

CARGA

- 1 Maleta selada / Garota Virtual
- 2 Pintura do Da Vinci / Robô Renegado
- 3 Protótipo Loa / Semente de Pêssego
- 4 Arma Marciana / Manuscrito Loa
- 5 DNA de Toka Makima / Satélite Afundado
- 6 Chave de Encriptação Hosaka / Cão Esperto

INDO COM TUDO

- 1 Tiroteio na Boate / Corpo Morto Encontrado
- 2 Perseguição de Carro / A Torre Sob Ataque
- 3 Sala Inundada / Prédio Explodindo
- 4 Nave em Chamas / O Androide Desperta
- 5 Apagão na Cidade / Fuga pelo Metrô
- 6 Fuga do Esconderijo / Jogo de Pôker

ACONTECEU ALGO INESPERADO

- 1 A Carga É Falsa
- 2 Uma Bomba Foi Ativada
- 3 MØLLY SIXØ Chegou
- 4 Um Caminhão Capotou
- 5 Um Incêndio Começou
- 6 Apagão Geral
- 7 Alguém Foi Assassinado
- 8 O Veículo Quebra
- 9 Alguém Desaparece
- 10 O Dinheiro É Falso
- 11 O Encontro É Uma Cilada
- 12 As Armas Param De Funcionar
- 13 Uma Criança Surge
- 14 Um Dinossauro É Encontrado
- 15 Uma Ligação De Marte É Recebida
- 16 Alguém É Um Ciborgue
- 17 A Cidade Está Sendo Invasa
- 18 A Carga Foi Alterada
- 19 A Localização Está Errada
- 20 O Metrô Para De Funcionar



COMO USAR



Este panfleto te permite criar Corres baseados nos livros da Trilogia do Sprawl de William Gibson.

Para preparar sua aventura, comece escolhendo resultados aleatórios das tabelas de **OBJETIVO**, **QUEM / COMO**, **LOCAL / ACESSO**, **CARGA**, **INDO COM TUDO** e **ACONTECEU ALGO INESPERADO**. Os resultados devem ser reunidos pela MJ para criar uma trama coesa.

O segundo passo envolve acrescentar a presença ou influência de uma ou mais **FACÇÕES** à trama para aumentar a escala do conflito. Cada facção controla determinadas **AMEAÇAS** encontradas na megalópole. Use sua criatividade para incluí-las em seu Corre. Use o **MAPA** e **OUTRAS TABELAS** para enriquecer a aventura sempre que necessário.

PARA CRIAR CORRES INCRÍVEIS, CONSIDERE ACRESCENTAR ALGUNS DOS SEGUINTE PONTOS DE PRESSÃO:

1. As jogadoras estão correndo contra o tempo antes que algo ruim aconteça.
2. Existem forças competindo com as correria para fazer o trabalho antes delas.
3. Introduza enigmas para que as correria solucionem de forma conjunta.
4. Mostre às jogadoras que o mundo ao seu redor está vivo e em constante mudança.
5. Não assuma caminhos lineares, às vezes o caninho mais rápido é o menos interessante.

Esse livreto é compatível com CBR+PNK, criado por EMANUEL MELO (The Cabinet of Curiosities).



FORGED IN THE DARK
BLADESINTHEDARK.COM

'CBR+PNK' 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.

VERSÃO BRASILEIRA:



SECULAR GAMES

ACESSE MAIS JOGOS LEGAIS:
[LEONARDO-AZEVEDO.ITCH.IO/](https://leonardo-azevedo.itch.io/)



#RPGLATAM

_LEONARDO AZEVEDO



CENÁRIO PRO ÚLTIMO CORRE DE CBR+PNK... LIVRETO - V2.0

CBR+PNK

DADO DE 6 LADOS 2 A 4 HORAS

2 A 5 JOGADORAS

OLÁ_I_



Prepare-se para seu último corre, Caubói!

8

em vindos à Megalópole Mona Rise, o maior centro costeiro da Europa. O governo daqui foi neutralizado durante a guerra na península Grega há 50 anos, deixando este complexo urbano sob controle de três companhias que se encontram infiltradas na infraestrutura civil e digital.

Você está aqui a trabalho. Um contato desconhecido te fez uma proposta irrecusável. Você tem a oportunidade, agora é hora de meter a mão na massa uma última vez.

Que os espíritos Rastafaris guiem seu destino pelas ruas escuras e pela rede orbital. Eles estão olhando pra você agora, Caubói.

OBJETIVO

- 1 Esconder / Tomar o controle
- 2 Raptar / Encontrar
- 3 Interceptar / Solucionar o mistério
- 4 Encerrar / Acessar
- 5 Cobrar / Entregar
- 6 Devolver / Comprar

QUEM / COMO

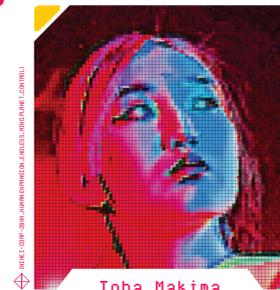
- 1 Toha Makima / Doente
- 2 BEIJO_VENENOSO / Preso
- 3 Hailee Hosaka / Desconhecido
- 4 LØA.D4NB4L4 / Sob vigilância
- 5 Mølly SixØ / Perseguido
- 6 Caubói das Ruas / Atacado

LOCAL/ACESSO

- 1 Base Central Toha / Túnel de Cabeamento
- 2 Complexo Voador TekNet / Janela Aberta
- 3 Banco Hosaka MezoTuring / Espaçoporto
- 4 Avenida Central / Escotilha no Teto
- 5 Porto de MonaRise / Rua Bloqueada
- 6 Metrô / Esconderijo da Gangue Pachinko

FACÇÕES

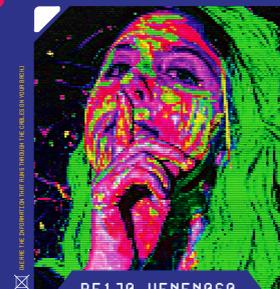
A megalópole é controlada por três facções que operam em diferentes níveis da sociedade. Sempre que se encontram, algo grande acontece.



Toha Makina

Indústrias Pesadas Toha

Controla o setor de indústria e transporte da cidade. Especializada em trabalho pesado robótico. Fez um acordo com as outras facções para cuidar da expansão física da cidade. Atualmente buscando por caubóis para encontrar um grupo de robôs renegados.



BEIJO_VENENOSO

Megacorporação TekNet

Controla o sistema interno tanto da rede local quanto dos servidores orbitais. Seu acordo com as demais facções lhe permite o controle do espaço aéreo da cidade. Um ninho de hackers e cabos voando sobre ela. Precisa desligar totalmente a base central da Toha por dois minutos e meio.



Hailee Hosaka

MezoTuring Hosaka

Conglomerado familiar marciano responsável pelos serviços sociais da cidade. Controla o dinheiro digital que flui pelas ruas da megalópole diariamente.

Está protegendo uma IA exilada que pode ser a chave para o futuro da rede.

As três facções mantêm a cidade sob intensa vigilância, mas algumas figuras planejam, da órbita de Júpiter, mudar essa organização assim que tiverem chance.

AMEAÇAS

! Cuidado. As ruas aqui são ben perigosas de noite.

GIBSON

Repórter da Megalópole. Está sempre buscando notícias incríveis.

NAVALHA

Segurança pessoal. Trabalha para quem pagar mais.

GANGUE PACHINHO

Gangue de colecionadores. Eles são pequenos e escorregadios.

MOLLY SIX8

Ciborgue assassina. Armada com lâminas e pistolas laser.

VIGILANTE NEON

Órfão com sede de justiça. Anda em sua moto pelos céus em busca de alvos.

CAUBSI DAS RUAS

Hacker indomável. Ele tem sua própria missão.

ESQUADRÃO 4RMIT4GE

Grupo de hackers mercenários. Excelentes rastreadores e assassinos.

DARK_I.C.E.WALL™

Protocolo barreira mortal.

PROTEÇÃO I.C.E

Rastreia e neutraliza ameaças liberando a UNIDADE MECHA XD0038.

UNIDADE MECHA XD0038

Unidade de combate. Satélite de defesa a libera na órbita. Armamento pesado.

SARARIMAN

Homem de negócios. Pressionado e frustrado.

DRONE MNX 88

Drone de combate marciano. Armado com um lançador de granadas.

AGENTES DO ZAIBATSU

Grupo de segurança especializado. Equipado com material de altíssima tecnologia.

L9R.D4N84L4

A voz na rede.

PROTOCOLO L9R

Protocolo encriptado. Ataca o sistema neural de qualquer pessoa na rede.

POSSESSÃO

Toma controle temporário do corpo físico do alvo.

IMPLANTES

- 1 Controlador de Drones / Pele Ininflamável
- 2 Escaneador Ocular / Pernas Artificiais
- 3 Surto de Adrenalina / Lâmina Retrátil
- 4 Válvula Sanguinea / Ossos de Titânio
- 5 Segundo Coração / Nanochip Avançado
- 6 Inibidor de Dor / Canhão Laser Bucal

"AMIGOS" E CONTATOS

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1 Toha Kuniko
Menina rica. | 6 Lupus N.
Caça Recompensas. |
| 2 Dr. Sangue Frio
Velho hacker. | 7 Martinez
Ex-policial. |
| 3 Embaralhador Hosaka
Gerente da boate. | 8 Hideo Flat
Senador corrupto. |
| 4 Marly
Espião drogada. | 9 Mael Neuron
Negociador. |
| 5 Cara do Pachinko
Colecionador anão. | 0 4Jane
Op. de satélite. |

LUGARES PARA SE EXPLORAR NA MEGALÓPOLE

- 1 Clube Noturno do Embaralhador
- 2 Base central da Toha
- 3 Ninho espacial da Teknet
- 4 Banco da MezoTuring Osaka
- 5 Prédios industriais
- 6 Condomínio subterrâneo
- 7 Metrô abandonado
- 8 Clube Noturno Válvula Derretida
- 9 Torre de controle aéreo
- 10 Labirinto hidráulico subterrâneo
- 11 Centro de táxi aéreo automatizado
- 12 Velha loja de jogos
- 13 Cratera aberta radioativa 2022
- 14 Mega torres de energia solar
- 15 Torre financeira MezoTuring
- 16 Fábrica computadorizada pesada Toha
- 17 Torre de segurança pública
- 18 Antiga delegacia
- 19 Aeroporto internacional
- 20 Centro de lançamento espacial Toha

INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS

- 1 Mimeganko - A viajante do vácuo.
- 2 Ougan Rastaf - O último olho aberto.
- 3 Mamagrom - A rainha das conexões.
- 4 Abara Nagato - A mão fechada da rede.
- 5 Humbaba - O destruidor da humanidade.
- 6 Darkuiper - O filho exilado.

