

>> ATIVANDO CAÇADORES //

Quando uma **CORRERIA FALHA** em uma ação com **NÍVEL DE AMEAÇA 3**, ela chama tanta atenção que acaba alarmando seu alvo e se tornando **PROCURADA**. A MJ [ou a jogadora que desencadeou a Caçada] **ROLA 1d6** para determinar a **CLASSE** do CAÇADOR que foi enviado em seu encalço, ativando quantos **TRAÇOS** sua **CLASSE** permitir.

- ▶ 1-3 - Classe 1 - Escolha 2 [TRAÇOS de Classe 1]
 - ▶ 4-5 - Classe 2 - Escolha 1 [TRAÇO de Classe 2]
 - ▶ 6 - Classe 3 - Destrave [MELHORIA DE HABILIDADE CLASSE 3]
- [Essa CLASSE é cumulativa: um CAÇADOR CLASSE 3 ativa Traços de Classes 1, 2 E 3]

Para determinar qual CAÇADOR foi enviado, considere quais Ações e contexto acabaram causando sua presença, QUEM ele está caçando [incluindo seu ESQUEMA e HISTÓRICO], e QUAL RECURSO ela está tentando proteger, e então:

- ▶ ESCOLHA um CAÇADOR pronto da lista.
- ▶ ROLE 1d6 para escolher um CAÇADOR da lista.
- ▶ CONSTRUA um novo CAÇADOR seguindo as regras.

Assim que um CAÇADOR for contratado, cada Consequência subsequente também marca Progresso em sua **TRILHA DE ATIVAÇÃO**. Assim que ela estiver totalmente preenchida, os **CAÇADORES ALCANÇAM AS CORRERIA**, e suas **CAPACIDADES ÚNICAS** e **TRAÇOS** começam a influenciar o Corre.

Jogadoras podem fazer Ações ou usar Sucessos Críticos para atrasar sua detecção, diminuindo o Progresso na **TRILHA DE ATIVAÇÃO**, mas assim que um CAÇADOR for enviado, ele seguirá em sua caçada até sofrer **REAÇÃO**.

A única forma de sobreviver a um CAÇADOR ATIVO e impedi-lo de continuar influenciando o Corre é realizando Ações para preencher sua **TRILHA DE REAÇÃO**, expondo suas vulnerabilidades para derrotá-lo.

Caso o CAÇADOR possua **TRILHAS DE PROGRESSO EXTRAS**, devido aos seus **TRAÇOS**, as Correria só podem começar a preencher a **TRILHA DE REAÇÃO** depois de desativar todas as **TRILHAS DOS TRAÇOS**.

QUANDO UM CAÇADOR É DERROTADO:

- ▶ Dê a cada Correria um valor de **CRÉDITO** igual à Classe do CAÇADOR derrotado.
- ▶ De a uma Correria a **AMPLIAÇÃO ÚNICA** daquele CAÇADOR. Essa **AMPLIAÇÃO** é de [ALTA-QUALIDADE] e pode ser **ATIVADA SEM CUSTOS** uma quantidade de vezes igual à **CLASSE DO CAÇADOR**.

[//TRANSMISSÃO ENCRYPTADA]

Correria, eles sabem.

Eu te disse que ser boa demais ainda te traria problemas.

Você fez barulho demais, mexeu com muita gente errada. Agora eles te querem morta, e dessa vez pode ser que eles consigam o que querem.

Dizem por aí que eles contrataram CAÇADORES. Os piores dentre os piores. Se você sair viva disso, vai virar uma lenda. Senão... Bem, vamos torcer para que você saia.

Vamos pro corre.

[FIM DA TRANSMISSÃO//]

CYBERPUNK HUNTERS é um plugin para CBR+PNK, elaborado de forma a incluir um novo conjunto de desafios, dinâmicas e recompensas. Este panfleto oferece alguns CAÇADORES prontos [operativos de elite focados em acabar com as jogadoras], e regras para rapidamente criar, modificar e incorporar essas figuras em seus corres de **CBR+PNK**.



catscratcher.itch.io



CBR+PNK criado por EMANOEL MELO,
versão brasileira por SECULAR GAMES
CABINETOFCURIOSITIES.GAMES/CBRPNK
SECULARGAMES.COM.BR

This work is based on Blades in the Dark, product of One Seven Design, developed and authored by John Harper, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.



O objetivo principal de um **CAÇADOR** é impedir que as Correria façam seu trabalho, não importa como. Isso normalmente vai envolver seu extermínio, captura, delação ou prejuízo, ou uma combinação dessas coisas.

Mesmo que os CAÇADORES dificultem um corre, eles trazem consigo lutas emocionantes contra chefes, desafio contra adversários memoráveis, e até formas de se obter Ampliações novas e poderosas. Representam ainda uma forma de incorporar o estado **PROCURADA** do registro de Correria, envolvendo um pouco mais das histórias das personagens no jogo.

□ O **ARQUÉTIPO**, **CAPACIDADE ÚNICA** e **TRAÇOS** indicam os métodos que cada um aplica e quais são suas habilidades especiais. Sua **CLASSE** indica quantos de seus traços estarão ativos - uma demonstração clara de seu perigo.

□ A **CAPACIDADE ÚNICA** é uma maneira poderosa de interagir com as mecânicas do jogo. É a principal forma do CAÇADOR interferir no corre, adicionando novas Consequências para as jogadas ou modificando as já existentes de acordo com seus métodos.

TRAÇOS são outras vantagens que um CAÇADOR pode equipar. Elas podem:

- ▶ CAUSAR PENALIDADE em Jogadas de Ação que confrontam a especialização do CAÇADOR, diminuindo os EFEITOS e aumentando as AMEAÇAS das Correria;
- ▶ Prover RECURSOS ESPECIAIS na forma de TRILHAS DE PROGRESSO EXTRAS que as Correria devem enfrentar para sobreviver;
- ▶ MELHORAR a CAPACIDADE ÚNICA DO CAÇADOR, ampliando sua influência.

Enquanto as Correria estiverem sendo PROCURADAS, não poderão RECUPERAR O FÓLEGO.

[Se quiser deixar o Corre ainda mais difícil, CAÇADORES podem ser considerados como inimigos HABILIDOSOS ou de ELITE. AVISO: as chances de sobrevivência serão muito baixas]

Estes efeitos começam a atrapalhar o Corre assim que um CAÇADOR ficar **ATIVO**...

>> CRIANDO CAÇADORES //

▶ Escolha um **Conceito** e um **Nome** para o ARQUÉTIPO.
 ▶ Crie (ou modifique) uma **CAPACIDADE ÚNICA** para aumentar a influência das Consequências: [Aumentar NÍVEL DE AMEAÇA // Diminuir EFEITO ou Jogada // Aumentar Nível de DANO]

Você pode escolher um **GATILHO** para esses efeitos: [Durante um tipo específico de Jogada // Ao usar um Dado Bugado // Quando Sobrecarregada]

▶ **CLASSE 1:** escolha 2 **PERÍCIAS** [especializações] // Crie uma **TRILHA DE PROGRESSO** de Recurso Menor [equipamento, informação, pessoal, planos // vantagens menores].

▶ **CLASSE 2:** Escolha 2 **ATITUDES** [personalidade e métodos] // Crie uma **TRILHA DE PROGRESSO** de Recurso Maior [vantagens importantes].

▶ **CLASSE 3:** **MELHORE** a **CAPACIDADE ÚNICA** do CAÇADOR, aumentando seu efeito: permitir que influencie outra mecânica, ou aumentar o valor de sua influência. A **MELHORIA DE CAPACIDADE** tem sua própria **TRILHA DE PROGRESSO** para sofrer **REAÇÃO**.

▶ Crie uma **AMPLIAÇÃO ÚNICA** para o CAÇADOR. Essa **AMPLIAÇÃO** será obtida pelas **Correria** após **REAGIREM** ao seu inimigo.



1. ~~XXXXXXXXXX~~ ARILHO //

Um operativo sagaz e incansável, especialista em furtividade e assassinato.

ATIVACÃO

REAÇÃO

AMPLIAÇÃO //

SISTEMA GATUNO EZ-18 - rastrear, evadir e despachar alvos. Silencioso e mortal

CAPACIDADE //

EMBOSCADA MORTAL - quando uma **Correria** sofrer Dano, esse Dano será 1 nível maior.

CLASSE 1. PEGUE 2

- ◆ ATLETISMO
- ◆ [CENSURADO]
- ◆ ISCAS

CLASSE 2. PEGUE 1

- ◆ FURTIVO
- ◆ ESPERTO
- ◆ CAIXA LETAL

CLASSE 3. MELHORIA

- ◆ Quando uma **Correria** sofrer Dano, o Dano será 2 níveis maior.



3. ARNOLD, COMANDO //

Um exército de um homem só, pronto para qualquer situação.

ATIVACÃO

REAÇÃO

AMPLIAÇÃO //

EXOESQUELETO HOUND - melhora o corpo. Resiste a destruição, causa destruição.

CAPACIDADE //

INCANSÁVEL - Consequências também recuperam 1 da **TRILHA DE REAÇÃO**.

CLASSE 1. PEGUE 2

- ◆ MANO A MANO
- ◆ TIRO
- ◆ SURTO DE GUERRA

CLASSE 2. PEGUE 1

- ◆ AGRESSIVO
- ◆ EMPÁTICO
- ◆ BASTIÃO

CLASSE 3. MELHORIA

- ◆ Consequências também recuperam 2 da **TRILHA DE REAÇÃO**.



5. ~~XXXXXXXXXX~~ WARBOT //

Uma máquina assassina, desconhece sentimentos e fracassos.

ATIVACÃO

REAÇÃO

AMPLIAÇÃO //

PLATAFORMA DE ARMAS MVR/H - armas poderosas e versáteis para qualquer ocasião.

CAPACIDADE //

FOGO DE SUPRESSÃO - cada Consequência ativa duas vezes e uma é um **DANO NÍVEL 1**.

CLASSE 1. PEGUE 2

- ◆ PILOTAGEM
- ◆ CIÊNCIAS
- ◆ AI MULTINÚCLEOS

CLASSE 2. PEGUE 1

- ◆ AGRESSIVO
- ◆ FURTIVO
- ◆ PROIBITEC

CLASSE 3. MELHORIA

- ◆ Cada Consequência ativa três vezes e uma é um **DANO NÍVEL 1**.

CONHECIDO COMO

DESCRIÇÃO

ATIVACÃO

REAÇÃO

AMPLIAÇÃO //

CAPACIDADE //

CLASSE 1. PEGUE 2

- ◆
- ◆
- ◆

CLASSE 2. PEGUE 1

- ◆
- ◆

CLASSE 3. MELHORIA

- ◆



2. ~~XXXXXXXXXX~~ SABOTADOR //

Um agente brilhante, especializado em desgaste, captura e perturbação

ATIVACÃO

REAÇÃO

AMPLIAÇÃO //

ENXAME DE DRONES R.M.N - ataque, proteção e infiltração remota. Efetivo e versátil.

CAPACIDADE //

SOBRECARGA DE SISTEMA - Consequências também **DESABILITAM** 1 ponto de equipamento ou **Ampliação**

CLASSE 1. PEGUE 2

- ◆ PROGRAMAÇÃO
- ◆ PILOTAGEM
- ◆ DISRUPTORES

CLASSE 2. PEGUE 1

- ◆ ESPERTO
- ◆ AGRESSIVO
- ◆ FIREWALL

CLASSE 3. MELHORIA

- ◆ Consequências também **DESABILITAM** 2 pontos de equipamento ou **Ampliações**.



4. ??? O SEM ROSTO //

Um espião de fala mansa, camaleão social, gênio da manipulação.

ATIVACÃO

REAÇÃO

AMPLIAÇÃO //

REDE SOMBRIA L/DZ - os melhores contatos e informações. Todos estão em suas mãos.

CAPACIDADE //

UM MILHÃO DE ROSTOS - Ações de interação social com algum desconhecido sofrem +1 **R**.

CLASSE 1. PEGUE 2

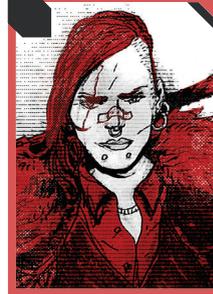
- ◆ INFLUÊNCIA
- ◆ ANÁLISE
- ◆ CAMALEÕES

CLASSE 2. PEGUE 1

- ◆ EMPÁTICO
- ◆ FURTIVO
- ◆ SUSSURROS

CLASSE 3. MELHORIA

- ◆ Ações de interação social com algum desconhecido sofrem +2 **R**.



6. ~~XXXXXXXXXX~~ A CHEFA //

Líder criminosa, ousada e tenível.

ATIVACÃO

REAÇÃO

AMPLIAÇÃO //

TRANSMISSOR N4U-1 - controla as comunicações. Transmitir, embaralhar, interceptar

CAPACIDADE //

PRESENÇA IMPRESSIONANTE - Ações para Preparo, Ajuda ou Liderar ganham +1 **R**.

CLASSE 1. PEGUE 2

- ◆ MANHA
- ◆ INFLUÊNCIA
- ◆ CAPANGAS

CLASSE 2. PEGUE 1

- ◆ ESPERTA
- ◆ EMPÁTICA
- ◆ TIME DE ELITE

CLASSE 3. MELHORIA

- ◆ Ações para Preparo, Ajuda ou Liderar ganham +1 **R** e -1 **E**.