

# cyfrowe\_cienie

Chcesz prowadzić cyberpunka, ale żal ci czasu na przerośnięte podręczniki? Ta gra może ci się przydać. [cyfrowe\_cienie] pozwala ci poprowadzić dowolne (post)cyberpunkowe przygody, skupiając się na postaciach, odgrywaniu i scenariuszu. Bez setek rzutów i przemóżdżonych zasad.



## [ jak złożyć ]

Wydrukuj niniejszą grę obustronnie. Wtedy możesz złożyć ją na cztery i uzyskać poręczną ulotkę.

## [ kontakt i dalsze projekty ]

Jeśli chcesz zgłosić jakieś uwagi, możesz do mnie napisać na email [trapezoeder@gmail.com](mailto:trapezoeder@gmail.com). [cyfrowe\_cienie] to pierwsza gra, która działa na mechanice SIMPLE. Z czasem powstanie więcej gier, scenariuszy i światów. Śledź postępy i pobieraj nowe rzeczy z mojego bloga: [www.simpleroleplaying.wordpress.com](http://www.simpleroleplaying.wordpress.com)

## [ podziękowania ]

Serdeczne podziękowania za pomoc w tworzeniu tej gry należą się: *Steffen Burse, Christoph Erichsen, Carolina Gentsch, Laura Jasmin Heindrichs, Andreas König, Johanna König, Ingo Kuhlemann, Jonas Nordmann and Nadine Weber*



Version: 1.2.2 (2015) English Edition

[digital\_shades] / SIMPLE System was originally created by Michael C. Goran, [www.simpleroleplaying.wordpress.com](http://www.simpleroleplaying.wordpress.com)

Spolszczenie: Łukasz Fedorowicz ([macki.mataba.pl](http://macki.mataba.pl))

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

01

## [ tworzenie\_postaci ]

**Jaźń:** Wybierz imię i koncept swojej postaci.

**Kompetencje:** Rozdziel 9 punktów.

**Adaptacje:** Rozdaj tutaj 3 punkty. Możesz przenieść te trzy punkty do kompetencji, lub odwrotnie, wziąć z kompetencji nie więcej niż trzy punkty i wydać na adaptacje.

Niektóre adaptacje wymagają najpierw bazy – są zaznaczone na karcie przez wcięcie. Zdecyduj jak wyglądają i działają twoje adaptacje.

Przykład: czy twój Ulepszony Aparat Ruchu jest mechaniczny? Czy sztuczne są całe nogi? A może jest to modyfikacja genetyczna? Zdecyduj.

**Wada:** Możesz wybrać dla swojej postaci jeden znaczący problem i otrzymać dodatkowy punkt kompetencji lub adaptacji. Odgrywaj ten problem.

**Sprzęt:** zależy od twoich kompetencji. Na przykład, dając punkt w *Spluwy* otrzymujesz pistolet. Daj dwa punkty i masz pistolet maszynowy. Umieść trzy i ciesz się karabinem lub podobnym sprzętem.

## [ robienie\_rzeczy ]

Kiedykolwiek twoja postać robi coś znaczącego, rzuć kostkami sześciennymi: tyloma, ile masz punktów w danej kompetencji (z modyfikatorem za adaptację, jeśli masz). Wybierz wynik i sprawdź w poniższej tabeli:

1. **Nie i...** coś pogorszyło sytuację
2. **Nie.** Po prostu nie.
3. **Nie, ale...** coś się jednak udało.
4. **Tak, ale...** coś poszło nie tak.
5. **Tak.** Dobra robota.
6. **Tak i...** coś jeszcze, ponad sukces.

Nie masz właściwej kompetencji? Wtedy nie wiesz, co robisz. Rzuć jedną kostką i odejmij od wyniku 2.

02

## [ walka ]

**Inicjatywa:** postaci graczy działają pierwsze, jeżeli nie są zaskoczone.

**Walka:** działa tak samo jak *robienie\_rzeczy*, ale używasz poniższej tabelki. Jeśli kogoś zranisz, to zadajesz jeden punkt obrażeń w odpowiedniej kategorii (zależnej od broni: *obicia, cięcia, postrzały*).

1. **Nie i...** trafiasz przechodnia, mordeczkę lub twoja splota się zaczyna.
2. **Nie.** Pudło.
3. **Nie, ale...** możesz to zmienić w *draśnięcie*, jeśli przyjmiesz jakąś poważną komplikację. Leczyć: jeśli cel ma osłonę, to w nią właśnie trafiasz.
4. **Tak, ale...** to *draśnięcie*. Lub udało się, ale powstała komplikacja. Jeśli cel ma osłonę, to w nią właśnie trafiasz.
5. **Trafienie!** Dobra robota.
6. **W dziesiątkę!** Zwiększasz obrażenia o jeden punkt. Możesz też ich nie zwiększać, ale zyskać przewagę: przebić pancerz lub zdjąć od razu pomniejszego kiziora.

Sprzyjające lub przeciwne efekty mogą modyfikować twój rzut o +1 lub -1.

Kiedy obrażenia sięgną poziomu *Twardość* to rzucasz na tę kompetencję i sprawdzasz, czy dasz radę wytrzymać ból. W przeciwnym razie przez rundę tylko się bronisz. Postaci mające *Syntetyczne ciało* nie czują bólu ignorują tę zasadę.

Kiedy obrażenia sięgną poziomu *gleba*, tracisz przytomność. Jeśli dostaniesz następne obrażenia, to umrzesz – uratować cię może tylko natychmiastowa pomoc medyczna.

03

## [ zabawki ]

*Pałki, miecze, strzelby i karabiny* zadają 2 obrażenia za każdym atakiem. *Pistolety maszynowe*, jak zwykłe *pistolety*, zadają 1 obrażenie za każdym atakiem, ale mogą *strzelać serią*, jak karabiny.

*Strzelanie serią* pozwala na wykonanie tylu ataków, ile masz kostek kompetencji. W tym przypadku każda kostka liczy się jako oddzielny wynik. Możesz je podzielić pomiędzy pobliskie cele.

*Pancerz* zmienia *cięcia* i *postrzały* w *obicia*. Pancerz nigdy się nie sumuje, jeśli przyszło ci do głowy połączyć kevlar z *Osobistym systemem ochronnym*.

*Gaz łzawiący* powoduje modyfikator -1 do rzutów.

*Tasery* powodują natychmiastową utratę przytomności. Przetestuj *Twardość*, by tego uniknąć.

*Broń elektromagnetyczna (EMP)* wyłącza wszelką elektronikę na jedną scenę.

*Eksplozje* zabijają natychmiast, ale jeśli na kostce będzie *draśnięcie*, zadają dwa *cięcia* od odłamków.

Niektóre specjalne technologiczne cacka mogą dodawać +1 do konkretnych rzutów.

## [ leczenie ]

Dostęp do szybkiego i pełnego zdrowia ma niewielu: najnowszy tech to domena *piniondza* i 1% najbogatszych. Takie cacka przywracają pełną sprawność w kilka godzin od lądowania karetki.

Ulica też ma swoje sposoby. Nielegalne kliniki zwykle postawią cię na nogi, powiedzmy w ciągu tygodnia, jeśli przymkniesz oko na pochodzenie części zamiennych i kompetencje personelu. No, mogą cię też zabić, ale często nie masz wyboru.

## [ doświadczenie ]

Każda postać otrzymuje punkt kompetencji na zakończenie każdej przygody. Nowe adaptacje możesz uzyskać w grze (kupując, kradnąc, otrzymując jako zapłatę).

04



## [ jaźń ]

Zwą mnie \_\_\_\_\_

Jestem \_\_\_\_\_

Robię to, bo \_\_\_\_\_

Wada \_\_\_\_\_

Sprzęt \_\_\_\_\_

## [ powłoka ]

	obicia ▼	cięcia ▼	postrzały ▼
Oszołomienie	<input type="checkbox"/>		
Boli!	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Uch! (Twardość)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gleba	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## [ kompetencje ]

- Bajera** (kłamiesz, podszywasz się i pajacujesz, żeby zrobić wrażenie na publiczności)
- Blacha** (masz odznakę, autorytet i odpowiedzialność. Znasz procedury policji, służb.
- Buszido** (znasz się na archaicznych broniach tnących, łukach, rzucanych ostrzach)
- Dile** (zwycięzasz w negocjacjach i procesach)
- Gang** (wisi ci przystęga. Z drugiej strony: później ty możesz mu wisieć przystęga)
- Haki** (znasz zabezpieczenia komputerowe, wirtualne, sztuczne inteligencje, czarny LÓD)
- Krzywda** (umiesz sprawiać ból i walczyć wręcz, pałkami, nożami. Czasami krzestem.)
- Mecha** (wynajdujesz, naprawiasz, obsługujesz wszelkie techniczne nowinki)
- Medycyna** (ratujesz ludzi i przywracasz ich do zdrowia. Modyfikujesz ciała, znasz dragi)
- Myki** (umiesz ukrywać się, skradać, śledzić)
- Obycie** (ciekawostki, etykieta, odczytanie)
- Piniondze** (masz zasoby, dostęp do kasy, studia z Ekonomii, może i długi)
- Pojazdy** (kierujesz i pilotujesz wszelkie pojazdy: samochody, samoloty, łodzie, drony)
- Powiązania** (możesz znać właściwych [albo niewłaściwych] ludzi)
- Ruchy** (masz niezwykłą sprawność, akrobacyjną precyzję, ruchy parkour)
- Spluw** (strzelasz, obsługujesz i konserwujesz, znasz różne sztuczki z bronią)
- Szmoncenie** (znasz czarny rynek, zorganizowaną przestępczość, ogarniasz dzielnię)
- Śledztwo** (masz oko do detalu, znajdujesz dowody, zauważasz co inni pominęli)
- Twardość** (ciesz się odpornością, ignoruj ból, rany, dragi i alkohol)
- Wiarygodność** (ludzie ci wierzą i szanują)
- Wiedza o...** (wybierz swoją specjalizację w nauce, sztuce lub hobby)
- Włamy** (znasz się na kradzieżach, otwieraniu zamków, łamaniu systemów zabezpieczeń)
- Wojna** (znasz się na strategii i taktyce, obsłudze ciężkiego sprzętu, broni ciężkiej)



Obrazek postaci

## [ adaptacje ]

### Kognitywne

- Wszczepka** (komputer neuralny, dostęp do sieci, AR i HUD)
- Asysta SI** (dwa przerzuty na sesję)
- Dopalacz** (dodatkowa akcja w rundzie)
- Lodołamacz** (+1 do rzutu na *Haki*)
- Namierzacz** (+1 do rzutów na strzelanie)

### Percepcyjne

- Analizator Głosu** (+1 do rzutów na *Dile* i *Bajerę*)
- Regulacja jasności** (widzisz w mroku i nie da się cię osłepić)
- Rentgen** (widzisz przez pobliskie ściany, osoby)
- Rozszerzone zmysły** (+1 do rzutów na Śledztwo)
- Tech skaner** (wykrywasz sprzęt i adaptacje w zasięgu 50 m)

### Użytkowe

- Boskie ciało** (uroda może ci dać +1 do rzutu)
- Egzotyczny wygląd** (daje +1 we właściwych subkulturach)
- Kamuflaż optyczny** (+1 do rzutów na *Myki*)
- Sploty mięśniowe** (+1 do *Krzywdy* i *Buszido*)
- Ukryta broń** (zintegrowany pistolet lub taser)
- Ukryte ostrze** (wysuwane ostrze zadaje 1 *cięcie*)
- Ulepszony Aparat Ruchu** (+1 do Bieganie)
- Ulepszona skoczność** (skacz wzwyż na 10 m i w dal na 20 m)
- Zasobnik** (wysuwane narzędzia, +1 do *Mecha* i *Medycyny*)

### Ochronne

- Aparat gazowy** (możesz wdychać gazy i oddychać pod wodą)
- Hamulec kinetyczny** (skacz z 50 m bez ryzyka)
- Osobisty system ochronny** (pancerz, +1 do *Twardości*)
- Syntetyczne ciało** (masz sztuczny wygląd, nie czujesz bólu, bateria starcza ci na 24 godziny)
- Symulator funkcji ciała** (masz pokrycie naturalną skórą, puls serca, organy seksualne)
- Ulepszone zasilanie** (bateria starcza ci na tydzień)