

1.01

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, 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.

