentów oferuje przedmioty, które mają pewne prawdopodobieństwo uszkodzenia (żywność może być nieświeża).

Przed lub po każdym użyciu przedmiotu (wybór należy do graczy), należy rzucić **1k6**, wyniki **1,2,3** (w zależności od abonamentu) mogą oznaczać, że przedmiot uległ uszkodzeniu lub usługa została zrealizowana niezadowolająco.

Postać może oczywiście ponownie uzyskać przedmiot lub usługę ale wymaga to czasu.



Wyjątkiem od systemu abonamentowego są artykuły, usługi i sprzęt specjalistyczny:

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

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.

Abonament	Cena/msc	Uszkodzenie
Brązowy	500	1-3/6
Srebrny	1000	1-2/6
Złoty	2000	1/6
Płatynowy	5000	-

Cenniki

Pojemniki pozwalają na zwiększenie ilości przedmiotów jakie bohater może przenosić w ekwipunku. Pojemność ekwipunku odnosi się nie tylko do fizycznego miejsca w którym trzyma się przedmioty. Jest to również pewna miara wytrzymałości postaci.

Pojemnik	Cena	Sloty
Torba	200	+2
Walizka/duża torba	300	+3
Plecak	400	+4
Wózek ręczny	600	+6

Broń	Cena	Obrażenia	Uwagi
Biała, lekka	100	k6	nóż, pałka
Biała, średnia	400	k8	miecz, topór
Biała, ciężka	650	k10	(nieporęczna), ostrza mechanicz.
Dystansowa, krótki	150	k6	pistolet, shotgun
Dystansowa, średni	600	k8	strzelba, broń autom., łuk
Dystansowa, średni	1000	k10	(nieporęczna), karabin, działko
Dystansowa, daleki	1500	k12, podmuch	(nieporęczna), wyrzutnia rakiet
Granaty (5 szt)	200	k6, podmuch	
Mikroładunki	150	k4	
Działko EMP ¹	2000	k8, podmuch, obrażenia INF	(nieporęczna)
Ładunki wybuchowe	kość obrażeń × 150	k6 - k12, podmuch	

¹ **Obrażenia krytyczne:** jeśli cel posiada neuroprocesor, zadaj PSY celu, tyle samo punktów obrażeń ile zadałeś INF w tej turze.

Pancerz	Cena	Wartość
Lekki	1000	1
Średni	2500	2
Ciężki	5500	3
Tarcza	1200	+1

Węzeł Infosfery	Cena/msc
+1 OCHR	2000
+1 INF	5000
Biały LOD	kość ataku × 1500
Czarny LOD	kość ataku × 5000

Drony, pojazdy, roboty	Cena	Sloty bagaż.
Mały dron/robot	10000	+2
Średni dron/robot	50000	+4
Duży dron/robot	100000	+6
Dron/robot transportowy	200000	+12
Wposażenie dodatkowe (kamery, czujniki itp.)	1000	–
Uzbrojenie	kość ataku × 1500	–
Pancerz	5000 za pkt (maks 3)	–

Pomoc medyczna	1000 za 1 pkt BIO	1 dzień za 1 pkt, maks 7 dni
Pomoc psychologiczna	1000 za 1 pkt PSY	1 dzień za 1 pkt, maks 7 dni
Naprawa interfejsu	500 za 1 pkt INF	2 godziny za 1 pkt
Pakiet stymulantów (10 dawek)	1000	działanie natychmiastowe

DODATEK C CYBERMODY

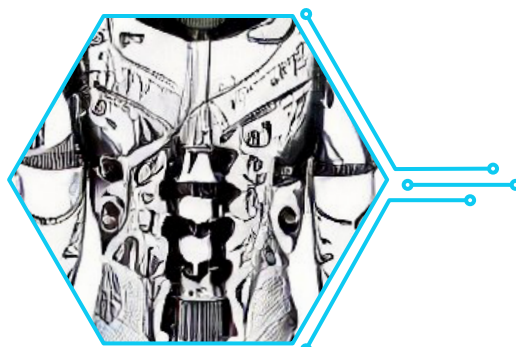
Podczas tworzenia postaci, każdy gracz może wybrać do **dowolną ilość cybermodyfikacji za darmo**, ale koszt tych ulepszeń nie może przekroczyć **20 000 C**.

Cybermodyfikacje to pole do popisu dla wyobraźni graczy. Poniżej znajdziecie co prawda przykłady konkretnych ulepszeń ale Cyber przede wszystkim proponuje system konstrukcji wszczepów i określania ich wartości rynkowej tak, żeby każdy z Was mógł stworzyć dosłownie to co zechce.

Tworzenie cybermodyfikacji

Na początku spróbuj opisać co dana modyfikacja ma zmieniać lub jak ma działać, to da Ci pojęcie o modyfikowanych współczynnikach. Opis fabularny danej cybermodyfikacji też może dać sporo satysfakcji.

Każde ulepszenie składa się z jednego elementu podstawowego określającego miejsce montowania cybermodyfikacji w ciele postaci (głowa, ręce, nogi, tułów) oraz dowolnej ilości elementów modyfikujących współczynniki postaci (w końcu to ulepszenia). Każdy element, który zmienia współczynnik ma swoją uogólnioną cenę. Suma wszystkich elementów jakie składają się na opracowaną modyfikację określa finalną cenę cybermodyfikacji. Po wybraniu elementu podstawowego można do niego dodać dowolną ilość elementów modyfikujących współczynniki, z zachowaniem obowiązujących wartości maksymalnych.



Element bazowy	Cena
Głowa	2000
Ręka	1000
Noga	1500
Tułów	5000

Warto, aby każda modyfikacja współczynnika miała oparcie w opisie fabularnym. Jest to szczególnie istotne przy zdolnościach, które opisują całe grupy aktywności postaci. Można sobie wyobrazić cybermodyfikację, która ogólnie wzmacnia ciało bohatera (+X BIO) ale będą też sytuacje, gdzie zależy nam jedynie na szybkości lub wytrzymałości a te opisywane są przez tę samą zdolność.

Modyfikacje kosmetyczne cybermodyfikacje, których zadaniem jest jedynie wywołanie efektu estetycznego (ciało porośnięte futrem, kocie oczy, włosy zmieniające kolor itp.) kosztują tyle ile element bazowy związany z częścią ciała w której są montowane.



Modyfikacja	Cena	Aktyw.
+1 do OCHR postaci	1000	tak
+1 do wybranej zdolności (BIO,PSY,INF) przy teście	7000	tak
+1 do zdolności przy teście dla wybr. aktywności	4000	tak
+1 do Pancerza podczas rozstrzygania obrażeń BIO	10000	–
+1 miejsce w ekwipunku	1000	–
Wmontowane uzbrojenie	kość obrażeń × 1500	–
Neuroprocesor do hakowania i zapory ¹	kość obrażeń × 1500	–
Ułatwienie/utrudnienie testu dla wybranej zdolności	3500	tak
Obrażenia krytyczne, które nie ranią celu	1500	tak
Obrażenia krytyczne, które zadają dodatk. obrażenia	kość obrażeń × 500	tak
Dodatkowa funkcjonalność ²	1000	–
+1 do Pancerza podczas rozstrzygania obrażeń INF ³	10000	–

¹ Uwaga: neuroprocesor pozwala wykonywać akcje hakowania i zapory w Infosferze ale jednocześnie umożliwia programom zadawanie obrażeń w PSY właściciela.

² Dodatkowa funkcjonalność nie zwiększająca współczynników np. Narzędzia w dłoni, oko z podczerwienią, filtry antytoksynowe.

³ Całkowita redukcja obrażeń INF wywoływanych przez broń EMP nie jest możliwa, ale każda z postaci może dokupić ekranowanie EMP

NAJPROSTSZY INTERFEJS POZWALAJĄCY NA HAKOWANIE W SIECI

- » **Opis:** Wewnętrzczaszkowy wszczep neuroprocesora, z wbudowaną szerokopasmową anteną do transmisji bezprzewodowych oraz gniazdem optycznym do połączenia przewodowego.
- » **Części:** cybermod bazowy (głowa), neuroprocesor k4
- » **Cena:** 2000 + 6000 = 8 000 €

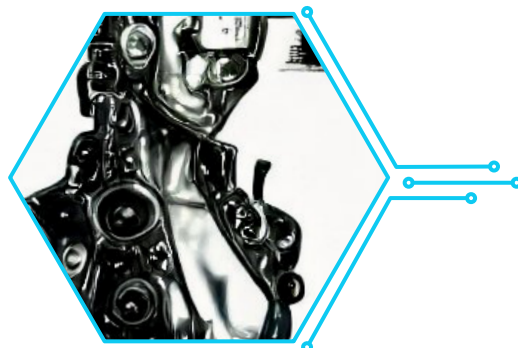
CYBERNETYCZNA RĘKA Z WYSUWANYMI SZPONAMI

- » **Opis:** Kończyna z ciemnego metalu, pokryta syntetyczną skórą. Na przedramieniu, po wewnętrznej stronie mała skrytka otwierana za pomocą nacisku. W dłoni umieszczone cztery długie, stalowe, wysuwane szpony.
- » **Części:** cybermod bazowy (ręka), +1 miejsce w ekwipunku, szpony k6
- » **Cena:** 1000 + 1000 + 9000 = 11 000 €



DERMOZBROJA

- » **Opis:** Cienka siatka z plastostali, umieszczona pod skórą, pokrywająca ramiona, klatkę piersiową i plecy. Mały generator wbudowany w biodro pozwala dodatkowo porazić ładunkiem elektrycznym wszystkich, którzy dotykają postaci z dermozbroją.
- » **Części:** cybermod bazowy (tułów), +1 pancerza, wyładowanie elektryczne k4, obrażenia krytyczne: paraliż na k4 rund
- » **Cena:** 5000 + 10000 + 6000 + 1500 = 22 500 €



Przykłady klasycznych cybermodów

Nazwa	Efekt
Dermozbroja	+1 do pancerza
Kieszka podskórna	+1 slot ekwipunku
Skrytka w cyberkończynie	+1 slot ekwipunku
Neuroprocesor	możliwość hakowania i zapory w Infosferze
Koprocesor sieciowy	+1 testach INF
Wzmocnienie mięsno-szkieletowe	+1 przy testach BIO
Procesor behawioralny	+1 przy testach PSY
Akcelerator neuroimpulsów	+1 BIO przy testach związanych z szybkością reakcji
Stabilizator mięśniowy	+1 BIO przy testach związanych z precyzyjnym operowaniem ciałem
Wzmacniacz kognitywny	+1 PSY przy testach związanych z poznawaniem, wiedzą, nauką
Stymulator bio/psy/neuralny	ułatwienie testu dla BIO/PSY/INF
Biosystem taktyczny	+1 OCHR przy rozliczaniu ataku
Implant celowniczy	wybrane obrażenia krytyczne bez ran
Neurokontroler dronów/pojazdów	+1 BIO przy testach związanych ze sterowaniem
Neurokontroler broni	obrażenia krytyczne zadające rany



CYBER

Imię																	
Przeszłość																	
Abonament			Kredyty														
OCHR							Pancerz										
		BIO				PSY				INF				Dyskomfort			

Cybermodyfikacje (maks INF, dodatkowe -1 PSY)

	A		A
	A		A
	A		A
	A		A
	A		A
	A		A
	A		A

Ekwipunek (2 × ręce, 2 × ciało plus pojemniki)

	Z		Z
	Z		Z
	Z		Z
	Z		Z
	Z		Z



CYBER

Imię	
------	--

Przeszłość	
------------	--

Abonament		Kredyty	
-----------	--	---------	--

--

OCHR		
------	--	--

Pancerz	
---------	--

Dyskomfort	
------------	--

BIO		
-----	--	--

PSY		
-----	--	--

INF		
-----	--	--

Cybermodyfikacje (maks INF, dodatkowe -1 PSY)

	A
	A
	A
	A
	A
	A
	A

Infodek (maks INF aktywowanych)

	A
	A
	A
	A
	A
	A
	A

Ekwipunek (2 × ręce, 2 × ciało plus pojemniki)

	Z
	Z
	Z
	Z
	Z

	Z
	Z
	Z
	Z
	Z



CYBER

Imię													
Przeszłość													
Abonament			Kredyty										
OCHR			Pancerz										
			BIO			PSY			INF			Dyskomfort	

Cybermodyfikacje
(maks INF, dodatkowe -1 PSY)

Infodek
(maks INF aktywowanych)

Ekwipunek (2 × ręce, 2 × ciało plus pojemniki)



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.

Zawartość, projekt i układ
Oskar Świda

Białystok 2022

Grafiki wygenerowane przez
Craiyn (<https://www.craiyn.com>)

Tekst na licencji CC-BY-SA 4.0

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

