

POWER

PLUS





Cyber plus to parę dodatkowych zasad
oraz zestaw generatorów do gry **Cyber**.



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/>





SPIS TREŚCI

- | | |
|-----|------------------------|
| 001 | INFOSFERA |
| 002 | CYBERMODY |
| 003 | GEN: BOHATER |
| 004 | WALKA |
| 007 | EKONOMIA |
| 008 | INFOSFERA |
| 010 | ROZWÓJ POSTACI |
| 010 | BOHATEROWIE NIEZALEŻNI |
| 011 | DODATEK A: PRZESZŁOŚĆ |
| 016 | DODATEK B: EKONOMIA |
| 018 | DODATEK C: CYBERMODY |





INFOSFERA

Oprogramowanie

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

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

Infodek może przechowywać dowolną ilość programów.

Aktywacja oprogramowania: Aby wykorzystać funkcje programu zapisanego na infodeku, postać musi aktywować oprogramowanie.

Procedura ta nie wymaga zużywania żadnych zasobów ale liczy się jako **akcja w rundzie**.

Maksymalna ilość aktywowanych programów jaką może posiadać haker jest równa **aktualnemu poziomowi INF podzielonemu przez 3** (zaokrąglenie w góre).



Jedna akcja wystarczy aby aktywować wszystkie dostępne programy w danym momencie. Zamiana dowolnej ilości aktywnych programów na inne wymaga jednej akcji.

Jeżeli poziom zdolności INF postaci ulegnie zmianie a posiada ona aktywowane programy, należy dostosować ilość aktywowanego oprogramowania do aktualnego poziomu INF.

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

Rodzaj oprogramowania	Efekt	Cena
Wzmacniacz obliczeniowy	+1 OCHR przy rozliczaniu ataku 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	Dodatkowa funkcjonalność nie zwiększająca współczynników	1000



CYBER



Imię

0 1



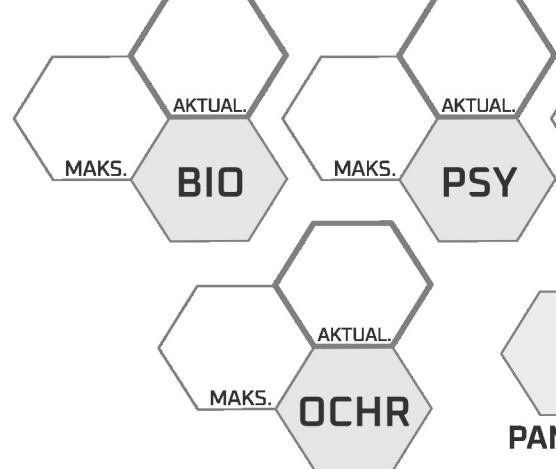
Przeszłość

0 2

Abonament podstawowy



Kredyty

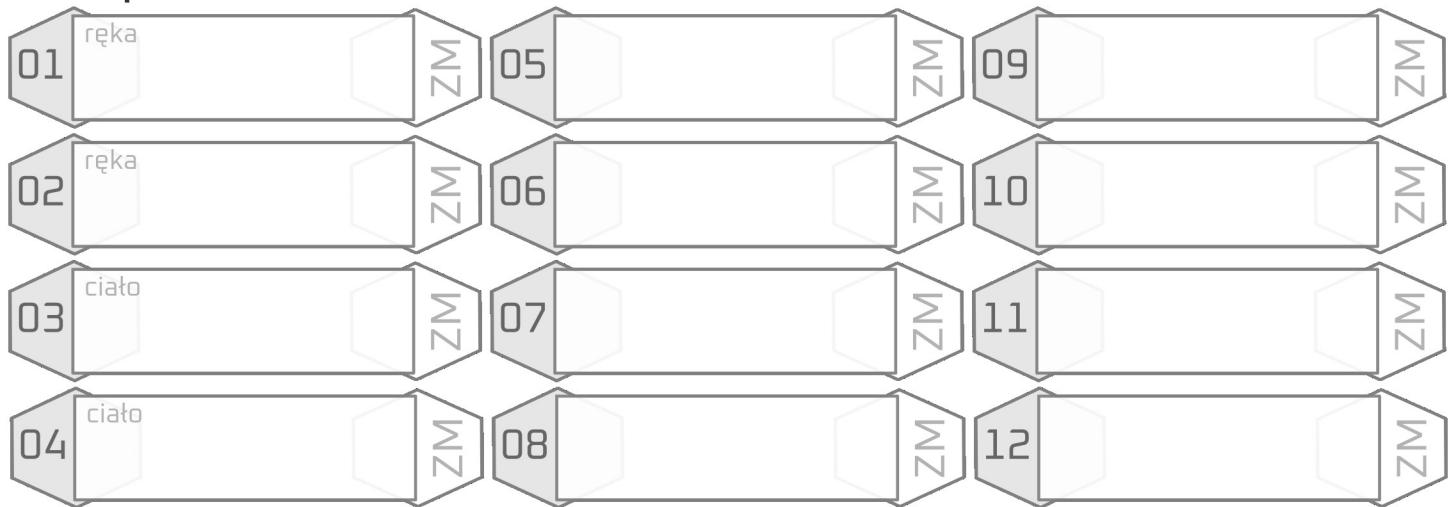


Miejsce na twoje notatki

Cybermodyfikacje (maks. INF/3)

Infodek (maks. INF/3 aktywnych)

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





CYBERMODY

Cyberpsychoza

Cybermodyfikacje mogą mieć negatywny wpływ na organizm ludzki. Intensywne używanie wszczepów może odbić się na kondycji psychicznej postaci. Mechanikę aktywacji cybermodów można rozszerzyć tak, żeby w pewien sposób odzwierciedlała ten fakt.

Aktywacja cybermodyfikacji: Dodatkowo, poza regułami opisanymi w dokumencie referencyjnym, za każdym razem, gdy zmęczenie wypełni cały ekwipunek postaci, odejmij jeden od jej poziomu PSY.

Ekranowanie wszczepów

Całkowita redukcja obrażeń do INF zadawanych przez broń EMP nie jest możliwa, ale każda z postaci może dokupić ekranowanie EMP.

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

Modyfikacja	Cena	Maks	Akt
+1 do Pancerza podczas rozstrzygania obrażeń INF	10000	+3	-





GEN: BOHATER NIEZALEŻNY

Imię

1. Abdul	41. Joseph	83. Sarah	22. Diaz	64.Perez
2. Ahmad	42. Juan	84. Sergey	23. Edwards	65.Perry
3. Ahmed	43. Laura	85. Siti	24. Evans	66.Peterson
4. Alan	44. Lei	86. Sri	25. Fisher	67.Phillips
5. Alexander	45. Li	87. Sunita	26. Flores	68.Powell
6. Ali	46. Lin	88. Susan	27. Foster	69.Price
7. Ana	47. Linda	89. Svetlana	28. Garcia	70.Ramirez
8. Andrea	48. Ling	90. Tatyana	29. Gomez	71.Reed
9. Andrey	49. Luis	91. Thomas	30. Gonzalez	72.Reyes
10. Angela	50. Manuel	92. Victor	31. Gray	73.Richardson
11. Anita	51. Maria	93. Vladimir	32. Green	74.Rivera
12. Anna	52. Marie	94. Wei	33. Hall	75.Roberts
13. Antonio	53. Marina	95. William	34. Harris	76.Robinson
14. Barbara	54. Mario	96. Xin	35. Henderson	77.Rodriguez
15. Bin	55. Mark	97. Yan	36. Hernandez	78.Rogers
16. Carlos	56. Martha	98. Ying	37. Hill	79.Ross
17. Carmen	57. Martin	99. Yong	38. Howard	80.Russell
18. Charles	58. Mary	100. Yu	39.Hughes	81.Sanchez
19. Christine	59. Michael		40.Jackson	82.Sanders
20. Daniel	60. Miguel		41. James	83.Scott
21. David	61. Min		42. Jenkins	84.Smith
22. Elena	62. Ming	1. Adams	43. Johnson	85.Stewart
23. Elizabeth	63. Mohammed	2. Allen	44. Jones	86.Sullivan
24. Emmanuel	64. Natalya	3. Anderson	45. Kelly	87.Taylor
25. Fatima	65. Nushi	4. Bailey	46. Kim	88.Thomas
26. Francisco	66. Olga	5. Baker	47. King	89.Thompson
27. George	67. Patricia	6. Barnes	48. Lee	90.Torres
28. Ghulam	68. Patrick	7. Bell	49. Lewis	91.Turner
29. Hassan	69. Paul	8. Bennett	50. Long	92.Walker
30. Hong	70. Pedro	9. Brooks	51.Lopez	93.Ward
31. Hui	71. Peng	10. Brown	52.Martin	94.Watson
32. Ibrahim	72. Peter	11. Butler	53.Martinez	95.White
33. Irina	73. Ping	12. Campbell	54.Miller	96.Williams
34. Ivan	74. Qing	13. Carter	55.Mitchell	97.Wilson
35. James	75. Ram	14. Clark	56.Moore	98.Wood
36. Jean	76. Richard	15. Coleman	57.Morgan	99.Wright
37. Joao	77. Rita	16. Collins	58.Morris	100. Young
38. John	78. Robert	17. Cook	59.Murphy	
39. Jorge	79. Roberto	18. Cooper	60.Myers	
40. Jose	80. Rosa	19. Cox	61.Nelson	
	81. Samuel	20. Cruz	62.Nguyen	
	82. Sandra	21. Davis	63.Parker	

Nazwisko





Zajęcie

1. Aktywista
2. Akwizytor
3. Analityk danych
4. Ankieter
5. Asystent osobisty
6. Barman
7. Bimbrownik
8. Chemik
9. Cybertechnik
10. Detektyw
11. Ekoterrorysta
12. Elektryk
13. Fryzjerka
14. Gejsza
15. Grafik
16. Gospodarz reality show
17. Gwiazda reality show
18. Haker
19. Handlarz bronią
20. Handlarz narkotykami
21. Handlarz software'em
22. Hodowca zwierząt
23. Hostessa
24. Influencer
25. Instruktor fitness
26. Instruktor sztuki walki
27. Inżynier genetyk
28. Inżynier elektronik

29. Inżynier nanotechnolog
30. Kierowca transportowy
31. Kierowca autobusu
32. Kierowca wyścigowy
33. Klubowy DJ
34. Kontroler ruchu
35. Korporacyjny szpieg
36. Kosmetyczka
37. Kucharz
38. Kurier
39. Laborant
40. Lekarz
41. Łowca talentów
42. Magazynier
43. Makler giełdowy
44. Masażystka
45. Mechanik
46. Muzyk
47. Najemnik
48. Nauczyciel
49. Naukowiec
50. Negocjator
51. Ochroniarz
52. Ogrodnik
53. Operator dronów
54. Operator maszyn ciężkich
55. Opiekunka do dzieci
56. Paser
57. Pielęgniarka
58. Pilot cywilny
59. Pilot wojskowy
60. Piosenkarz
61. Pisarz
62. Policjant
63. Pomocnik do wynajęcia
64. Portier
65. Pracownik wsparcia tech.
66. Programista gier
67. Program. zabezpieczeń
68. Programista SI
69. Prostytutka
70. Przemytnik
71. Przywódca sekty
72. Reporter informacyjny
73. Robotnik fabryczny
74. Rusznikarz
75. Sanitarusz
76. Sekretarka
77. Specjalista ds PR
78. Sportowiec
79. Sprzątacz
80. Sprzedawca sklepowy
81. Stróż nocny
82. Stylistka
83. Szef gangu
84. Taksówkarz
85. Tatuażysta
86. Technik robotyk
87. Technik telekomunikac.
88. Technik budowlany
89. Tester oprogramowania
90. Trener e-sportu
91. Uliczny iluzjonista
92. Uliczny kaznodzieja
93. Urzędnik Administracji
94. Właściciel klubu
95. Zabójca
96. Zawodnik e-sportu
97. Zawodnik sportów walki
98. Złodziej
99. Złomiarz
100. Żołnierz





Charakterystyczny element wyglądu

1. Skołtuniona, wielokolorowa fryzura z wplecionymi nitkami światłowodów
2. Modne ubranie i czarny skórzany trencz
3. Kolczasta obroża na szyi
4. Srebrne dredy i opalizujące oczy
5. Wojskowe spodnie cargo i koszulka znanego zespołu
6. Kombinezon motocyklisty i wzmacniana kurtka
7. Różowe dredy i białe zielone oczy
8. Czarny kombinezon rowerowy
9. Różowy irokez i czerwone cybernetyczne oczy
10. Szary garnitur i lustrzane okulary
11. Całe ciało pokryte tatuażami
12. Ciężkie cybernetyczne dlonie
13. Wszystkiezęby przekształcone w kły
14. Cybernetyczne przewody na całej powierzchni skóry
15. Skórzane ubranie, metalowe klamry, ćwierki i paski
16. Cyfrowe tatuaże pobierające dane z sieci
17. Metalowezęby
18. Przerośnięte, masywnemięśnie
19. Płatanina zużytej elektroniki zwisająca z szyi
20. Dodatkowa cybernetyczna kończyna
21. Metalowa cybernetyczna twarz
22. Holograficzne, programowalne kolczyki
23. Całe ciało porośnięte krótkim futrem
24. Modne buty sportowe z modułem nawigacji
25. Ubranie z błyszczącej metalicznie tkaniny
26. Tradycyjne, japońskie kimono
27. Drogi, bawełniany garnitur
28. Gładkie, przylijane włosy i opaska wyświetlająca bieżące notowania giełdowe
29. Kuloodporna kurtka ze znieksztalconym logo korporacji
30. Rytualne blizny na twarzy
31. Długie, skórzane buty do kolan i pomarańczowa, puchowa kurtka
32. Granatowa kurtka z wbudowanym monitorem funkcji życiowych
33. Długi szary płaszcz, kapelusz i okulary ze wzmacniaczem optycznym
34. Rozdrojony język i pionowe żrenice
35. Dżinsowe spodnie i bluza z naszywką flagi

narodowej

36. Ubranie stylizowane na kombinezon roboczy, pomarańczowe diody na rękawach
37. Wojskowy beret i apaszka
38. Długi błyszczący płaszcz z kolorowym, futrzanym kołnierzem
39. Obcisły, skórzany kombinezon
40. Bejsbolówka i żółte słuchawki na uszach
41. Długa, miękka szata ze złotymi nitkami
42. Wielki, podświetlany symbol religijny zawieszony na grubym łańcuchu
43. Wygolona głowa z implantem sterującym do dronów
44. Niebieski irokez i oczy z tęczówkami zmieniającymi kolor
45. Długie buty, krótkie spodenki, ortalionowa kurtka
46. Sportowy dres z neonowym logo znanej marki
47. Ubranie khaki stylizowane na mundur
48. Garnitur z heksagonalnym deseniem i logo znanej firmy
49. Krótka kamizelka wzmacniana stalowymi płytami
50. Białe, długie włosy i kowbojski kapelusz





Sprzęt

1. Kamuflaż termooptyczny
2. Gogle noktowizyjne
3. Wojskowy pistolet laserowy
4. Implant paralizatora ręcznego
5. Tani komputer przenośny
6. Zmodyfikowane genetycznie zwierzę dom.
7. Zestaw narzędzi elektronicznych
8. Dron bojowy uzbrojony w karabin maszynowy
9. Dron zwiadowczy wyposażony w kamery
10. Pancerz z nanosiatki
11. Implant nawigacyjny
12. Walizka z narzędziami i częściami zamiennymi
13. Cybernetyczne ramię
14. Aparat oddechowy i modulator głosu na dolnej części twarzy
15. Błyszcząca wodoodporna peleryna z wyświetlaczem pogody
16. Personalne mikrodrony medyczne pełzające po skórze
17. Automatyczny rozpylacz feromonów
18. Wykrywacz trucizn umontowany w jamie ustnej
19. Gogle transmitujące bez przerwy popularny show rozrywkowy
20. Chip nagrywający wrażenia zmysłowe
21. Wszczepiony dozownik stymulantów
22. Booster kognitywny zwiększający umiejętności interpersonalne
23. Krótkie, ostre, wysuwane ostrza wbudowane w paznokcie
24. Wszczepiony projektor holograficzny
25. Kwaso- i ogniodporna, syntetyczna skóra na rękach

26. Dwa japońskie miecze
27. Wielki tasak kuchenny z wygrawerowanym dziwnym symbolem
28. Zbiór pism religijnych z całego świata na podręcznym czytniku
29. Przenośny dysk z kolekcją wirusów komputerowych
30. Deskorolka z dodatkowym napędem i mocnymi głośnikami
31. Zbiór cennych antyków technologicznych
32. Neuromięśniowa matryca do programowania rysów twarzy
33. Wszczepiony dozownik endorfin
34. Ciemnozielony plecak z zestawem pierwszej pomocy
35. Wbudowany neutralizator toksyn z wyświetlaczem na dloni
36. Cybernetyczna dłoń z wbudowanymi narzędziami chirurgicznymi
37. Przenośny, wielofunkcyjny skaner
38. Broń krótka w kaburze przy pasie
39. Cybernetyczne nogi specjalizowane do biegu i skoków
40. Neutralizator akustyczny
41. Cybernetyczne oko z infrawizją
42. Wszczepione filtry oddechowe
43. Gitara elektryczna z osprzętem
44. Analizator chemiczny
45. Imponująca kolekcja cyfrowych autografów znanych celebrytów
46. Dobrze zabezpieczony, prywatny węzeł w Infosferze
47. Wbudowany w rękę wykrywacz podsłuchów
48. Wzmocniony słuch z poszerzonym pasmem częstotliwości
49. Stary, połatany van (ale na chodzie)
50. Magnetyczny zestaw wspinaczkowy





004

Cel lub pragnienie

1. Nauczyć się nowej umiejętności zawodowej
2. Odłożyć pieniądze na operację kogoś bliskiego
3. Uratować przyjaciela z rąk porywaczy
4. Odnaleźć zaginione dziecko
5. Wykonać jeszcze jedną robotę przed odejściem na emeryturę
6. Zdobyć coś co pomoże zrujnować korporację...
7. Żyć spokojnie i w miarę dostatnio
8. Zapewnić swoim dzieciom lepszy start
9. Wykraść dane z laboratorium korporacji
10. Uciec przed zemstą gangu ulicznego
11. Pozbyć się niewygodnych wspomnień
12. Wymazać swoją tożsamość z systemu
13. Dorwać tego, kto wymordował moją rodzinę
14. Zamknąć w końcu tę sprawę przed wielu lat
15. Odszyfrować ważne dane osobiste
16. Zerwać niewygodny kontrakt
17. Dowiedzieć się kto mnie wydał i dlaczego
18. Dowiedzieć się co planuje korporacja ...
19. Zdobyć władzę, żeby wszyscy się mnie bali
20. Znaleźć porządną, legalną pracę
21. Spłacić stary dług
22. Pozbyć się głosów ze swojej głowy
23. Przestać się w końcu bać
24. Kupić bliskiej osobie niesamowity prezent
25. Zdobyć popularność w mediach
26. Wykonać robotę, za którą mi zapłacono
27. Znaleźć sprawę, za którą warto walczyć
28. Zdobyć przyjaciół wśród bogaczy
29. Udowodnić wszystkim, że jestem kimś
30. Dostać się do popularnej grupy w Infosferze
31. Zwyciężyć w walce ze śmiertelną chorobą
32. Przeżyć za wszelką cenę
33. Żyć zgodnie ze swoimi przekonaniami
34. Głośić Słowo Boże
35. Wyrównać porachunki z sąsiadami
36. Zdobyć sławę dzięki szaleńczym wybrykom
37. Przypomnieć kim byłem zanim mnie porwano
38. Wyzwolić się od technologii
39. Zdobyć pieniądze na chirurgię plastyczną
40. Znaleźć prawdziwą miłość
41. Wyleczyć alergię na cybermodyfikacje
42. Zmienić zawód
43. Dowiedzieć się co oznaczają te dziwne symbole w moich plikach
44. Spotkać osobiście gwiazdę medialną
45. Wygrać chociaż raz w ulubionej grze komputerowej online
46. Pogodzić się z bliską osobą
47. Rzucić to wszystko i wyjechać gdzieś
48. Pomóc bezdomnym na mojej ulicy
49. Zdobyć pracę w korporacji

50. Wyrwać się wreszcie z domu
51. Wyleczyć się z uzależnienia
52. Zdobyć pierwsze miejsce w konkursie ...
53. Pozbyć się dowodów zbrodni
54. Nagrać interesującego vloga
55. Zdobyć swój pierwszy milion subskrypcji
56. Nauczyć się pilotażu
57. Zbudować własne SI
58. Zaprezentować publicznie własną twórczość
59. Udostępniać publicznie zdobytą информацию
60. Uniknąć wyroku śmierci
61. Uwolnić kogoś bliskiego od wpływów sekty
62. Wyleczyć kogoś bliskiego z uzależnienia
63. Zaimponować znajomej osobie
64. Zapomnieć swoją korporacyjną przeszłość
65. Wrobić swojego szefa, bo jest zwykłą świnią
66. Zaimponować komuś znajomemu
67. Opchnąć ten trefny towar
68. Odzyskać swoją tożsamość
69. Pozbyć się tego nielegalnego wszczępu
70. Wyjechać z bliskimi na wspaniałe wczasy
71. Upewnić się, że nikt mnie nie zdemaskuje
72. Zostać obrzydliwie bogatym, za wszelką cenę
73. Przekonać innych, że świat jest iluzją
74. Okradać bogatych i rozdawać biednym
75. Zająć się działalnością charytatywną
76. Założyć własną hodowlę zwierząt domowych
77. Opracować własną wersję znanego narkotyku
78. Nauczyć się programowania
79. Stworzyć własną sektę religijną
80. Umieścić wirusa w swojej biurowej sieci
81. Wyczyścić swój komputer z dziwnego wirusa
82. Odkryć co szef robi w pracy po godzinach
83. Nagrać to co się dzieje na nocnej zmianie w moim biurze
84. Zdobyć lewy dostęp do platformy rozrywk.
85. Zorganizować najlepszą imprezę na dzielnicy
86. Namówić przyjaciela na wyjście do nielegalnego klubu
87. Walczyć w nielegalnych walkach na arenie
88. Wyplenić зло na tym świecie
89. Być przykładnym obywatelem
90. Uzyskać stopień naukowy
91. Uniknąć odpowiedzialności za błędy
92. Doświadczyć czegoś nowego
93. Odnaleźć wewnętrzny spokój
94. Obalić ten skorumpowany rząd
95. Zdobyć kolejną działkę
96. Bawić się do upadłego w najbliższy weekend
97. Włamać się do systemu rządowego
98. Odzyskać utraconą miłość
99. Spalić cały ten pokręcony świat
100. Założyć własny biznes



004

Pozytywna cecha charakteru

1. Aktywny
2. Ambity
3. Bezinteresowny
4. Bystry
5. Charyzmatyczny
6. Ciekawy
7. Cierpliwy
8. Czarujący
9. Czuły
10. Czysty
11. Delikatny
12. Dobroczynny
13. Dobroduszy
14. Dobrotliwy
15. Dobry sędzia charakteru
16. Dobry słuchacz
17. Dowcipny
18. Dynamiczny
19. Dyskretny
20. Elastyczny
21. Elegancki
22. Elokwentny
23. Empatyczny
24. Entuzjastyczny
25. Galant
26. Godny zaufania
27. Hojny
28. Honorowy
29. Humorystyczny
30. Innowacyjny
31. Inteligentny
32. Interesujący
33. Intuicyjny
34. Kontemplacyjny
35. Krytycznie myślący
36. Kulturalny
37. Logiczny
38. Lojalny
39. Moralny
40. Nieprzekupny
41. Niezależny
42. Niezawodny
43. Obowiązkowy
44. Odpowiedzialny
45. Odważny
46. Opiekuńczy
47. Pewny siebie

48. Pogodny
49. Pokorny
50. Pracowity
51. Praktyczny
52. Przewidujący
53. Przystosowany
54. Przywódczy
55. Przyzwroity
56. Punktualny
57. Racjonalny
58. Refleksyjny
59. Rzetelny
60. Samodzielny
61. Samokrytyczny
62. Samowystarczalny
63. Schłudny
64. Serdeczny
65. Silny
66. Skoncentrowany
67. Skromny
68. Skuteczny
69. Słodki
70. Słowny
71. Spokojny
72. Spostrzegawczy
73. Sprawny
74. Sprytny
75. Sympatyczny
76. Szanujący
77. Szczęsliwy
78. Szczodry
79. Troskliwy
80. Uczciwy
81. Uporządkowany
82. Uprzemysły
83. Uważny
84. Wesoły
85. Wierny
86. Wnikliwy
87. Wrażliwy
88. Współczujący
89. Współpracujący
90. Wykształcony
91. Wyrozumiały
92. Zasadniczy
93. Zdecydowany
94. Zdolny
95. Zdyscyplinowany
96. Zorganizowany
97. Zrelaksowany
98. Zręczny
99. Zrównoważony
100. Żadny przygód

Negatywna cecha charakteru

1. Aspołeczny
2. Autorytarny
3. Bez poczucia humoru
4. Bez wdzięku
5. Bezzczelny
6. Bezduszny
7. Bezlitosny
8. Bezmyślny
9. Bezwolny
10. Bigot
11. Brudny
12. Brutalny
13. Buntownicza
14. Chaotyczny
15. Chytry
16. Destrukcyjny
17. Destrukcjny
18. Dziecinny
19. Egoistyczny
20. Fałszywy
21. Fanatyczny
22. Flirciarz
23. Głupi
24. Hipokryta
25. Idiotyczny
26. Ignorant
27. Kłamca
28. Łatwocierny
29. Masochista
30. Nadgorliwy
31. Zbyt emocjonalny
32. Nerwowy
33. Niechlujny
34. Nieczepliwy
35. Nieczuły
36. Niedojrzały
37. Niegodny zaufania
38. Niegrzeczny
39. Nielojalny
40. Nieracjonalny
41. Nieśmiały
42. Nietolerancyjny
43. Nieuuczciwy
44. Nieuporządkowany
45. Nieuważny
46. Niewłaściwy
47. Niedyscyplinowany
48. Nijaki
49. Obibok
50. Obłąkany
51. Obojętny
52. Obraźliwy
53. Obsesyjny
54. Oszust
55. Pechowiec
56. Pedantyczny
57. Pesymista
58. Podstępny
59. Pompatyczny
60. Pracoholik
61. Pretensjonalny
62. Primadonna
63. Prowokujący
64. Próżny
65. Przekupny
66. Przewidywalny
67. Psychopatyczny
68. Rozpieszczony
69. Sadysta
70. Samolubny
71. Sarkastyczny
72. Sknerus
73. Słaby
74. Surowy
75. Syndrom bohatera
76. Szorstki
77. Sztuczny
78. Śliski
79. Tchórz
80. Tępy
81. Uciążliwy
82. Uparty
83. Urażony
84. Wąskie horyzonty
85. Wrogi
86. Wścibski
87. Wybredny
88. Wymagający
89. Zamknęty w sobie
90. Zapominalski
91. Zarozumięły
92. Zazdrośni
93. Zboczony
94. Zdezorganizowany
95. Złośliwy
96. Zły słuchacz
97. Zuchwały
98. Żarłoczny
99. Żartowniś
100. Żądny chwały



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 (wspinac 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**.



+A123BJC5D6E71G



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 ATAŁU

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

Jeśli walczysz w **przewadze** (np. przeciwko bezbronнемu wrogowi lub poprzez odważny manewr), atak jest wzmacniony, 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 kośćią k4.





PODMUCH

Ataki z cechą Podmuch wpływają na wszystkie cele w oznaczonym obszarze i są rzucane oddzielnie dla każdej dotkniętej postaci. Podmuch 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, 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**.



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 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 BIO, 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 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** (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.

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 **C**.

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 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 Biologia.

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 cybermodyfikacji określonej jako **neuroprocesor**.

Akcje w Infosferze są rozstrzygane podobnie jak w świecie fizycznym, z tym, że współczynnikiem branym 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 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 bezpowrotnie 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 posiadać 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".

Cybermodyfikacje

Każda postać może zainstalować cybermodyfikacje w ilości nie przekraczającej **poziomu zdolności Interfejsu podzielonej przez trzy** (zaokrąglenie w górę).

Postać, której **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**.

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

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



Reakcje BN

Kiedy postacie 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 **rzuć 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.



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 wyposażyć 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
- Szczególne wyposażenie

ZASADY OGÓLNE

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

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

Użyj cech **charakteru i stylu**, aby pomóc im się wyróżnić.

Dodaj **cybermodyfikacje** lub **kontakte**, aby podkreślić siłę lub wpływy BN.





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 wylosować 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 gdzieś 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.



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 зло 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 przepuszczę taki prąd, że d**a ci się zacznie świecić jak żarówka!

Zrezygnowałam, 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.
- Korporacje to зло 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 zakatował jednego z pracowników firmy.
5. Nie chciałem brać udziału w przemycie organizowanym przez kolegów z pracy.
6. Niechcący zastrzeliłem niewinnego człowieka.

Mechanik (+1 BIO)

Robot ci się zepsuł? A może pralka? Pan usiądzie, pan poczeka, się załawi.

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 Yakuza...
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 "konowałem", 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. Odkryłem niewygodne fakty w dokumentacji medycznej szpitala

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 czyścier ... 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 odstawiłyśmy z kumplem.
3. Okazało się, że rodzinka, którą zgodziłem się podrzucić uciekła z korporacyjnej arkologii.
4. Podслушаłem 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 właziła 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 wysłali 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 Yakuza - 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 ryzykował 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 wyśla 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, żebym tego nie robił.
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 przykręczę 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 znalezli...
5. Od pewnego czasu każdy sprzęt, który montuję lub naprawiam szybko się psuje
6. Mam pomysły i 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 - prawdę mówiąc do dzisiaj jestem przeróżony.

Żołnierz gangu (+1 PSY lub +1 BIO)

Na ulicy sprawy stawia się jasno. Jesteś po naszej stronie, to dbamy o ciebie. Jesteś po przeciwej - 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. Wroblono 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 a inteligencja. zamierzam zdobyć fortunę.

Influencerka (+1 PSY)

Witajcie cukiereczk! Niedługo dobijemy do trzech milionów subskrypcji i robimy imprezkę! W tym samym klubie co zawsze i pamiętajcie, żeby zostawić awatara przynajmniej na godzinę!

Zrezygnowałem, 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 zgodziłem 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 mieszkanie 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 (nieślusznio) 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.





015 **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? Przestępcoў 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 zagłuszający - 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 Yakuza
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?

Zrezygnowałem, bo:

1. Czuję, że zasługuję na coś lepszego.
2. Lokal został wykupiony przez podejrzanych typów. Z daleka śmierdzieli mi gangsterką.
3. Klientowi coś zginęło w lokalu (akurat!) - no 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*****na, który przejechał mi psa!
6. Nasz rejon przejęto zaibatsu - Administracja obiecała, że może w przyszłym roku będą nowe miejsca pracy.





016



B: EKONOMIA

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

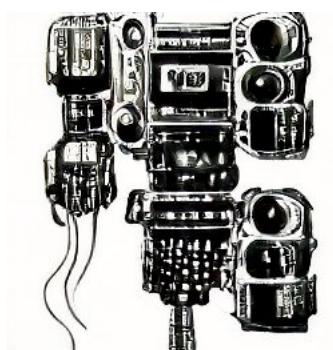
W Cyber gracze nie będą jednak czytali opasłych cenników ani analizowali setek tabelek. W globalnym świecie dostarczanie produktów codziennego użytku również zostało opanowane przez korporacje.

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 grających), należy rzucić **1k6**, wyniki **1,2,3** (w zależności od abonamentu) mogą oznaczać, że przedmiot uległ uszkodzeniu lub usługa została zrealizowana nierzetelnie. Postać może oczywiście ponownie uzyskać przedmiot lub usługę ale zajmie to czas.



Wyjątkiem od systemu abonamentowego są artykuły, usługi i sprzęt specjalistyczny

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

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
Platynowy	5000	—

Cenniki

Pojemniki pozwalają na zwiększenie ilości przedmiotów jakie postać może przenosić w ekwipunku.

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



016



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, działało
Dystansowa, daleki	1500	k12, podmuch	(nieporęczna), wyrzutnia rakiet
Granaty (5 szt)	200	k6, podmuch	
Mikroładunki	150	k4	
Działo EMP*	2000	k8, podmuch, obrażenia INF	(nieporęczna)
Ładunki wybuchowe	kość obrażeń*150	k6 - k12, podmuch	

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

Pancerz	Cena	Wartość
Lekki	1000	1
Średni	2500	2
Ciężki (np)	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 bagażowe
Mały dron/robot	10000	+2
Średni dron/robot	50000	+4
Duży dron/robot	100000	+6
Dron/robot transportowy	200000	+12
Mały pojazd	50000	+6
Średni pojazd	70000	+8
Duży pojazd	100000	+10
Pojazd transportowy	200000	+12
Wyposażenie 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





018



C: CYBERMODY

2003-0001

Podczas tworzenia postaci, każdy gracz może wybrać do **2 cybermodyfikacji za darmo**, ale koszt tych ulepszeń nie może przekroczyć **20 000 C**.

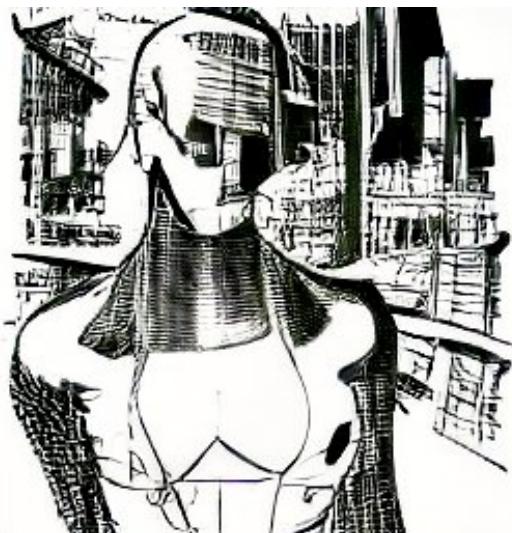
Cybermodyfikacje to pole do popisu dla wyobraźni graczy. Poniżej znajdziecie co prawda przykłady konkretnych ulepszeń ale Cyber przede wszystkim proponuje system konstrukcji wszczęć i określania ich wartości rynkowej tak, żeby każdy z Was mógł stworzyć dosłownie to co zechce.

Tworzenie cybermodyfikacji

Na początku spróbuj opisać słownie 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.



018



Modyfikacja	Cena	Maks	Akt
+1 OCHR przy rozstrzyganiu ataku	1000	+3	tak
+1 do wybranej zdolności (BIO,PSY,INF) przy teście	7000	+3	tak
+1 do zdolności przy teście dla wybr. aktywności	4000	+3	tak
+1 do Pancerza podczas rozstrzygania obrażeń BIO	10000	+3	-
+1 miejsce w ekwipunku	1000	+1	-
wmontowane uzbrojenie	kość obrażeń * 1500	k12	-
neuroprocesor do hakowania i zapory*	kość obrażeń * 1500	k12	-
ułatwienie/utrudnienie testu dla wybranej zdolności	3500	3	tak
obrażenia krytyczne, które nie ranią celu	1500	1	tak
obrażenia krytyczne, które zadają dodatk. obrażenia	kość obrażeń * 500	1	tak
dodatkowa funkcjonalność**	1000	2	-

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

** Dodatkowa funkcjonalność nie zwiększająca współczynników np. narzędzia w dłoni, oko z podczerwienią, filtry antytoksynowe.

Przykłady

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:** $2000 + 4000 = 6\ 000 \text{ C}$

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:** $1000 + 1000 + 6000 = 8\ 000 \text{ C}$



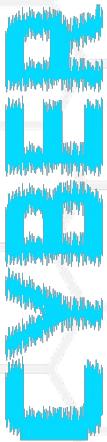
DERMOZBROJA

- **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:** $5000 + 10000 + 4000 + 1500 = 20\ 500 \text{ C}$





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

Gracze wcielają się w mieszkańców gigantycznego metropolis: załoczonego, 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

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

Tekst na licencji CC-BY-SA 4.0

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

