

Dokument referencyjny

Cyber jest publikowany na licencji [CC-BY-SA 4.0](#).

Autor gry: [Oskar Świda](#).

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.

- [Dokument referencyjny](#)
 - [Wstęp](#)
 - [Tworzenie postaci](#)
 - [Imię, przeszłość, majątek](#)
 - [Poziomy zdolności](#)
 - [Ochrona przed trafieniem](#)
 - [Wyposażenie](#)
 - [Zasady](#)
 - [Zdolności](#)
 - [Dyskomfort i zmęczenie](#)
 - [Rzuty obronne](#)
 - [Testy ułatwione i utrudnione](#)
 - [Walka](#)
 - [Ekonomia](#)
 - [Infosfera](#)
 - [Cybermodyfikacje](#)
 - [Reakcje BN](#)
 - [Kość Przeznaczenia](#)
 - [Rozwój postaci](#)
 - [Fikcja](#)
 - [Ulepszenia technologiczne](#)

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, który nosi i doświadczenia z gry definiują jej specjalizację.
- **Śmierć:** postaci 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, w oparciu o elementy świata gry.

- **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, majątek

Wybierz imię dla swojej postaci oraz jej **przeszłość**, która informuje o wiedzy i potencjalnych umiejętnościach wynikających z doświadczenia życiowego bohatera. Rzuć **1k3** i pomnóż przez **1000** - to początkowa ilość kredytów, które posiada Twoja postać.

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 odzwierciedla umiejętność unikania obrażeń w walce. OCHR nie opisuje zdrowia ani wytrzymałości postaci; postacie nie tracą też tego współczynnika na zbyt długi czas (patrz **Leczenie**).

Wyposażenie

Postacie mają w sumie **10 miejsc** na ekwipunek, przy czym każde z opisuje konkretną lokalizację lub funkcjonalność:

- 2 miejsca - **ręce** postaci, czyli to co bohater aktualnie trzyma - broń, narzędzia itp.
- 2 miejsca - **ciało** postaci - dowolne miejsce typu plecy, pas, klatka piersiowa. Mogą służyć do zamocowania innego kontenera np. plecaka czy torby.
- 6 miejsc - **cybermodyfikacje** lub **przedmioty** - te miejsca mogą być wykorzystane na zamontowanie cybermodyfikacji lub noszenie dodatkowych rzeczy. W ten sposób maksymalna ilość cybermodyfikacji dla postaci wynosi 6.

Większość przedmiotów zajmuje jedno miejsce a małe przedmioty mogą być pakowane razem. Miejsca na ekwipunek są koncepcją abstrakcyjną i mogą być zmieniane przez prowadzącego wedle uznania.

Nieporęczne przedmioty zajmują dwa miejsca i są zazwyczaj dwuręczne lub niewygodne do noszenia.

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

Cybermodyfikacje są traktowane jak przedmioty - podczas tworzenia postaci, każdy gracz może wybrać **do 2 cybermodyfikacji za darmo, ale koszt tych ulepszeń nie może przekroczyć 30 000 C**. Każda cybermodyfikacja zajmuje jedno miejsce w ekwipunku.

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 interakcjom 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), 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 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. **1 to zawsze sukces, a 20 to zawsze porażka**.

W *Cyber* wykonuje się w zasadzie tylko ten 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, wylamuje 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.

Przykłady:

Ada próbuje otworzyć zamek elektroniczny bez znajomości kodu więc wykonuje test INT. Zdany test oznacza, że udało jej się oszukać system i drzwi się otwierają.

Kumiko ściga się z pojazdem ochrony, który próbuje zająć jej drogę. Manewry pojazdu zależne są od jej refleksu i zręczności więc musi wykonać test CIA. Zdany test oznacza, że da radę uciec ochronie.

Robert próbuje odnaleźć zaginionego członka rodziny, w tym celu zwraca się o pomoc do znajomego gangu ulicznego. Zdany test PSY oznacza, że uzyskał jakieś informacje na temat poszukiwanego.

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.

Przykład: *Bea przypadkowo natknęła się na teren, na którym grasuje gang przemytników. Aby móc działać przed nimi, musi wykonać test CIA. Nie udaje jej się, więc przemytnicy atakują pierwsi.*

Atak i obrażenia

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

Ataki **bez broni** zawsze 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) 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 i awarię wszystkich cybermodyfikacji

Wielu atakujących

Jeśli kilka postaci atakuje tego samego przeciwnika, rzuć **wszystkimi** kośćmi obrażeń i zachowaj jeden **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 przewodzie** (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 minimalna, więc strzał rozliczany jest kością k4.

Broń podwójna

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

Podmucha

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 rozszechajające, aż po uderzenie meteorytu. Jeśli nie jesteś pewien ile celów może zostać dotkniętych, rzuć odpowiednią kością obrażeń, aby uzyskać wynik.

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 chwytaniem 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"*.

Pancerz

Jeśli walczysz w świecie fizycznym, zanim określisz obrażenia na OCHR, od wyniku rzutów na obrażenia odejmij wartość **Pancerza** celu. Tarcze, broje, cybermodyfikacje 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** Pancerza.

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.

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

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 **Ɔ**.

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 i 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 [dodatk](#).

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.

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 standardowych czynności w Infosferze:

- 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.

Działania w Infosferze są rozstrzygane podobnie jak w świecie fizycznym, z tą różnicą, że współczynnikiem brany pod uwagę przy rzutach obronnych jest Interfejs. Podobnie, w sytuacji gdy OCHR postaci spadnie do zera, zdolnością, która jest redukowana przez ataki jest Interfejs zamiast Ciała.

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 **tyłe 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 (LÓD): węzły Infosfery mogą posiadać automatyczne systemy obronne. Oznacza to, że posiadają dodatkowy współczynnik **LOD** wyrażany w **kościach ataku** (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 dodatkową cechę:

- *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).

Przykład: Wartość współczynnika Interfejs *Johna Kowalsky'ego* wynosi 10. Oznacza to, że może on zainstalować 4 cybermodyfikacje.

Każda zainstalowana cybermodyfikacja zajmuje jedno miejsce w ekwipunku. Po jej usunięciu, miejsce jest zwalniane.

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 [dodatku](#).

Reakcje BN

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

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

Kość Przeznaczenia

Od czasu do czasu będziesz chciała wprowadzić jakiś element losowości (np. pogoda, unikalna wiedza postaci, itp). W takich sytuacjach **rzucić 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.

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, staje się to jedynie kwestią pieniędzy i dostępności danych technologii.