

CYBORG

Lore

A Nano-infested doomsday RPG about cybernetic misfits and punks raging against a relentless corporate hell

Rule #00: BG nie mogą być lojalni lub okazywać współczucia dla policji, korporacji i systemu.

#01: Świat się kończy, upada. Apokalipsa *In-transit*. Wojny korporacyjne zniszczyły środowisko, uzależniły ludzi od leków – subskrypcja przeżycia, *Life as a Service*. Strefa G0, gdzie użyto eksperymentalnej broni biologicznej i gdzie spadły radioaktywne bomby jest obstawiona przez drony i broń autonomiczną. Chronią przed wejściem, czy przed... wyjściem?

#02: Rozwarstwienie społeczne jest znaczne. Neo-kapitałiści rządzą światem ze swoich wież ze szkła. Niebo jest pełne reklam, ulice – pełne śmieci i ciała. Arystokracja kryje się w strzeżonych osiedlach, bezpiecznych enklawach z dala od problemów plebsu, gryzącego się o ochłapy z pańskiego stołu.

#03: Wojny gangów, kultystów i skorumpowanej *quasi*-prywatnej policji fasadowych rządów są sposobem na zarobek dla zwykłych punków takich jak Ty. Choć prędzej sposobem na „chwalebą” śmierć. Może to i lepiej.

#04: _NET jest wszechobecny. Wypadkowa AR, VR i starego internetu sprawia wrażenie zbiorowej halucynacji. Nie ma osoby niepodłączonej – RCD (RetinalComDevice) maluje cyberprzestrzeń prosto na siatkówce. AI są równe bogom, hakerzy – demonom.

Setting

Recenzja systemu: [YT/Dave Thaumavore RPG Reviews](#)
Cyberpunk = Cyber + Punk (hi-tech + low-life).

Cyber

- > dystopia (high tech noir)
- > opresyjny, smutny świat
- > korporacjonizm, konsumpcjonizm
- > upadek rządów
- > zmaganie jednostki, nihilizm

Punk

- > cyberware (meatbag=\$\$\$)
- > transhumanizm / AI
- > wszechobecność technologii
- > NET/Matrix <- hacker = bóg
- > near-future tech

Inspiracje: Książki: Bladerunner 1982, Neuromancer 1984, Snow Crash 1992, Gamedec 2004; Anime: Ghost in the Shell 1989, Akira 1988, Cyberpunk Edgerunners 2022; Filmy: Robocop 1987, (Ani)Matrix 1999; Gry: Cyberpunk 2077, Deus Ex.



Mechanika

Skrót mechaniki znajduje się na odwrocie karty postaci.

Dodatkowe materiały dla graczy dostępne pod linkiem na dole. Mechanika [OSR](#)/NSR: *Rules light, rage heavy*. Osobno wydrukowane są tabele ze sprzętem do kupienia.

Podstawowy test:

d20 ± ability DR (poziom trudności)
6-18, z reguły 12. ≥ 12: ☒ < 12: ☐

Abilities:

STRENGTH: walka wręcz, podnoszenie, rzucanie

AGILITY: strzelanie serią, obrona, skradnie się

PRESENCE: strzelanie celowane, używanie **mocy Nano**, percepcja, charyzma, przekonywanie

TOUGHNESS: rzuty obronne, HP

KNOWLEDGE: używanie **Appek** (hakowanie), wiedza

Walka:

- Losowanie kto zaczyna (50/50), kolejność przekazywana (*popcorn initiative*).
- Rzut na atak: d20 ± STR/PRE/AGI ≥ 12
obrażenia: broń <d2;d12> – pancerz <d2;d8>
- Rzut na obronę: d20 ± AGL ≥ 12
- Nat20: 2xdmg/kontratak, Nat1: Fumble
- **Glicze:** Max obrażenia / przerzut / -d6 dmg / neutralizacja krytyka / obniżenie DR o 4
- Hakowanie (używanie Appek) / moce Nano: KNO/PRE≥12, jeśli krytyczna porażka Backlash/Infestation
- Śmierć: gdy HP=0 rzut, gdy <0 zgon
- Leczenie: short rest: 1d6 / long rest: full HP

Organizacyjny

- Drużyna się zna i ma wspólny cel.
- Tworzenie postaci: [cy-borg.makedatanotlore.dev](#)
- **Wymagania:** wiek 18+, bez potrzeby znajomości systemu; znajomość klimatu cyberpunk na plus.
- **BHS:** Karta X, Lines and Veils. **Triggery:** przemoc, seks, narkotyki, wulgarny język, wojna, dystopia.
- **Po zakończeniu gry proszę o wypełnienie ankiety:**
[kostas.pl/rpg/feedback](#)
- kody QR (jednocześnie są to linki):



[Discord](#)



[Ankieta](#)



[Materiały dla graczy](#)

[kostas.pl/rpg_](#)