
LIVRO BÁSICO por
GABRIEL "FUNNYY"
AFAL
RPG
Ação Futurista e Armas Lendárias



CRIADO POR
GABRIEL "FUNNYY" LINHARES
2026

AFAL, AÇÃO FUTURISTA, ARMAS LENDÁRIAS —
LIVRO BÁSICO, VERSÃO 1.0

Criação, texto, direção criativa, diagramação e direção de arte
Gabriel “Funnyy” Linhares

Revisão independente

Leitura e testes
Aos amigos: Primo, José, Hiro, Flay, Lipe, James, Moby, David e tantos outros.

Ilustrações
Temporárias geradas com auxílio de ferramentas inteligentes.

© 2026 Gabriel “Funnyy” Linhares. Todos os direitos reservados.

AFAL, Alfacity e seus personagens, organizações, conceitos e elementos de cenário são criação original de Gabriel “Funnyy” Linhares. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, distribuída ou comercializada sem autorização expressa do autor, exceto pequenos trechos para análise, resenha ou divulgação.

Obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas ou acontecimentos reais é mera coincidência.

Contato e atualizações: @dadosduvidosos

AFAL — Ação Futurista, Armas Lendárias · Brasil, 2026

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO
O Grande Colapso · Herói?

01 — REGRAS DO SISTEMA
- Testes e tipos de cena
- Combate e Ações de Sequência
- Circuitos de Cibernética
- Níveis e evolução
- Iniciativa, morte e recuperação

02 — CRIAÇÃO DE CONDUTOR
- Passo a passo
- Origens
- Biotipos

03 — APRIMORAMENTOS
- Aprimoramentos de nível 1
- Aprimoramentos de níveis 2 e 3
- Aprimoramentos de nível 4 e Alfa

04 — ARMAS ASSINATURA
- Funcionamento e evolução
- Catálogo de Armas Assinatura

05 — EQUIPAMENTOS E RECURSOS
- Arsenal, Acesso e HIDs
- Comprando em Alfacity
- Consumíveis e utilitários
- Serviços e veículos

06 — ALFACITY
- A Cidade Egoísta
- Estrutura, distritos e Submundo
- Gangues e organizações
- Corporações
- Ameaças em Alfacity

07 — MODOS DE JOGO
- Rede de Contatos
- Caminhos Cruzados
- Outro Lado da Moeda

08 — GUIA DO PROGRAMADOR
- Programando combates
- Reativo, Instâncias e Ameaças Prime
- Conduzindo o ritmo

09 — AMEAÇAS
- Ameaças comuns
- Ameaças Prime

10 — APÊNDICE
- Referência rápida
- Glossário
- Ficha
- Índice

O COMEÇO

Após o **Grande Colapso**, um desastre energético que destruiu grande parte do mundo, a humanidade passou a sobreviver em regiões enfraquecidas, entre estruturas abandonadas, tecnologias precárias e cidades incapazes de sustentar o brilho de antes.

A EXCEÇÃO É **ALFACITY**

Erguida como a última grande luz da humanidade, Alfacity é a única megacidade que prosperou depois do colapso.
Mas o Grande Colapso não deixou apenas ruínas. Ele também marcou a humanidade de uma forma inesperada.

Algumas linhagens de sobreviventes carregaram, por gerações, uma alteração genética adormecida. Décadas depois, certos descendentes despertaram como **Condutores**: pessoas capazes de absorver, armazenar e liberar enormes quantidades de energia pelo próprio corpo.

Reconhecendo esse potencial, a **Horizonte**, corporação responsável pela tecnologia, infraestrutura e defesa de Alfacity, desenvolveu as Armas especiais sincronizados ao corpo energético de seus usuários.

Os Condutores recrutados pela Horizonte para a força de defesa de Alfacity são vistos pela população como verdadeiros heróis.

Mas toda luz atrai aqueles que desejam possuí-la.

Mercenários atacam Alfacity em busca de riqueza e tecnologia. Condutores ilegais empunham armas roubadas, alteradas ou produzidas clandestinamente para invadir suas defesas. Gangues e milícias disputam zonas onde a influência da Horizonte não chega por completo. E, vindas das regiões devastadas, aberrações formadas pela fusão de carne, metal e energia são atraídas pela enorme concentração energética da cidade.

Os personagens são Condutores da força de defesa de Alfacity, recrutados e equipados pela Horizonte. Cada um possui uma origem, uma modificação corporal e uma Arma Assinatura própria.

Sua missão é proteger Alfacity, enfrentar as ameaças que cruzam seus limites e garantir que a maior luz restante da humanidade continue acesa.

HERÓI?

Em AFAL, a ideia de herói é diferente da maioria das histórias.

Os Condutores são chamados de heróis porque são eles que enfrentam as ameaças que colocam Alfacity em risco. Não porque sejam exemplos de virtude nem porque sempre façam a coisa certa, mas porque assumem uma responsabilidade que poucos podem assumir.

Alfacity é a última grande cidade verdadeiramente próspera do mundo conhecido. Sua abundância de energia sustenta milhões de vidas, alimenta seus distritos e mantém funcionando uma sociedade que, apesar de seus problemas, ainda oferece oportunidades, segurança e perspectivas para quem vive nela.

Se Alfacity cair, não será apenas uma cidade perdida.
Serão bairros destruídos, famílias deslocadas, comunidades inteiras apagadas e uma das últimas fontes de estabilidade do mundo reduzida a ruínas.
É por isso que os Condutores existem.

Mesmo aqueles que não se consideram heróis entendem que a queda de Alfacity afetaria tudo o que conhecem. Seus lares, seus negócios, suas famílias, seus aliados e até seus próprios objetivos dependem da existência da cidade.
Por isso, quando o perigo surge, eles entram em ação.

A maioria das pessoas não conhece os detalhes da vida de um Condutor. Não conhece seus erros, seus defeitos ou suas motivações. O que elas veem é alguém enfrentando uma ameaça que poderia destruir seu distrito, sua rua ou sua casa.

Elas veem alguém protegendo aquilo que importa.
E para uma criança observando tudo isso à distância, a conclusão é simples.
Ela vê alguém enfrentando o perigo para que outras pessoas possam continuar vivendo suas vidas.

E, para ela, isso tem um nome.
Herói.

Em AFAL, ser herói não significa ser perfeito.
Significa assumir a responsabilidade de proteger Alfacity quando ninguém mais pode fazê-lo.

1º CAPITULO

REGRAS DO SISTEMA

SISTEMA AFAL

AFAL foi criado para ser rápido, direto e focado na ação. Em vez de utilizar listas de atributos e perícias, o sistema trabalha com uma única mecânica principal de resolução.

TESTES
Sempre que houver uma situação incerta, role: 1d10 + bônus aplicáveis
Os bônus vêm de habilidades, aprimoramentos corporais, equipamentos, Armas Assinatura, Ações e outros efeitos adquiridos durante o jogo.
O resultado final é comparado à dificuldade definida pelo Programador, o mestre da mesa.

TIPOS DE TESTE
Quando necessário, o Programador pode classificar um teste em uma das seguintes categorias:

- **Físico**: utilizado para ações que dependem da capacidade corporal do personagem, como ataques, esforço físico, escaladas ou combate corpo a corpo.

- **Astúcia**: utilizado para reflexos, pontaria, furtividade, enganação, pilotagem e outras ações que dependem de rapidez e precisão.

- **Mental**: utilizado para inteligência, memória, tecnologia, raciocínio, concentração e força de vontade.

Essas categorias servem como referência para habilidades e efeitos que possam modificar testes específicos.
Este é o sistema utilizado para a maioria das cenas do jogo. Durante cenas frenéticas, como combates e perseguições, uma mecânica própria entra em ação.

TIPOS DE CENA
- Cena Comum

Momentos focados em exploração, investigação, interação social e resolução de problemas sem pressão imediata.

- Cena Frenética

Momentos de ação intensa, como combates, perseguições, invasões e confrontos contra ameaças importantes.

- Cena de Transição

Períodos de descanso, deslocamento, planejamento ou preparação entre uma cena importante e outra. Nessa cena os personagens recuperam um valor de vida igual ao indicado para cada biotipo em cada nível, desde que se alimentem e descansem. A recuperação de energia é equivalente a metade na energia máxima.

TURNOS E RODADAS
- Turno: momento em que um personagem realiza suas ações.
- Rodada: conjunto de todos os turnos dos participantes da cena. Quando todos agem, uma nova rodada começa.

COMBATE FRENETICO

As Cenas Frenéticas representam momentos de ação intensa, como combates, perseguições, invasões perigosas e confrontos contra ameaças importantes.

Durante uma Cena Frenética, cada Condutor possui 3 ações por rodada.
Essas ações são representadas pelos Ações de Sequência. Portanto, sempre que uma regra disser que você possui, usa ou gasta um Ação, ela está se referindo a uma das ações disponíveis naquela rodada.

No começo de seu turno, escolha 3 Ações entre:

ATACAR **DEFENDER** **CARREGAR** **MOVER** **CIBERNÉTICA**

Cada Ação escolhido representa uma ação que você poderá realizar.
Você pode repetir o mesm a Ação. Por exemplo:
Atacar + **Atacar** + **Defender**
Você poderá realizar dois ataques e ainda utilizar uma ação de Defender.

Carregar + **Carregar** + **Atacar**
Você poderá Carregar duas vezes e realizar um ataque.

Mover + **Atacar** + **Cibernética**
Você poderá realizar uma ação de movimento, uma ação de ataque e uma ação cibernética.

Depois de escolher seus 3 Ações, role 1d4 para cada um deles. O resultado do dado determina o bônus daquele Ação.

Quando utilizar aquela ação, faça normalmente o teste correspondente:
1d10 + bônus da Ação
Depois de utilizar um Ação, ele é gasto. Quando os três Ações forem utilizados, o Condutor não possui mais ações naquela rodada, salvo quando alguma habilidade, Acerto Crítico ou efeito conceder uma ação adicional.

O jogador pode repetir Ações. Por exemplo, pode escolher Atacar, Atacar e Defender caso queira focar em agressão, ou Carregar, Cibernética e Defender caso queira preparar uma habilidade mais complexa.

AÇÃO	FUNÇÃO
ATACAR	Soma o resultado em testes para atingir ou agredir um alvo.
DEFENDER	Soma o resultado à Defesa do personagem até o começo do próximo turno.
CARREGAR	Gera Pontos de Energia iguais ao resultado. A Energia permanece até ser gasta.
MOVER	Aumenta o deslocamento do personagem em metros iguais ao resultado, também usada como preparo de ações mais complexas
CIBERNÉTICA	Soma o resultado do teste para, invadir sistemas ou manipular de forma cibernética objetos e alvos

ORDEM VALIDA

As Ações são escolhidos e executados em sequência, portanto a narrativa das ações deve respeitar a ordem montada pelo jogador.

Se algum acontecimento durante a rodada tornar impossível executar o próxim a Ação escolhido, o jogador pode substituí-lo por outr a Ação que seja válido naquela situação para continuar ou encerrar sua sequência.

O jogador também pode simplesmente abrir mão de qualquer Ação restante, encerrando seu turno sem utilizá-lo.

CIRCUITOS DE CIBERNETICA

Circuitos são efeitos executados através da Ação Cibernética. Quando utilizados contra uma criatura ou ameaça, o resultado do teste deve superar a Defesa do alvo.

- Depois de utilizado, o mesmo Circuito fica indisponível por 2 rodadas completas.
- Efeitos do mesmo Circuito não se acumulam. Uma nova aplicação apenas renova sua duração.
- O alvo precisa possuir implantes, equipamentos ou alguma conexão que permita a ação cibernética.

CIRCUITO	ALCANCE	EFEITO
Bloquear	Médio	Até o final do próximo turno, o alvo não pode escolher o mesm a Ação mais de uma vez em sua Sequência.
Rastrear	Médio	Marca o alvo. Enquanto ele permanecer em alcance Médio, você conhece sua localização e consegue enxergá-lo através de paredes e obstáculos. A marca termina no fim da cena ou quando ele sair do alcance.
Invasão Básica	Próximo	Invade um sistema com baixa proteção, permitindo acessar dados e utilizar suas funções simples.
Desativar	Médio	Desativa um equipamento eletrônico do alvo até o começo do próximo turno dele. Não afeta Armas Assinatura nem implantes essenciais.
Controlar	Médio	Obriga um dispositivo conectado a realizar uma função simples, como abrir, fechar, mover, transmitir ou desligar.
Interceptar	Médio	Permite ouvir e identificar as transmissões realizadas pelo alvo até o final da rodada seguinte.
Analisar	Médio	Revela os implantes, equipamentos ativos e conexões cibernéticas do alvo.
Ocultar	Pessoal	Oculta seus sinais, transmissões e identificação digital até o começo do seu próximo turno.
Falsificar	Próximo	Engana um sistema simples, fazendo-o reconhecer uma identidade ou autorização falsa durante a cena.
Purificar	Médio	Encerra um Circuito, rastreamento ou invasão que esteja afetando você, um aliado ou dispositivo conectado. O teste deve superar o resultado obtido por quem aplicou o efeito.

REPETINDO AÇÕES
Quando um jogador escolhe o mesm a Ação mais de uma vez, ele rola 1d4 para cada vez que aquele Ação foi escolhido e **NÃO** soma os resultados.
Por exemplo, se escolher Atacar, Atacar e Defender, ele rola 1d4 para Atacar, 1d4 para Atacar e 1d4 para Defender, Ação repetidos não se somam.

ACERTOS E FALHAS CRÍTICAS
AFAL utiliza um sistema simples de críticos baseado no resultado natural do 1d10.
Acerto Crítico

Sempre que um jogador obtiver um resultado natural 10 no **d10**, ocorre um Acerto Crítico.
Além do acerto garantido, o personagem recebe imediatamente uma ação extra utilizando o mesm a Ação que gerou o crítico.
Exemplos:

- Um crítico em **Atacar** concede um ataque adicional.
- Um crítico em **Mover** concede uma movimentação adicional.
- Um crítico em **Carregar** permite realizar uma nova ação de Carregar.
- Um crítico em **Cibernética** permite utilizar novamente uma ação cibernética.
- Um crítico em **Defender** concede um benefício adicional definido pelo Programador de acordo com a situação.

As Armas Assinatura possuem efeitos próprios para Acertos Críticos. Cada arma apresenta em sua descrição os danos adicionais, efeitos especiais ou ativações exclusivas desencadeadas por um crítico.

FALHA CRÍTICA
Sempre que um jogador obtiver um resultado natural 1 no d10, ocorre uma Falha Crítica.
Além das consequências narrativas definidas pelo Programador, o personagem perde acesso a a Ação utilizado naquela ação por 2 rodadas completas.

VANTAGEM E DESVANTAGEM
Algumas habilidades concedem Vantagem ou Desvantagem.

- Vantagem

Quando possui Vantagem, o Condutor rola dois dados e utiliza o melhor resultado obtido.
Além disso, recebe +2 no teste.

- Desvantagem

Quando possui Desvantagem, o Condutor rola dois dados e utiliza o pior resultado obtido.

DIFICULDADE DOS TESTES
As dificuldades básicas de AFAL são: **Padrão** = **8** | **Difícil** = **13** | **Extremo** = **18+**

O Programador pode aumentar esses valores em 3 ou mais pontos quando a situação justificar, levando em consideração fatores narrativos, condições do ambiente ou a complexidade da ação.

REAÇÕES
Cada personagem pode realizar uma Reação por turno.
Para ter acesso a essa Reação, o jogador precisa ter escolhido previamente a Ação **Defender** durante a fase de Ações de Sequência.
Quando uma Reação for acionada, o Programador informará qual teste deve ser realizado.
O jogador poderá somar o valor obtido anteriormente em Defender a esse teste.

A Reação pode ser usada para tentar evitar ataques, proteger outro personagem, resistir a um efeito repentino ou responder a uma ameaça imediata, desde que a situação faça sentido dentro da cena.

MOVIMENTO
Todo personagem possui um deslocamento padrão de 6 metros por turno
Habilidades, equipamentos ou efeitos podem aumentar esse valor.
Durante cenas frenéticas, a Ação **Mover** aumenta esse deslocamento de acordo com o resultado obtido no **d4**.

TIPOS DE DANO
Dano Explosivo: o dano também atinge todos que estiverem em uma pequena área ao redor do ponto de impacto.

Dano Enérgico: a descarga de energia pode causar mau funcionamento temporário em itens, armas e equipamentos atingidos.

DANO DESARMADO
Quando um personagem realiza um ataque sem utilizar armas ou habilidades específicas, ele causa é 1d4 + bônus da Ação Atacar
Esse dano é considerado dano físico.

DANO EM ÁREA: Alvos que se defenderem com sucesso de um ataque em área sofrem metade do dano (arredondado para baixo).

VULNERABILIDADES
Certas ameaças possuem Vulnerabilidade a um tipo de dano. Quando sofrem dano de uma fonte à qual são vulneráveis, o dano recebido é dobrado.

ALCANCE
As distâncias em AFAL são divididas em quatro categorias:

ALCANCE	DISTÂNCIA
Próximo	Até 6 metros
Médio	Até 12 metros
Longo	Até 18 metros
Extremo	24 metros ou mais

ÁREAS DE EFEITO
Algumas habilidades e equipamentos afetam áreas inteiras em vez de um único alvo.

ÁREA	TAMANHO
PEQUENA	Até 4 metros
MÉDIA	Até 8 metros
GRANDE	Até 12 metros

NIVEIS

Todo Condutor inicia sua jornada no Nível 1. Existem cinco níveis de evolução:

- Nível 1
- Nível 2
- Nível 3
- Nível 4
- Nível Alfa

O Nível Alfa representa o limite atual da evolução humana alcançada pela tecnologia da Horizonte.

Para avançar de nível, o Condutor precisa acumular **Evolutos**.
Evolutos são unidades de avanço geradas quando os nanites do Condutor são estimulados por situações de risco, uso intenso de energia, combate, pressão física, esforço mental e contato com ameaças reais. Eles representam o quanto o corpo do personagem está pronto para suportar uma nova **Expansão Neural**.

Quando o Condutor atinge a quantidade necessária de Evolutos, ele pode passar por uma sessão de Expansão Neural realizada pela Horizonte. Esse processo modifica o corpo, amplia a capacidade energética e libera novos estágios de poder.

EVOLUTOS NECESSÁRIOS POR NÍVEL

Evolução	Evolutos Necessários
Nível 1 → Nível 2	50
Nível 2 → Nível 3	100
Nível 3 → Nível 4	150
Nível 4 → Nível Alfa	200

GANHAR EVOLUTOS

Os Evolutos são concedidos ao final de cenas importantes, missões, combates e decisões relevantes.

Situação Concluída	Evolutos Recebidos
Combate bem-sucedido	+3 Evolutos para cada membro do grupo
Situação resolvida principalmente pela narrativa, criatividade ou interpretação	+5 Evolutos para os personagens envolvidos
Objetivo secundário concluído	+2 Evolutos
Objetivo principal concluído	+7 Evolutos
Ameaça importante neutralizada	O Programador distribui Evolutos de acordo com a gravidade da ameaça
Uso marcante das capacidades energéticas em situação de risco real	+6 Evolutos para o personagem envolvido

O Programador pode ajustar esses valores quando a situação for especialmente simples, complexa ou perigosa.

EXPANSÃO NEURAL
Acumular Evolutos não aumenta o nível automaticamente.
Quando atingir a quantidade necessária, o Condutor está apenas pronto para evoluir. Para subir de nível, ele precisa passar pela Expansão Neural, um procedimento realizado pela Horizonte.

Durante a Expansão Neural, a corporação utiliza tecnologia avançada para reconfigurar o corpo do Condutor, ampliar sua resistência, estabilizar sua genética e liberar uma nova etapa de desenvolvimento.

Após concluir o processo, o personagem sobe de nível e recebe os benefícios correspondentes ao seu Biotipo, Arma Assinatura, aprimoramentos ou outras escolhas de evolução.

INICIATIVA REATIVA

No início da cena frenética, os jogadores definem a ordem em que os Condutores vão agir. Essa ordem é a Iniciativa Reativa do grupo.

Cada Condutor possui 3 Ações por rodada.

No início de cada rodada, o Programador rola o Reativo, usando um dado equivalente ao total de Ações disponíveis para os Condutores.

O resultado do Reativo define depois de quantos Ações as ameaças vão agir naquela rodada.

A rodada acaba quando todos os Condutores tiverem agido. Em seguida, uma nova rodada começa, e o Programador rola um novo Reativo.

O Reativo nunca pode acontecer antes do 3º Ação dos Condutores. Se o resultado da rolagem for 1 ou 2, trate como 3.

Durante uma cena frenética, cada Condutor pode trocar de posição uma única vez com outro Condutor na Iniciativa Reativa. Depois que um Condutor realiza sua troca, ele não pode trocar novamente até o fim da cena frenética.

A nova posição dos Condutores na Iniciativa Reativa permanece válida nas próximas rodadas da mesma cena.

AUXILIO EM TESTES

Um Condutor pode auxiliar outro personagem em um teste, desde que a ajuda faça sentido na cena. Fora de uma Cena Frenética, o auxílio concede +2 no teste do personagem auxiliado. Se quem estiver ajudando também tiver bônus aplicáveis àquele tipo de ação, esse bônus pode ser somado ao auxílio, desde que o Programador aprove.

Durante uma Cena Frenética, o auxílio funciona por meio dos Ações. O Condutor que deseja ajudar escolhe um Ação adequado à situação e gasta esse Ação para auxiliar um aliado. O personagem auxiliado recebe o bônus da Ação usado pelo aliado no próprio teste, com a condição que os dois precisam ser os próximos a agirem na iniciativa.

MORTE NAO E O FIM

Quando um Condutor chega a 0 de vida, ele tem 2 rodadas para ser salvo.
O teste para estabilizá-lo é de Mente, com dificuldade padrão 10.
Se o Condutor cair a 0 de vida novamente, ele perde 1 rodada de salvamento. Se cair mais uma vez, morre direto.
Mas em AFAL, morte não é o fim.

FIM ALTERNATIVO

Quando um Condutor morre, sua história não precisa terminar naquele instante.
Como regra opcional, o jogador pode escolher seu destino ou rolar 1D4 abaixo. Cada resultado representa uma consequência permanente da morte e pode transformar o personagem, seu legado ou até o rumo da campanha.

1: FANTASMA NA CYBERNET
O corpo morre definitivamente, mas um último backup da mente permanece perdido na CyberNet. O Condutor deixa de existir fisicamente, porém sua consciência continua ativa no mundo digital e pode voltar a aparecer na história.

2: CIRCUITOS MORTOS
O Condutor sobrevive, mas seus circuitos internos são destruídos permanentemente. Ele perde para sempre a capacidade de conduzir Energia e utilizar sua Arma Assinatura. O personagem continua vivo, mas sua vida como Condutor termina ali.

3: COBAIA
O Condutor não morre completamente. Seu corpo é recuperado por alguém interessado no que restou dele: uma corporação, laboratório, facção ou outra força definida pelo Programador. Seu destino deixa de estar sob seu controle e ele pode retornar posteriormente como aliado, vítima, ameaça ou algo completamente diferente.

4: ÚLTIMO ATO
O Condutor aceita sua morte e transforma seus últimos instantes em um sacrifício definitivo. Ele realiza uma última ação impossível destinada a salvar outras pessoas.

O jogador declara o que seu personagem faz e o Programador determina como isso interfere na cena. A ação recebe automaticamente sucessos suficientes para alcançar o objetivo principal declarado, desde que seja possível dentro daquela situação.
O Condutor morre após realizar o Último Ato.

Esses destinos são opcionais. O jogador ainda pode simplesmente aceitar a morte definitiva de seu personagem.

PERGUNTAS FREQUENTES

CONSUMIR ITENS GASTA AÇÃO?
Não. Consumir itens não gasta ação.

O QUE SÃO OS Ações?
Tenha em mente que os 3 Ações que você recebe por turno são equivalentes a você ter 3 ações naquele turno, os Ações só ditam que tipo de ação vai ser aplicada.

SEMPRE PRECISO USAR A AÇÃO MOVER?
Não. O Condutor consegue se deslocar livremente pela cena quando isso não muda diretamente o resultado de uma ação importante.

a Ação Mover não representa somente um deslocamento relevante. Ele representa a preparação para uma ação mais complexa: ajustar distância, ganhar posição, encontrar abertura, alcançar cobertura, escapar de perigo ou se colocar no lugar certo para executar outr a Ação.

Você só precisa usar a Ação Mover quando essa preparação for necessária para realizar sua próxima ação de ataque ou quando o deslocamento mudar o risco da cena. Se o alvo já estiver no alcance da sua arma, você pode atacar normalmente sem usar Mover.

SE MEU ATAQUE EMPATAR COM A DEFESA DO ALVO, EU ACERTO?
Não. Empate é erro. Você precisa superar a Defesa do alvo.

MINHA ARMA ASSINATURA PODE SER OUTRA COISA?
Sim. Você pode personalizar aparência, nome e formato, desde que mantenha a proposta da arma escolhida.

POSSO ATACAR QUALQUER INIMIGO QUE EU ESTEJA VENDO?
Não. O alvo precisa estar no alcance da sua arma e em uma posição viável para o ataque.

POSSO TROCAR MINHA ARMA ASSINATURA DURANTE A CAMPANHA?
Normalmente não. Isso só deve acontecer por motivos importantes na história.

O QUE ACONTECE SE EU QUISER FAZER ALGO QUE NÃO ESTÁ NAS REGRAS?
O Programador decide qual teste usar e define a dificuldade.

POSSO PUXAR OU TRANSFERIR ENERGIA DE OUTRO CONDUTOR?
Não.
A Energia de um Condutor é pessoal e não pode ser transferida, compartilhada, roubada ou emprestada entre personagens, a menos que alguma regra específica diga o contrário.

HABILDADES QUE SÃO ATAQUES A ALGO OU ALGUÉM PRECISA DE TESTES?
Sim. Se uma habilidade que você possui for declaradamente um ataque contra um alvo você precisa da Ação Atacar para realizar ou da Ação Cibernética caso o ataque seja algo mais tecnológico e não físico.

2º CAPITULO

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

1

QUEM VOCÊ É?

Escolha nome, aparência e personalidade. O que aconteceu para você despertar a capacidade única de absorver energia, qual foi o evento? e porque você decidiu ser um “herói”?

2

ESCOLHA SUA ORIGEM

Existem diversas origens que podem dar um norte sobre sua história antes de ser tornar um condutor

3

ESCOLHA SEU BIOTIPO

Escolha Cromado, Fantasma, Voltático e Nodal. Esses biotipos dirão como seu corpo se comporta ao receber a energia.

4

ESCOLHA SEU APRIMORAMENTOS

Escolha seus aprimoramentos, implantes e modificações que podem deixar você preparado para quase tudo.

5

ESCOLHA SUA ARMA ASSINATURA

Cada condutor possui uma única arma assinatura, ela responde somente a sua maneira de lutar e define como você transforma energia em força bruta.

6

ESCOLHA SEU INVENTÁRIO

Escolha o que melhor você achar de melhor para te acompanhar nas suas jornadas.



BAIXAR

Faça Download da ficha editável

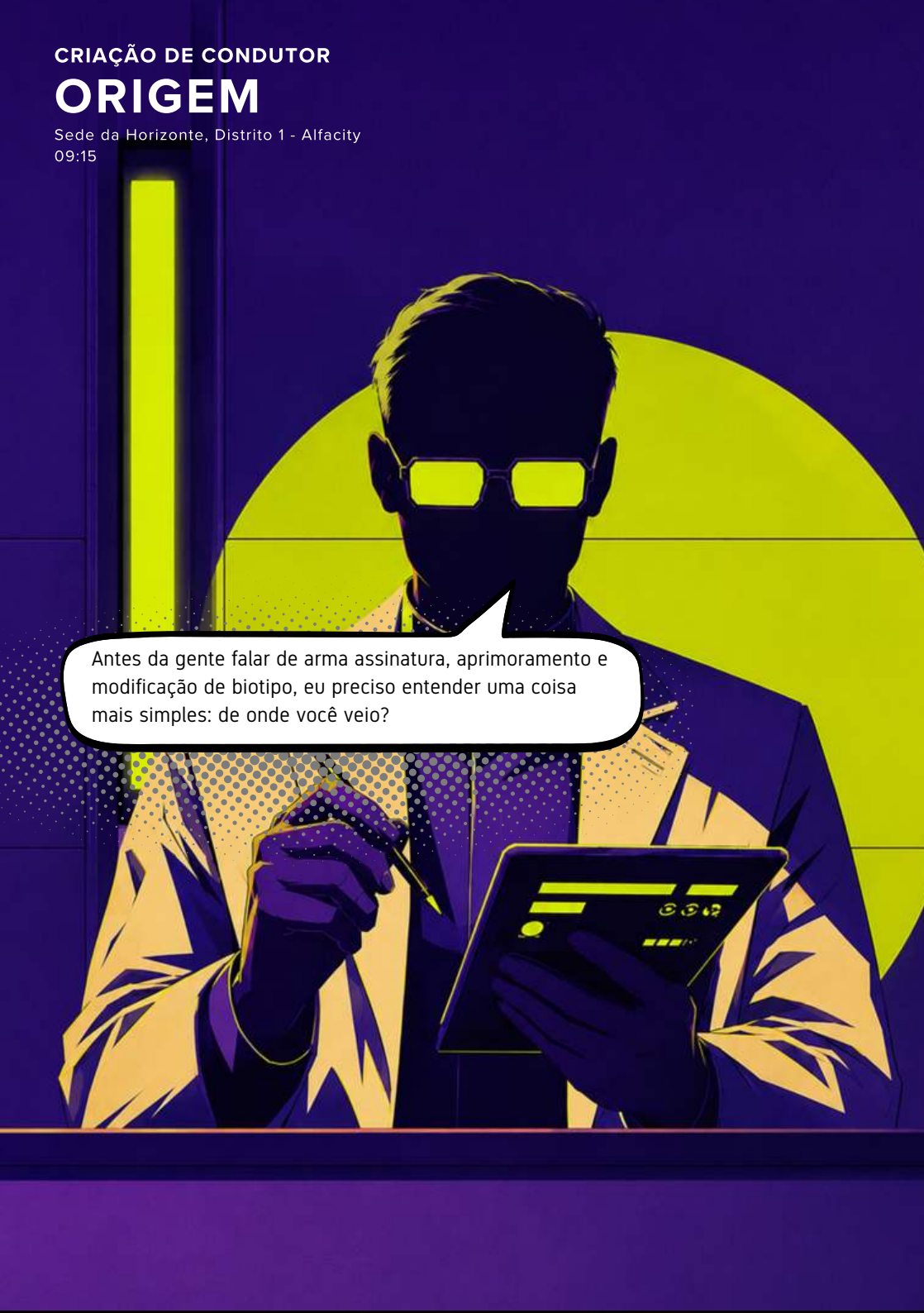
OU

ENTRE NO SITE **AFALRPG.COM.BR**
PARA ACESSAR O SITE DE CRIAR
FICHAS ONLINE

CRIAÇÃO DE CONDUTOR

ORIGEM

Sede da Horizonte, Distrito 1 - Alfacity
09:15





Ninguém chega aqui limpo. Todo Condutor tem uma história grudada no corpo. Alguns vieram das ruas baixas, outros de dentro da própria Horizonte.

ARTISTA

“Você veio de alguma área ligada à imagem, palco, música, dança, transmissão, grafite, moda, atuação ou produção visual. Isso costuma desenvolver presença, leitura social e controle de atenção.”

TALENTO: Uma vez por cena, escolha um alvo capaz de ver ou ouvir você e um aliado. Até o fim da próxima ação desse aliado, o alvo concentra a atenção em você: não pode realizar Reações contra ele nem perceber uma ação discreta que não o afete diretamente.

ARENA

“Você lutava em arena clandestina, ringue improvisado, briga paga ou luta de rua. Pode ter sido por dinheiro, dívida, fama, sobrevivência ou simples costume.
Esse histórico mostra prática em combate direto. Você já apanhou, já derrubou gente e já aprendeu a atacar antes que o outro termine de reagir.”

Talento: Uma vez por cena, depois de sofrer dano de um alvo Próximo, transforme um Ação ainda não utilizado em Atacar. Mantenha o resultado do dado original.

COBAIA

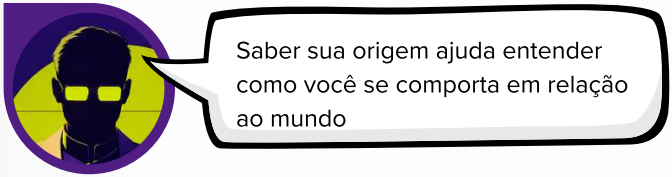
“Seu corpo já passou por procedimento experimental antes. Clínica ilegal, laboratório privado, tratamento não autorizado ou teste mal documentado.
Isso altera risco, tolerância e resposta neural. Também explica algumas cicatrizes.”

TALENTO: Uma vez por cena, ao ativar uma habilidade, substitua até 3 pontos de seu custo de Energia pela mesma quantidade de Vida. Essa perda não pode ser reduzida nem deixar você com menos de 1 de Vida.

COMUM

“Você tinha uma rotina comum antes de ser identificado como Condutor. Trabalho, estudo, família, contas, transporte, descanso quando dava. Isso não é pouca coisa. Uma vida comum também deixa marca. O despertar costuma ser mais difícil para quem não estava acostumado a risco direto.”

TALENTO: Uma vez por cena, pode repetir um teste recém realizado. Você deve aceitar o novo resultado, mesmo que seja pior.



CORPORATIVO

“Você trabalhou ou cresceu em ambiente corporativo. Contrato, crachá, autorização, setor, reunião, protocolo e hierarquia faziam parte da sua rotina.
Isso pode facilitar sua adaptação às regras da Horizonte.”

TALENTO: Uma vez por sessão, obtenha uma autorização temporária para entrar em uma área corporativa não restrita ou consultar um registro não sigiloso. A autorização dura uma cena e fica vinculada à sua identidade.

COZINHEIRO

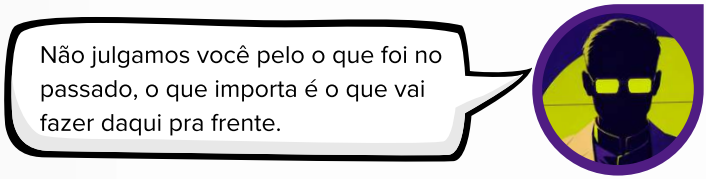
“Você trabalhava com preparo de comida, nutrição, conservação ou cozinha profissional. Em uma rotina de campo, isso pode parecer secundário, mas recuperação também depende de cuidado básico.”

TALENTO: Durante uma cena de transição, pode preparar uma refeição para o grupo. Cada personagem que consumir recupera 2d6 de Vida ou 2d6 de Energia.

CRIMINOSO

“Você tem histórico com atividade ilegal. Roubo, contrabando, cobrança, invasão, briga, falsificação, transporte ou gangues. Não estou aqui para julgar isso agora.
Só preciso saber o que você aprendeu com essa vida.”

TALENTO: Recebe +2 em testes de Astúcia para furtividade, enganação, fuga, ameaça, negociação ilegal ou perceber emboscadas.



DEVOTO

“Você veio de uma comunidade religiosa, doutrina, culto energético ou formação espiritual rígida. Eu não preciso discutir crença. O que importa para o registro é disciplina mental e tolerância à pressão.”

TALENTO: Uma vez por cena, quando falhar em um teste Mental contra uma ação que tente obrigá-lo a agir, recuar, revelar algo ou abandonar uma convicção, transforme a falha em sucesso.

ERRANTE

“Você veio de fora das áreas mais estáveis. Viveu com pouca segurança, pouca energia e pouca garantia de recurso. Esse tipo de histórico costuma gerar cautela e capacidade de improviso.”

TALENTO: Uma vez por cena, pergunte ao Programador qual é a rota acessível mais rápida ou mais segura para sair do local. Ele deve indicar uma rota verdadeira, caso ela exista. A habilidade não cria passagens em locais completamente fechados.

HERDEIRO

“Você veio de uma família com dinheiro, influência ou acesso. Isso não define sua competência, mas muda seu ponto de partida.
Também significa que algumas pessoas podem reconhecer seu nome.”

TALENTO: Você obtem o credito da sua familia, adquira sem pagar um serviço apresentado que custe até H$ 100. A compra fica registrada em nome de sua família e pode revelar onde ou quando o serviço foi utilizado.

INFORMANTE

“Você trabalhava com informação. Sabia quem vendia, quem comprava, quem devia, quem mentia e quem tinha acesso. Não estou perguntando se era legal. Só preciso saber se você ainda tem contatos.”

TALENTO: Uma vez por sessão, procure uma fonte e faça uma das seguintes perguntas sobre uma pessoa, lugar ou organização de Alfacity:

- Onde pode ser encontrada?
- Quem exerce controle sobre ela?
- Qual é uma forma possível de entrar?
- O que ela está tentando esconder?

O Programador deve fornecer uma pista verdadeira. A fonte pode exigir pagamento, proteção ou um favor posterior.

INVASOR / LASTRO

“Você já mexia em sistema antes de chegar aqui. Rede, câmera, conta, registro, porta eletrônica, comunicação ou bloqueio digital. Eu preciso saber disso porque parte do seu raciocínio já é adaptado para burlar estrutura.”

TALENTO: Recebe vantagem em testes Mentais envolvendo invasão digital, bloqueio de comunicação, rastreamento de sinal, leitura de dados expostos ou falsificação simples de acesso, se já possui vantagem recebe +3 no teste.

!

CONTEXTO: Um Lastro é um investigador, historiador, hacker e Jornalista, um Lastro busca a informação escondida seja na cybernet ou em algum lugar na cidade, o que importa é decidir o que fazer quando encontrar uma informação valiosa

MEDICANO

“Você já trabalhou tratando corpo e máquina ao mesmo tempo. Ferimento, implante travado, prótese desalinhada, queimadura de energia, intoxicação, pane neural ou peça instalada errado. Esse histórico importa. Um Condutor não quebra só como pessoa. Quebra como sistema também.”

TALENTO: Uma vez por cena, estabilize automaticamente um personagem Próximo que esteja com 0 de Vida. Ele recupera 1d6 de Vida e volta a ficar consciente. Durante uma Cena Frenética, você precisa gastar um Ação qualquer para realizar o procedimento.

MENSAGEIRO

“Você fazia entregas ou transporte rápido de coisas que precisavam chegar sem muita demora. Pacotes, documentos, peças, recados, dados físicos ou qualquer coisa que alguém preferiu não enviar pela rede.”

TALENTO: Uma vez por cena, desloque-se até 6 metros sem utilizar um Ação. Esse movimento pode ser realizado antes ou depois de uma ação, mas não interrompe uma ação inimiga.

OPERARIO

“Você trabalhou com esforço físico, máquina pesada, carga, altura, calor, metal ou manutenção industrial. Seu corpo já conhecia desgaste antes do procedimento.
Isso ajuda a entender sua resistência física.”

TALENTO: Uma vez por cena, realize automaticamente uma ação Física de dificuldade Difícil envolvendo levantar, arrastar, sustentar, romper ou operar uma estrutura, carga ou máquina pesada. Esta habilidade não pode ser utilizada diretamente contra uma criatura.

!

escreva em sua ficha o evento que catalisou e despertou em você a capacidade de conduzir energia pelo corpo.

PILOTO

“Você tem experiência com veículos. Pode ter sido transporte, entrega, corrida, serviço particular, carga ou fuga. O importante é que você sabe controlar rota e velocidade sob pressão.”

Talento: Recebe +2 em testes de Astúcia envolvendo pilotagem, perseguições, manobras arriscadas, fuga, navegação urbana ou controle de veículos, além de receber um carro de corrida simples.

SEGURANCA

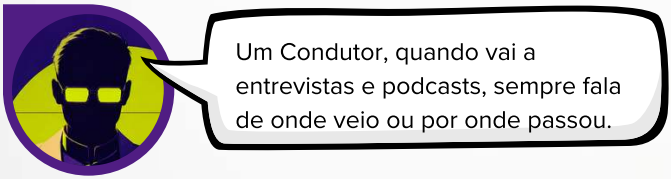
“Você trabalhou com vigilância, escolta, contenção, patrulha ou proteção de local. Não significa que você era militar. Significa que aprendeu a observar risco e reagir sob pressão.”

Talento: Uma vez por cena, quando um aliado Próximo for alvo de um ataque, coloque-se no caminho antes da resolução. O mesmo resultado de ataque passa a ser comparado à sua Defesa e você sofre os efeitos em caso de acerto.

SOLDADO

“Você recebeu treinamento armado antes da Horizonte. Pode ter sido uma força oficial, segurança privada, milícia, escolta pesada ou conflito fora dos registros comuns.
Isso explica disciplina, postura e resposta em combate.”

Talento: Uma vez por cena, depois de acertar um ataque, escolha um aliado em alcance Médio. Ele pode se deslocar imediatamente até 6 metros sem gastar Ação e sem provocar Reações do alvo atingido.



SUCATEIRO

“Você aprendeu a reaproveitar peças, baterias, ferramentas, carcaças e máquinas quebradas. Isso me diz que você tem prática com improviso técnico, mesmo sem equipamento ideal.”

Talento: Uma vez por cena, pode improvisar uma ferramenta simples, peça de reparo ou solução técnica usando sucata disponível. O Programador define o limite do improviso.

FORASTEIRO

“Você veio da Zona Morta, fora da proteção de Alfacity. Lá, energia estável é rara, tecnologia costuma ser remendada e recurso básico pode virar motivo de conflito.

Isso não quer dizer que você veio de uma ruína sem lei. Existem comunidades, cidades menores, oficinas, rotas e grupos organizados fora daqui. Só que nada funciona com a mesma segurança que Alfacity oferece.

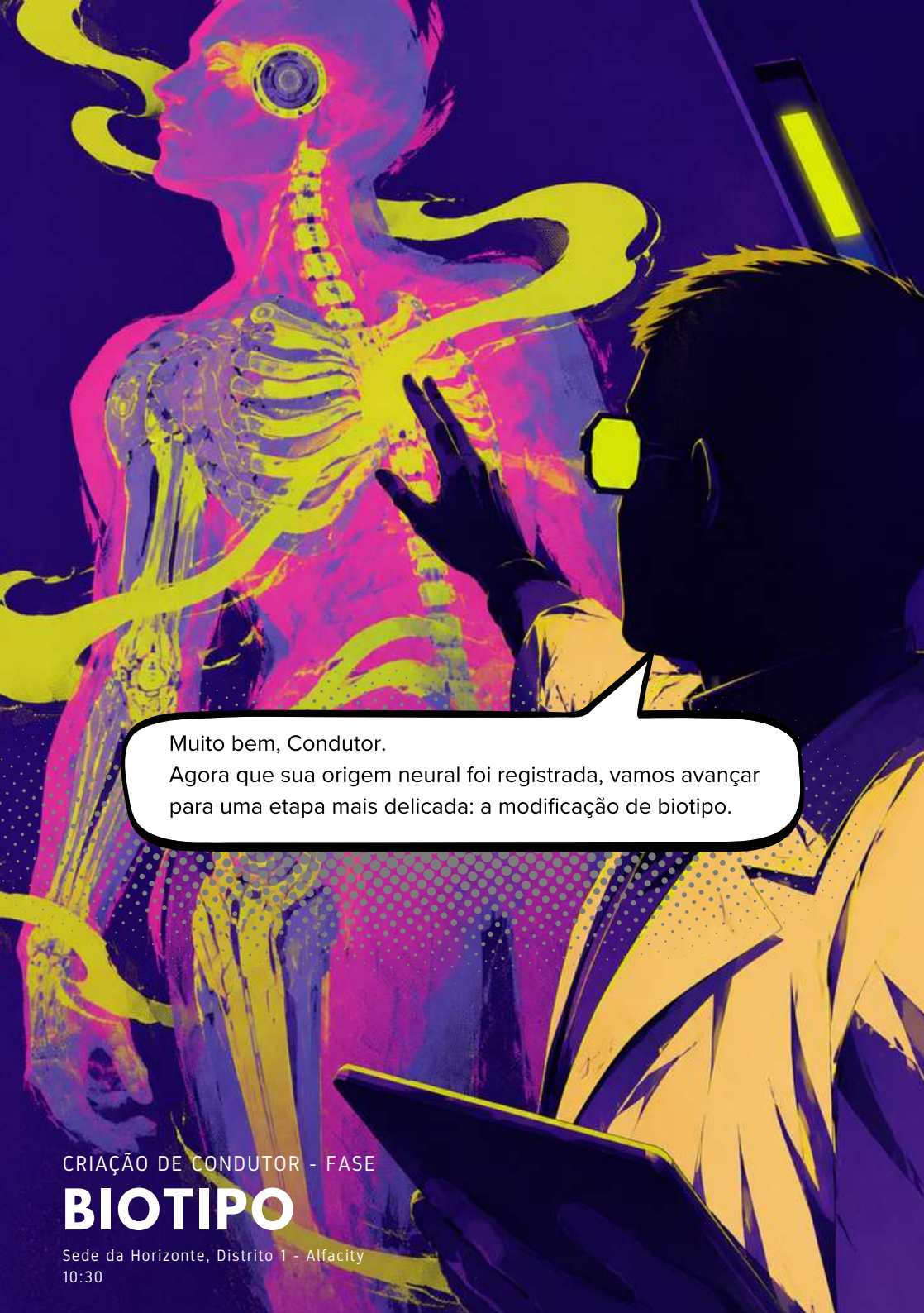
Seu histórico mostra adaptação, cautela e prática em lidar com ambiente instável.”

Talento: Recebe +2 em testes para percepção, sobrevivência, orientação, negociação tensa ou identificação de risco em ambientes hostis, precários ou com pouca energia.



CONTEXTO: Um Forasteiro é alguém que veio diretamente da Zona Morta. Ele conhece os acampamentos, as vilas e as cidades de sucata afastadas de Alfacity.

Zona Morta: A Zona Morta é um local onde a energia é extremamente precária. A tecnologia existe, mas costuma ser remendada ou improvisada.



CRIAÇÃO DE CONDUTOR - FASE

BIOTIPO

Sede da Horizonte, Distrito 1 - Alfacity
10:30

“Respire com calma. O procedimento não vai apenas ajustar sua aparência ou sua composição muscular. Ele vai alterar a forma como seu corpo lida com impacto, energia, movimento e sobrecarga.

A partir daqui, você não está apenas dizendo quem foi antes da Horizonte encontrar você.

Você está escolhendo que tipo de corpo vai suportar o que vem depois.
Existem três biotipos compatíveis com a personalização neural dos Condutores: Cromado, Fantasma, Voltático e Nodal.

Cada um deles responde de uma maneira diferente à energia interna. Alguns corpos aguentam mais dano. Outros se movem rápido demais para serem atingidos. E alguns simplesmente deixam a energia fluir como se tivessem nascido para isso.
Escolha com cuidado.

Depois que eu iniciar a modificação, seu corpo nunca mais será exatamente o mesmo.”



STATUS INICIAIS

Antes de escolher seu biotipo, você precisa entender como sua Vida será aumentada.

A vida inicial é igual a 10 e aumenta de acordo com o biotipo escolhido
A Defesa é igual a 5 e também aumenta de acorda com o biotipo
e por fim 6 de energia base que assim como os outros aumenta de acordo com o biotipo

Ao escolher a vida do biotipo, você pode optar entre aceitar o resultado dos dados ou aceitar a vida média.

BIOTIPO
CROMADO

ESCOLHA UM BIOTIPO

Seu corpo recebe reforços estruturais, densificação muscular e uma série de adaptações que aumentam sua tolerância a dor, impacto e esforço físico extremo. Condutores Cromados costumam ser os primeiros a entrar em uma zona de colisão e os últimos a cair.

BENEFÍCIOS DO BIOTIPO CROMADO

- Recebe +3 de Defesa a cada nível ímpar.
- Recebe +2 de Energia a cada nível.
- Possui vantagem em testes Físicos relacionados a resistência física, agarrões, empurrões e ações de força bruta.
- Vantagem em testes de resistência contra envenenamentos e biovirus.

Nível	Rolagem de vida	Vida Média
1	2d6+5	11
2	2d6+5	11
3	2d6+10	16
4	2d6+5	11
5	2d6+15	21

FORÇA DE IMPACTO

O Cromado transforma energia em força bruta. Ao usar a Ação Ataque, você pode gastar 1 de Energia para receber +3 no teste de Ataque ou +3 no dano. No nível 3, o dado da Ação Ataque passa de 1d4 para 1d6. No nível Alfa, o bônus desta habilidade aumenta para +5 no teste de Ataque ou +5 no dano, e o dado da Ação Ataque passa de 1d6 para 1d8.

BIOTIPO
FANTASMA

Seu corpo passa por ajustes de leveza, resposta nervosa e controle motor refinado. Condutores Fantasma se movem antes que o perigo termine de acontecer. Eles deslizam entre ataques, reagem por instinto e transformam reflexo em sobrevivência.

BENEFÍCIOS DO BIOTIPO FANTASMA

- Recebe +5 de Defesa a cada nível ímpar.
- Recebe +3 de Energia a cada nível.
- Possui vantagem em testes de Astúcia relacionados a reflexos, esquiva, reação e movimentação precisa.

Nível	Rolagem de vida	Vida Média
1	2d4+2	6
2	2d4+2	6
3	2d4+4	8
4	2d4+2	6
5	2d4+6	10

REFLEXO CINÉTICO

O Fantasma transforma movimento em impulso. Ao usar a Ação Mover, você pode gastar 1 de Energia para carregar Reflexo Cinético.

O bônus dado pel a Ação Mover pode ser aplicado no próxim a Ação que você usar até o fim do seu turno. No nível 3, quando esta habilidade for usada, o dado da Ação Mover passa de 1d4 para 1d6. No nível Alfa, o dado da Ação Mover passa de 1d6 para 1d8, e você também pode aplicar esse dado no próxim a Ação de um aliado próximo.

BIOTIPO
VOLTÁTICO

Seu corpo passa por uma alteração profunda no fluxo energético interno. Nervos, músculos e órgãos são recalibrados para lidar melhor com consumo, descarga e reaproveitamento de energia. Condutores Voltáticos costumam parecer frágeis à primeira vista, mas isso muda quando começam a alimentar suas técnicas.

BENEFÍCIOS DO BIOTIPO VOLTÁTICO

- Recebe +1 de Defesa a cada nível ímpar.
- Recebe +6 de Energia a cada nível.
- Sempre que gastar Energia, o custo é reduzido em -1.
- Recebe 1 aprimoramento adicional nos níveis 2 e 4.

Nível	Rolagem de vida	Vida Média
1	1d6+2	5
2	1d6+2	5
3	1d6+4	7
4	1d6+2	5
5	1d6+6	9

DESCARGA VOLTAICA

O Voltático absorve energia do ambiente e libera essa carga em forma de ataque energético.

Quando usar a Ação Carregar, você pode gastar 2 de Energia para desferir uma descarga em uma área pequena em alcance Próximo ou atingir até dois alvos Próximos. O dano causado é 1d12 + o bônus da Ação Carregar. No nível 3, o dado da Ação Carregar passa de 1d4 para 1d6, e o dano da Descarga Voltaica aumenta para 2d12 + o bônus da Ação Carregar. No nível Alfa, o dado da Ação Carregar passa de 1d6 para 1d8, e o dano da Descarga Voltaica aumenta para 3d12 + o bônus da Ação Carregar.

BIOTIPO
NODAL

Seu corpo recebe uma extensa rede de implantes neurais, conexões subdérmicas e processadores distribuídos sob a pele. Nervos e sistema nervoso central passam a funcionar como extensão de qualquer rede próxima. Condutores Nodais raramente vencem no impacto, eles vencem porque, quando a luta começa, já estão dentro de cada sistema ao redor.

BENEFÍCIOS DO BIOTIPO NODAL

- Recebe +2 de Defesa a cada nível par.
- Recebe +4 de Energia a cada nível.
- Possui vantagem em testes Mentais relacionados a hacker, invasão de sistemas, análise de dados e reconhecimento de ameaças cibernéticas.
- Circuitos aplicados por você aplicam 1d8 de dano enérgico aos alvos.

Nível	Rolagem de vida	Vida Média
1	2d4+3	5
2	2d4+3	5
3	2d4+6	7
4	2d4+3	5
5 (alfa)	2d4+9	9

PROPAGAÇÃO DE SINAL

O Nodal transforma cada invasão em uma cadeia. Ao usar a Ação Cibernética, você pode gastar 2 de Energia para aplicar o Circuito escolhido também em um segundo alvo dentro do alcance do Circuito, desde que tenha sucesso no teste contra ambos.

No nível 3, o dado da Ação Cibernética passa de 1d4 para 1d6.
No Nível Alfa, o dado da Ação Cibernética passa de 1d6 para 1d8, e você pode propagar o Circuito para um terceiro alvo, gastando 1 de Energia adicional.

3º CAPITULO

APRIMORAMENTOS



CRIAÇÃO DE CONDUTOR - FASE

APRIMORAMENTO

Sede da Horizonte, Distrito 1 - Alfacity
15:30

A cada nível você escolhe **2 aprimoramentos** da lista correspondente ao seu nível. Escolheu, instalou. Depois disso não tem devolução, troca ou arrependimento. Se quiser mudar alguma coisa, vai precisar de intervenção especializada ou autorização do Programador.

APRIMORAMENTOS

NIVEL 1

1 - Pele Condutora: Na primeira vez por rodada que sofrer dano energético de uma fonte externa, recupere 2 de Energia depois do dano. Só funciona se você permanecer acima de 0 de Vida.

2 - Válvula de Carga: Quando um dado da Ação Carregar obtiver seu resultado máximo, recupere +3 de Energia. Pode acontecer uma vez por turno.

3 - Costelas Dissipadoras: Se tiver escolhido a Ação Defender, reduza em 2 o primeiro dano físico sofrido até o começo do seu próximo turno.

4 - Tendões de Arranque: Sempre que utilizar a Ação Mover, desloque-se +1 metros.

5 - Retina de Trajetória: Receba +2 no primeiro ataque do turno contra um alvo que tenha se movido desde o último turno dele.

6 - Dedos de Interface: Receba +2 em Cibernética ao tocar diretamente o sistema que está tentando acessar.

7 - Ouvido de Rede: Percebe transmissões, comunicadores e sinais ativos em alcance Médio, mesmo sem compreender imediatamente o conteúdo.

8 - Glândula de Limpeza: Uma vez por cena, repita um teste malsucedido para resistir a uma droga, veneno ou toxina.

9 - Memória Sensorial: Pode reproduzir mentalmente os últimos dez minutos do que viu e ouviu. Uma vez por cena, recebe Vantagem para investigar um detalhe desse período.

10 - Compartimento de Serviço: Guarda um consumível ou objeto pequeno dentro do corpo. Ele não ocupa espaço no inventário enquanto estiver armazenado.

11 - Voz de Arquivo: Reproduz qualquer voz ou som que tenha escutado. Recebe +2 em testes de Astúcia ao usar a reprodução para enganar alguém.

12 - Coluna de Equilíbrio: Ignora Desvantagem provocada por superfícies instáveis e recebe +2 para resistir a quedas ou permanecer de pé.

APRIMORAMENTOS

NIVEL 2

1 - Reserva de Pulso: Quando sua Energia chegar a 0, recupere imediatamente 4 de Energia. Pode acontecer uma vez por cena.

2 - Sutura Automática: Ao ficar com metade da Vida ou menos, recupere imediatamente 7 de Vida. Pode acontecer uma vez por cena.

3 - Pele de Retorno: Depois de vencer uma Reação usando a Ação Defender, recupere 3 de Energia. Pode acontecer uma vez por rodada.

4 - Nervo de Repetição: Uma vez por cena, depois de rolar os Ações de Sequência, repita um dos dados. O novo resultado deve ser mantido.

5 - Articulações Magnéticas: Pode escalar estruturas metálicas e recebe Vantagem para resistir a desarme, deslocamento ou queda enquanto estiver fixado.

6 - Olho Térmico: Enxerga calor corporal, máquinas ativas e rastros térmicos em alcance Médio.

7 - Modulador Biométrico: Altera voz, impressões digitais e ritmo cardíaco. Recebe +2 para esconder sua identidade e engana leitores biométricos simples.

8 - Metabolizador Médico: Sempre que recuperar Vida usando um medicamento consumível, recupere +2 de Vida. Pode acontecer uma vez por rodada.

9 - Mão Condutora: Pode transferir até 3 de Energia para um Condutor tocado ou alimentar diretamente um equipamento compatível. Pode ser usada uma vez por turno.

10 - Fios de Interface: Filamentos retráteis permitem acessar fisicamente dispositivos em alcance Próximo sem precisar tocá-los com as mãos.

11 - Ombro Modular: Uma Arma Urbana ou equipamento tecnológico pode ser instalado no corpo. Continua ocupando espaço no inventário, mas não ocupa suas mãos e não pode ser desarmado.

12 - Pulmão Selado: Filtra fumaça e gases leves e permite permanecer até quinze minutos sem respirar.

APRIMORAMENTOS

NIVEL 3

1 - Coração de Duplo Pulso: Na primeira vez por rodada que gastar 5 ou mais de Energia em uma habilidade, recupere 2 de Vida.

2 - Veias de Partilha: Ao utilizar a Ação Carregar, pode entregar até 3 da Energia recuperada a um aliado em alcance Médio.

3 - Medula de Reação: Uma vez por cena, pode realizar uma Reação mesmo sem ter escolhido a Ação Defender.

4 - Reservatório de Dor: Uma vez por cena, adie até 8 de dano que acabaria de sofrer. Esse dano é recebido no final do seu próximo turno e não pode ser reduzido.

5 - Matriz de Ação: Uma vez por cena, depois das rolagens de Sequência, troque o resultado de um dos seus dados de Ação com o de um aliado em alcance Médio. Os resultados não são somados.

6 - Olho de Ruptura: Ao vencer um teste de Cibernética contra uma criatura ou máquina, revele uma falha. O próximo ataque que acertá-la antes do seu próximo turno causa +10 de dano.

7 - Coluna de Queda: Não sofre dano por quedas de até 18 metros e pode se deslocar 3 metros imediatamente depois de aterrissar.

8 - Pele de Ausência: Uma vez por cena, suprima seu calor, odor e sinais biométricos. Recebe Vantagem contra sensores até realizar uma ação agressiva.

9 - Nanites de Serviço: Uma vez por cena, restaure o funcionamento de um implante ou equipamento temporariamente desativado.

10 - Músculo de Retorno: Depois de sofrer dano físico, recebe +2 no próximo ataque corpo a corpo ou teste Físico realizado antes do final do próximo turno. Pode acontecer uma vez por rodada.

11 - Fio de Rastreamento: Ao tocar uma criatura, introduz nela um marcador microscópico. Durante a cena, percebe sua direção e distância aproximada

12 - Pulmão de Pressão: Sobrevive durante trinta minutos em ambientes sem oxigênio, submersos ou altamente contaminados e possui Vantagem contra gases e contaminação respiratória.

APRIMORAMENTOS

NIVEL 4

1 - Reator de Sangue: 1/cena, transforme até 10 de Vida em Energia, ponto por ponto.

2 - Pele de Capacitor: 1/cena, após sofrer dano energético, recupere Energia igual à metade do dano recebido, até o máximo de 15. O dano não é reduzido.

3 - Rede de Contenção: Com a Ação Defender escolhido, use sua Reação e gaste 4 de Energia para reduzir em 8 o dano sofrido por um aliado Próximo.

4 - Nervo em Loop: 1/cena, repita imediatamente uma ação malsucedida que não tenha sido uma Falha Crítica. Depois, a Ação usado fica indisponível na próxima rodada.

5 - Placas de Cobertura: Ao escolher a Ação Defender, conceda +2 de Defesa a um aliado Próximo até o começo do seu próximo turno.

6 - Eco de Movimento: 1/cena, após usar a Ação Mover, deixe uma imagem residual. O primeiro ataque contra você antes do próximo turno tem Desvantagem.

7 - Braço de Ruptura: Após acertar um ataque corpo a corpo, gaste 4 de Energia para desativar uma Arma Urbana ou equipamento do alvo até o final do próximo turno. Contra estruturas, causa +12 de dano. Não desativa Armas Assinatura.

8 - Córtex Blindado: Se uma Falha Crítica bloquear um Ação, ele fica indisponível por 1 rodada, em vez de 2.

9 - Campo de Aterramento: 1/cena, crie uma área Pequena até o começo do seu próximo turno. Equipamentos não podem ser desligados por interferência.

10 - Olho de Rede: Enxergue e utilize Cibernética através de uma câmera ou dispositivo conectado à mesma rede em alcance Longo.

11 - Coluna de Vetor: 1/rodada, gaste 3 de Energia para se deslocar 4 metros em qualquer direção, Termine o movimento em uma superfície segura.

12 - Matriz de Sobrecarga: 1/cena, ao usar a Ação Carregar, considere um dos dados como tendo obtido o resultado máximo. Depois, sofra 3 de dano físico que não pode ser reduzido.

APRIMORAMENTOS

NIVEL 5 [ALFA]

1 - Segundo Coração: Uma vez por sessão, ao chegar a 0 de Vida, recupere imediatamente 10 de Vida. Sua Energia é reduzida a 0.

2 - Devolução Total: Uma vez por cena, anule completamente um ataque energético que acertaria você. Recupere Energia igual à metade do dano original, até o máximo de 20.

3 - Núcleo Aberto: Uma vez por cena, durante uma rodada, sua Energia pode ultrapassar o valor máximo em até 10 pontos. A Energia excedente desaparece ao final da rodada.

4 - Mente Paralela: Uma vez por cena, escolha e role um quart a Ação durante sua Sequência.

5 - Rede Viva: Uma vez por cena, redistribua até 10 de Energia entre Condutores voluntários em alcance Médio. Essa habilidade não cria Energia nova.

6 - Forma de Cerco: Uma vez por cena, até o começo do próximo turno, reduza todo dano recebido em 5 e não possa ser deslocado. Durante esse período, você também não pode se mover.

7 - Reflexo Zero: Uma vez por cena, transforme um ataque que acertaria você em erro e desloque-se imediatamente 3 metros.

8 - Corpo Regravável: No início de cada cena, escolha dano físico ou energético . Reduza em 5 o primeiro dano daquele tipo sofrido a cada rodada.

9 - Retorno de Assinatura: Na primeira vez por cena que gastar 8 ou mais de Energia em uma habilidade da Arma Assinatura, recupere imediatamente 5 de Energia.

10 - Horizonte Interno: Uma vez por sessão, reative um aprimoramento limitado a uma vez por cena que já tenha sido utilizado.

11 - Olho da Cidade: Uma vez por cena, conecte-se às câmeras e sensores do edifício ou região em que estiver. Pode enxergar e realizar ações de Cibernética através deles

12 - Coroa de Interferência: Uma vez por cena, realize um único teste de Cibernética contra todos os dispositivos eletrônicos em uma área Média. Em caso de sucesso, escolha desligá-los ou controlá-los até o começo do próximo turno.

4º CAPITULO

ARMA ASSINATURA



CRIAÇÃO DE CONDUTOR - FASE

ARMA ASSINATURA

Sede da Horizonte, Distrito 1 - Alfacity
18:00

DETALHES

FUNCIONAMENTO E EVOLUÇÃO



Uma Arma Assinatura é construída para responder ao padrão energético e aos impulsos neurais de um único Condutor. Ela não representa apenas o equipamento utilizado pelo personagem, mas a forma como ele enfrenta perigos, protege aliados e transforma Energia em poder.

FUNÇÃO
Indica o estilo de combate favorecido pela arma. A Função serve como orientação e não impede o Condutor de agir de outras maneiras.

ATAQUE
Apresenta o dano básico causado pela arma. Para atacar, utilize um Ação Atacar e realize o teste normalmente contra a Defesa do alvo. Um ataque comum não consome Energia, salvo quando uma habilidade disser o contrário.

CRÍTICO
Toda Arma Assinatura possui um efeito exclusivo de Acerto Crítico. Esse efeito acontece junto dos benefícios normais concedidos por um resultado natural 10.

ESTADO ASSINATURA
É a manifestação máxima da função principal da arma. Cada Estado possui um custo de ativação e pode ser utilizado uma vez por cena.
Alguns Estados exigem um novo gasto de Energia no começo de cada turno. Se esse custo não for pago, o Estado termina e não poderá ser ativado novamente naquela cena.

SINCRONIA
Representa uma técnica especial desenvolvida entre o Condutor e sua arma. A Sincronia pode ser utilizada duas vezes por cena, desde que seu custo e suas condições sejam atendidos.

EVOLUÇÃO DA ARMA
A Arma Assinatura evolui junto do Condutor. Sempre que o personagem alcançar um novo nível, ele poderá escolher uma melhoria entre as opções apresentadas para aquele nível em sua arma.


K.9
ALBATROZ
HORIZONTE

MANUAL

GUIA DE USO

Função: Agressor corpo a corpo
Alcance: Próximo

ATAQUE: causa 1d8+3 de dano físico.
CRÍTICO: Cause +1d8+3 de dano energético

ESTADO ASSINATURA

Uma vez por cena, gaste 7 de Energia para ativar. Recebe 15 de Vida temporária. No começo de cada turno, gaste 3 de Energia para manter o Estado ativo. Se não pagar, ele termina até o fim da cena. Enquanto estiver ativo, reduz em 5 o primeiro dano sofrido em cada rodada.

SINCRONIA

Três vezes por cena, gaste 5 de Energia.
Seu próximo ataque causa +1d12 de dano.



Os pistões do Albatroz recebem grandes descargas de Energia e transformam cada movimento em força destrutiva. Quanto mais violenta a luta, mais forte é sua resposta.

NÍVEIS DE EVOLUÇÃO

A partir do nível 1, o Condutor recebe automaticamente seu bônus fixo e escolhe apenas **uma** funcionalidade da tabela correspondente.

NÍVEL 1

Bônus fixo: ataques causam +2 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Pistão Neural	Antes de atacar, cause +2 de dano para cada 1 de Energia gasta, até +6.	Livre	variável
Carga Cinética	Se usou Mover antes do ataque, cause +1d6 de dano e empurre o alvo 2 metros.	Livre	3E
Retorno de Impacto	Se sofreu dano desde seu último turno, seu próximo ataque causa +4 de dano.	Livre	2E

NÍVEL 2

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Quebra de Contenção	Após avançar pelo menos 3 metros, seu próximo ataque ignora defesa de Ação.	3x/cena	4E
Aríete Hidráulico	Ao acertar um ataque, empurre o alvo até 4 metros.	3x/cena	4E
Passo Inabalável	Quando for empurrado, derrubado ou tiver seu movimento interrompido, ignore o efeito e continue o deslocamento.	2x/cena	5E

NÍVEL 3

Bônus fixo: ataques causam +4 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Impacto de Parede	Ao empurrar um alvo contra uma superfície, cause 3d6 de dano físico.	Livre	6E
Pistões Reativos	Após sofrer dano, seu próximo ataque também empurra o alvo 3 metros e causa +5 de dano.	2x/cena	5E
Investida Hidráulica	Use Mover em direção a um alvo e realize um ataque ao final do deslocamento, usando o bônus de Mover no dano.	3x/cena	7E

NÍVEL 4

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Demolição Aplicada	Ao acertar uma estrutura, veículo ou máquina, cause +6d4+10 de dano físico.	Livre	7E
Propulsão Total	Use Mover para avançar 12 metros em linha reta e atacar cada inimigo atravessado. Empurre os atingidos 3 metros.	1x/cena	8E
Reator de Combate	Para cada ataque que atingir você nesta rodada, seu próximo golpe recebe +3 de dano, até +9.	3x/cena	8E

NÍVEL 5 Bônus fixo: ataques causam +8 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Colapso Local	Cause 6d4+15 de dano físico em uma área pequena e empurre os alvos 6 metros.	1x/cena	12E
Carga Terminal	Mova-se até seu deslocamento máximo em linha reta e ataque. Para cada 3 metros percorridos, adicione +1d8 de dano, até +4d8.	1x/cena	15E
Resposta Violenta	Até seu próximo turno, o primeiro ataque que atingir você carrega os pistões. Seu próximo ataque causa o dano normal + metade do dano recebido.	1x/cena	15E

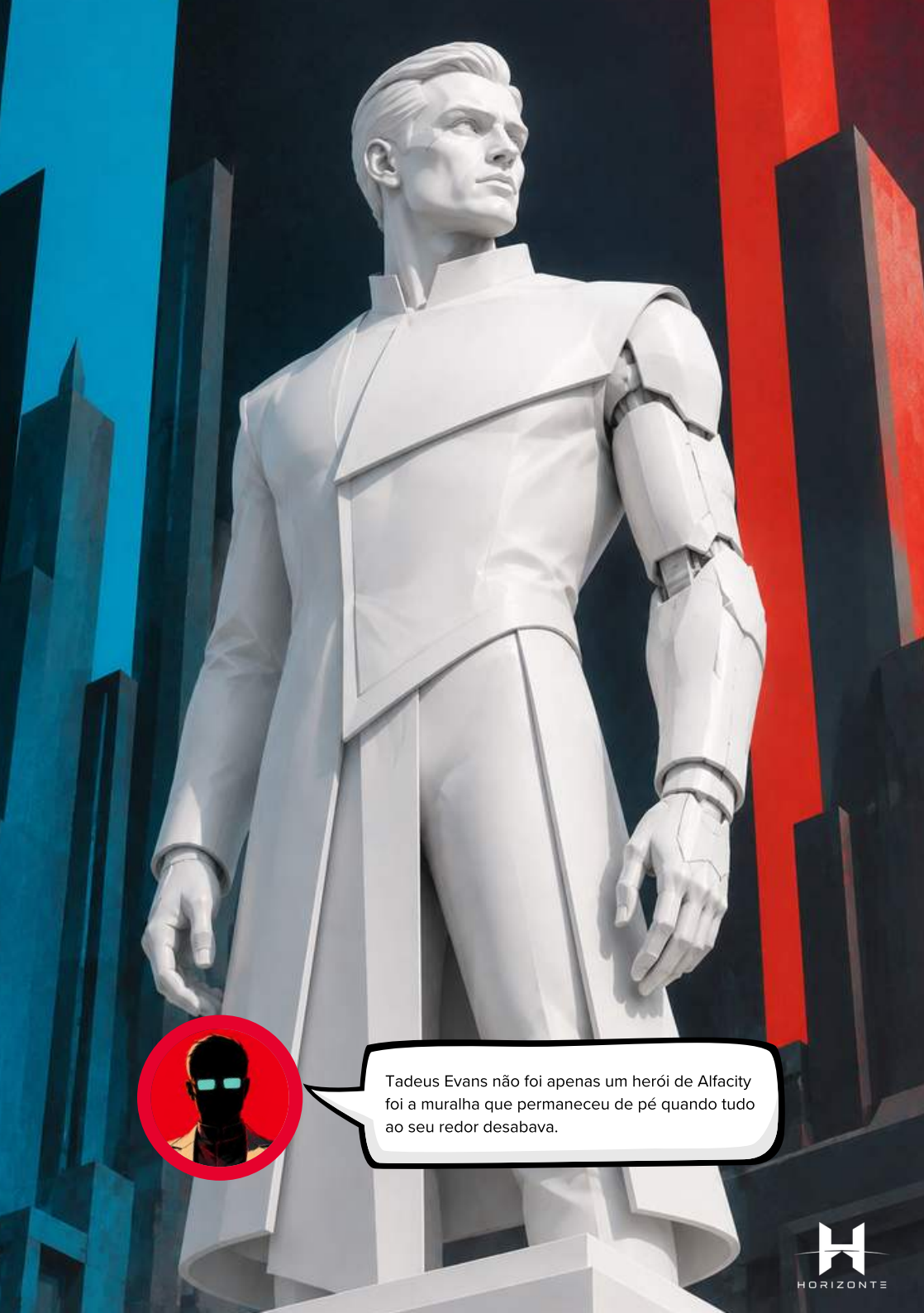
HERÓI NOTÁVEL

TADEUS EVANS

Codinome: Tarkiuos

Herói reconhecido por sua honra e coragem durante a Guerra da Morte. Tarkiuos permaneceu na linha de defesa mesmo quando as forças vindas da Zona Morta romperam os limites de Alfacity. Lutou até o fim para impedir o avanço inimigo e morreu protegendo a cidade.

"Não importa quantos atravessem nossos muros. Enquanto um de nós continuar de pé, Alfacity ainda não caiu."


Tadeus Evans não foi apenas um herói de Alfacity foi a muralha que permaneceu de pé quando tudo ao seu redor desabava.


O ESCUDO
BASTION
HORIZONTE

MANUAL

GUIA DE USO

Função: defensor
Alcance: Próximo

ATAQUE: causa 1d6+4 de dano físico.
CRÍTICO: o próximo ataque contra você recebe Desvantagem.

ESTADO ASSINATURA

Uma vez por cena, gaste 6 de Energia para ativar.
Enquanto estiver ativo, os dados da Ação Defender passam de 1d4 para 1d6.

No começo de cada turno, gaste 4 de Energia para manter o Estado ativo. Se não pagar, ele termina até o fim da cena.

SINCRONIA

Duas vezes por cena, após escolher Defender, gaste 4 de Energia. Até o próximo turno, a primeira vez que um ataque não superar sua Defesa, recebe uma Reação adicional.



Nem toda arma existe para derrubar alguém. Algumas existem para garantir que você continue de pé quando todo o resto estiver caindo. O Bastion foi feito exatamente para isso.

NÍVEIS DE EVOLUÇÃO

A partir do nível 1, o Condutor recebe automaticamente seu bônus fixo e escolhe apenas **uma** funcionalidade da tabela correspondente.

NÍVEL 1

Bônus fixo: ataques causam +1 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Recalibração Cinética	Repita um dado de Defender. O novo resultado deve ser mantido.	2x/cena	2E
Marca de Guarda	Após acertar um alvo, o próximo ataque dele contra alguém diferente de você recebe Desvantagem. Dura até o fim do próximo turno dele.	2x/cena	3E
Abertura Protegida	Quando um ataque não superar sua Defesa, um aliado Próximo recebe +2 no próximo ataque contra o agressor.	3x/cena	3E

NÍVEL 2

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Trava de Posição	Até o próximo turno, você não pode ser movido, derrubado ou atravessado.	2x/cena	4E
Avanço de Escolta	Ao usar Mover, um aliado Próximo pode acompanhar seu deslocamento, terminando Próximo a você.	2x/cena	4E
Anteparo Direcional	Após escolher Defender, ataques à distância cuja trajetória atravesse seu alcance Próximo recebem Desvantagem contra você e seus aliados.	2x/cena	5E

NÍVEL 3

Bônus fixo: ataques causam +3 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Cobertura Projetada	Quando um aliado Próximo for atacado, use sua Defesa no lugar da Defesa dele.	2x/cena	5E
Rebatimento Vetorial	Como Reação, quando um ataque à distância não superar sua Defesa, redirecione-o para outro alvo Próximo ao alvo original. Use o resultado original contra a nova Defesa.	4x/cena	6E
Escudo de Pulso	Após escolher Defender, um aliado Próximo recebe Vida temporária igual ao bônus total de Defender +5, até o próximo turno. Não acumula.	Livre	6E

NÍVEL 4

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Barreira Curta	Crie em alcance Próximo uma barreira com 20 de Vida. Ela permanece por 2 rodadas.	2x/cena	12E
Fechamento Angular	Como Reação, quando um ataque em área incluir você e aliados Próximos, faça o ataque afetar somente você.	1x/cena	12E
Limitador de Impacto	Escolha um aliado Próximo. O próximo dano sofrido por ele antes do seu próximo turno não pode superar 15.	4x/cena	10E

NÍVEL 5 Bônus fixo: ataques causam +6 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Baluarte Absoluto	Até o próximo turno, receba uma Reação contra cada ataque direcionado a você ou a um aliado Próximo. Essas Reações só podem responder aos ataques que as concederam.	1x/cena	16E
Zona de Armistício	Crie uma área pequena centrada em você até o próximo turno. Ataques e efeitos não podem atravessar seus limites em nenhuma direção, mas criaturas ainda podem entrar ou sair.	1x/cena	16E
Muralha Compartilhada	Crie uma reserva de 30 pontos até o próximo turno. Danos contra você ou aliados Próximos são retirados primeiro dessa reserva.	1x/cena	16E

HERÓI NOTÁVEL

MADALENA MONTE FERRO

Codinome: Iron Maiden

Durante o ataque de Prime Tetalos, Madalena sustentou sozinha a defesa de um distrito inteiro. Mesmo gravemente ferida, permaneceu em combate até garantir a evacuação dos moradores. Morreu pouco depois, vítima dos próprios ferimentos.

"Não preciso vencer.
Preciso apenas continuar
de pé até o último deles estar seguro."


Madela sempre foi forte, gentil e protetora. Mãe e guerreira, cuidou de todos ao seu redor e permaneceu assim até seus últimos momentos.


RIFLE
ARCOLAPSO
HORIZONTE

MANUAL

GUIA DE USO

Função: atirador
Alcance: Médio

ATAQUE: causa 3d6 de dano energético.
CRÍTICO: O Dano causado desabilita a Ação Defender até fim da próxima rodada

ESTADO ASSINATURA

Uma vez por cena, gaste 7 de Energia para ativar.
Se não usar Mover, recebe Vantagem no primeiro ataque do turno e seu alcance aumenta para Longo.

No começo de cada turno, gaste 4 de Energia para manter o Estado ativo. Se não pagar, ele termina até o fim da cena.

SINCRONIA

Duas vezes por cena, gaste 4 de Energia.
Seu próximo ataque pode atingir um alvo detectado por você ou por um aliado, mesmo sem linha de visão direta.



O rifle calcula uma trajetória impossível e colapsa o arco energético diretamente sobre a coordenada marcada.

NÍVEIS DE EVOLUÇÃO

A partir do nível 1, o Condutor recebe automaticamente seu bônus fixo e escolhe apenas **uma** funcionalidade da tabela correspondente.

NÍVEL 1

Bônus fixo: ataques causam +3 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Bipé Magnético	Após Carregar, use o dado desse Ação como bônus no teste ataque do próximo ataque.	4x/cena	3E
Rastro de Íons	Após acertar, conheça a posição do alvo até o próximo turno, mesmo atrás de obstáculos.	Livre	2E
Supressor Térmico	Um ataque em alcance Longo ou Extremo não revela sua posição.	1x/cena	4E

NÍVEL 2

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Mira Cirúrgica	Após acertar, escolha: **braço:** Desvantagem no próximo ataque; **perna:** Mover não aumenta o deslocamento; **sensor:** não detecta além do alcance Médio. Dura até o próximo turno.	4x/cena	5E
Prisma de Fachada	Faça um ataque partir de uma superfície visível em alcance Médio.	4x/cena	5E
Janela de Travessia	Quando um alvo detectado usar Mover, ataque-o como Reação antes do deslocamento.	3x/cena	4E

NÍVEL 3

Bônus fixo: ataques causam +6 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Câmara Supercarregada	Após usar Carregar duas vezes, cause o valor máximo dos dados no próximo ataque.	2x/cena	8E
Pulso Perfurante	Ataque um alvo através de um obstáculo. O obstáculo sofre o dano; se for destruído, o alvo também é atingido.	Livre	6E
Dedo no Gatilho	Ao obter um crítico, guarde o ataque adicional até o fim da cena para usar como reação (não precisa ter usado Defender para atirar como reação).	-	5E

NÍVEL 4

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Tiro de Interrupção	Quando um alvo detectado agir, ataque-o como Reação. Se acertar, ele recebe -4 nessa ação.	Livre	9E
Correção do Observador	Após um aliado acertar um alvo, some o resultado do dado de Ação dele em seu próximo ataque contra o mesmo alvo.	4x/cena	7E
Segundo Impacto	Após acertar, se o alvo permanecer no lugar até o próximo turno, sofre novamente metade do dano.	3x/cena	8E

NÍVEL 5 Bônus fixo: ataques causam +9 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Linha Zero	Ataque qualquer alvo detectado, ignorando distância e obstáculos. O acerto conta como crítico.	1x/cena	15E
Um Tiro Basta	Use Carregar + Carregar + Atacar. Se acertar, cause o valor máximo dos dados e ignore defesas temporárias somando o valor dos Ações ao dano	1x/cena	16E
Confirmação de Abate	Ataque um alvo com metade da Vida ou menos que você já tenha ferido. Se restarem até 10 de Vida após o dano, reduza-o a 0.	Livre	15E

HERÓI NOTÁVEL

JOSH KAMPBELL

Codinome: KBL

Durante uma operação na Zona Morta, Josh protegeu sozinho o acampamento de uma tropa da F.A.D. Posicionado no alto de uma montanha, enfrentou uma tempestade de areia e relâmpagos enquanto eliminava ameaças com seu rifle de precisão energética. Sua defesa permitiu que a tropa resgatasse um comboio de pacientes e retornasse em segurança para Alfacity.

Preguiçoso por natureza, mas absurdamente talentoso, KBL só se movia quando realmente precisava. E, quando precisava, raramente errava.

"Eu podia ter descido para ajudar. Mas daqui de cima dava menos trabalho."


“KBL parecia não ligar pra nada. Até o momento em que alguém precisava dele.”


M.40
CASCATA
HORIZONTE

MANUAL

GUIA DE USO

Função: artilharia
Alcance: Curto, dano em área 2M
Tipo: Prótese Corporal

ATAQUE: Causa 3d4+7 de dano energético.
CRÍTICO: o ataque passa a afetar uma área pequena ou aumenta sua área em uma categoria.

ESTADO ASSINATURA

Uma vez por cena, gaste 7 de Energia para ativar.
Enquanto estiver ativo, usar Carregar faz seu próximo ataque afetar uma área pequena.

No começo de cada turno, gaste 4 de Energia para manter o Estado ativo. Se não pagar, ele termina até o fim da cena.

SINCRONIA

Gaste 4 de Energia.
Seu próximo ataque em área se repete em uma segunda área pequena a até 6 metros da primeira, causando metade do dano.



O M.40 acumula Energia em camadas. Quando dispara, cada camada colapsa em um ponto diferente da explosão.

NÍVEIS DE EVOLUÇÃO

A partir do nível 1, o Condutor recebe automaticamente seu bônus fixo e escolhe apenas **uma** funcionalidade da tabela correspondente.

NÍVEL 1

Bônus fixo: ataques causam +3 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Câmara de Retorno	Após atingir dois ou mais inimigos em área, recupere 3E.	3x/cena	—
Centro Limpo	Retire uma criatura da área do seu ataque.	-	2E
Carga Adesiva	Após acertar um alvo, seu próximo ataque em área pode ser centrado nele, mesmo sem linha de visão.	-	3E

NÍVEL 2

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Detonação Aérea	Coberturas não aumentam a Defesa contra seu ataque em área.	-	4E
Implosão	Puxe os alvos atingidos 3 metros em direção ao centro da área.	4x/cena	5E
Solo Vitrificado	Até o próximo turno, atravessar a área atingida exige Mover.	3x/cena	4E

NÍVEL 3

Bônus fixo: ataques causam +5 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Sifão de Queda	Recupere 6E por inimigo reduzido a 0 pelo ataque, máximo 18E.	-	—
Carga de Cerco	Seu ataque em área causa metade do dano às criaturas e o dobro contra estruturas e veículos.	3x/cena	7E
Ejeção de Emergência	Ataque uma área pequena centrada em você. Você não é atingido e se desloca até 6 metros.	2x/cena	7E

NÍVEL 4

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Zona de Calor	Crie uma área pequena por 2 rodadas. Entrar ou começar o turno nela causa 4d6+7 de dano energético.	3x/cena	12E
Cortina de Plasma	Após atacar em área, ninguém pode enxergar através dela até o próximo turno.	2x/cena	9E
Fusão em Cadeia	Escolha um alvo atingido. Se ele chegar a 0 antes do próximo turno, explode e causa metade do dano do ataque em uma área pequena.	Livre	10E

NÍVEL 5 Bônus fixo: ataques causam +8 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Sol Curto	Ataque uma área média. Sensores e equipamentos atingidos param até o próximo turno.	2x/cena	15E
Reator a Zero	Gaste toda sua Energia, mínimo 12E. Ataque uma área pequena e adicione ao dano a Energia gasta no máximo 30.	1x/cena	Toda
Morteiro Moderno	Marque um ponto em alcance Extremo. No começo da próxima rodada, ataque uma área grande naquele ponto.	1x/cena	16E

HERÓI NOTÁVEL

FELICIA NORMAN

Codinome: Rain

Quando uma megaestação espacial saiu de órbita e iniciou uma queda direta sobre o Distrito 14, Felicia embarcou sozinha em uma nave de tripulação única e avançou para interceptá-la. Com paciência absoluta, esperou o momento exato para liberar toda a potência da Cascata M-40, destruindo a estrutura antes que ela alcançasse Alfacity.

Tímida longe das missões, Rain raramente buscava atenção. Naquele dia, porém, toda a cidade viu o céu se abrir com o disparo que salvou milhares de vidas.

"Eu não precisava ser mais forte que aquilo. Só precisava acertar no momento certo."


“Rain nunca quis ser vista. Engraçado que, no fim, foi impossível não olhar pro céu.”


XIX
PARALAX
HORIZONTE

MANUAL

GUIA DE USO

Função: controle tecnológico e aceleração
Alcance: Próximo
Tipo: Prótese Corporal

ATAQUE: causa 3d4+2 de dano energético.
CRÍTICO: a ação adicional pode ser usada como Cibernética.

ESTADO ASSINATURA

Uma vez por cena, gaste 5 de Energia para ativar.
Quando escolher Mover e Cibernética, ambos utilizam o maior bônus obtido entre os dois Ações.

No começo de cada turno, gaste 2 de Energia para manter o Estado ativo. Se não pagar, ele termina até o fim da cena.

SINCRONIA

Três vezes por cena, quando o Reativo for acionado, gaste 6 de Energia.
Use imediatamente um dos seus Ações ainda não realizados antes das ameaças agirem.



O implante de coluna não torna o mundo mais lento. Ele permite que o Condutor processe várias versões do mesmo instante.

NÍVEIS DE EVOLUÇÃO

A partir do nível 1, o Condutor recebe automaticamente seu bônus fixo e escolhe apenas **uma** funcionalidade da tabela correspondente.

NÍVEL 1

Bônus fixo: ataques causam +2 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Frame Skip	Troque a posição de dois Ações da sua Sequência antes de usar qualquer um deles.	Livre	2E
Rota Alternativa	Após rolar seus Ações, repita um dos dados e escolha qual resultado manter.	5x/cena	2E
Interface em Movimento	Após usar Mover, use Cibernética imediatamente sem alterar a ordem dos Ações seguintes.	4x/cena	3E

NÍVEL 2

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Janela Morta	Quando o Reativo for acionado, use imediatamente um Ação ainda não realizado antes da ameaça agir.	3x/cena	5E
Processamento Paralelo	Ao escolher Mover e Cibernética na mesma Sequência, ambos usam o maior bônus obtido entre eles.	3x/cena	6E
Ação Substituto	Antes de executar um Ação, troque-o por outro tipo mantendo o resultado rolado.	Livre	5E

NÍVEL 3

Bônus fixo: ataques causam +6 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Buffer Neural	Quando realizar Sincronia, você recebe uma Ação adicional de um tipo diferente.	3x/cena	7E
Predição Hostil	Quando uma ameaça agir, altere a ordem dos Ações dela antes dela agir.	3x/cena	8E
Acesso Relâmpago	Após realizar Cibernética com sucesso, mova-se até 6 metros sem gastar Mover.	2x/cena	8E

NÍVEL 4

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Clock Override	Ao obter um crítico, a ação adicional pode ser realizada usando qualquer Ação, não apenas o que gerou o crítico.	Livre	9E
Sobrecarga Sináptica	[Reação] Realize imediatamente um Ação adicional. Role seu dado normalmente.	3x/cena	10E
Execução Lastro	Após um teste bem-sucedido de Cibernética, execute o próxim a Ação da Sequência antes que qualquer Reação contra a invasão possa ocorrer.	1x/cena	12E

NÍVEL 5 Bônus fixo: ataques causam +12 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Paralaxe Total	Realize dois Ações adicionais neste turno. Role normalmente os dados deles.	2x/cena	13E
Instante Fraturado	Depois de terminar sua Sequência, escolha dois Ações usados nela e execute novamente um deles.	2x/cena	11E
Zero Latência	Até o fim do turno, seus Ações podem ser executados em qualquer ordem e Mover ou Cibernética podem ser usados imediatamente quando uma condição permitir.	1x/cena	15E

HERÓI NOTÁVEL

GRECO MAGNUS

Codinome: Magnus, General

Greco Magnus ganhou seu nome durante a Guerra da Morte, quando assumiu a Ação de tropas cercadas e transformou uma derrota quase certa em uma das maiores vitórias do conflito. General por respeito antes mesmo de receber qualquer título, Magnus era conhecido tanto pela capacidade estratégica quanto pela presença direta no campo de batalha.

Com apenas 150 homens sob seu Ação, enfrentou e derrotou a Primeira Companhia das Tropas de Incursão e Sangue, quebrando seu avanço e mudando o rumo daquela frente de guerra.

"Um exército não vence porque tem mais homens. Vence porque cada homem sabe exatamente onde precisa estar."


“Magnus fazia 150 homens parecerem um exército inteiro. E fazia o inimigo perceber isso tarde demais.”


Y'S
HIRIS
HORIZONTE

MANUAL

GUIA DE USO

Função: emissor energético
Alcance: Médio
Tipo: Prótese Corporal

ATAQUE: causa 1d12+5 de dano energético.
CRÍTICO: o ataque adicional contra o mesmo alvo acerta automaticamente.



ESTADO ASSINATURA

Uma vez por cena, gaste 6 de Energia para ativar. Enquanto estiver ativo, detecta alvos através de escuridão, fumaça e camuflagem. Seus ataques ignoram bônus de cobertura.

No começo de cada turno, gaste 3 de Energia para manter o Estado ativo. Se não pagar, ele termina até o fim da cena.



SINCRONIA

Duas vezes por cena, gaste 7 de Energia.

Seu próximo ataque varre uma área pequena. Faça um teste contra cada alvo atingido.



Uma placa facial sustenta um pequeno núcleo no lugar do olho. Quando recebe Energia, o HIRIS deixa de enxergar o mundo e começa a atravessá-lo.

NÍVEIS DE EVOLUÇÃO

A partir do nível 1, o Condutor recebe automaticamente seu bônus fixo e escolhe apenas **uma** funcionalidade da tabela correspondente.

NÍVEL 1

Bônus fixo: ataques causam +1 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Foco Incisivo	Se atacar o mesmo alvo novamente no turno, o próximo ataque ignora 2 de Defesa extra.	3x/cena	3E
Varredura Curta	Seu próximo ataque atinge uma área Pequena. Faça um teste por alvo.	3x/cena	4E
Sobrecarga do Núcleo	Antes de atacar, gaste até 3 de Energia. O ataque causa +2 de dano por Energia gasta.	4x/cena	Varia

NÍVEL 2

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Feixe Perfurante	Ao acertar, o disparo atravessa o alvo e pode atingir outro diretamente atrás dele em alcance Próximo.	3x/cena	5E
Traço Contínuo	Após acertar um alvo, seu próximo ataque contra ele causa +1d12 de dano.	3x/cena	6E
Queima de Circuito	Ao acertar máquina, implante ou equipamento, desative uma função tecnológica até o próximo turno.	3x/cena	7E

NÍVEL 3

Bônus fixo: ataques causam +6 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Corte Horizontal	Faça uma varredura em linha reta até alcance Médio, atacando todos os alvos atravessados.	3x/cena	8E
Ponto Branco	Seu próximo ataque contra um único alvo causa +2d12 de dano e não pode afetar área.	3x/cena	9E
Visão de Combate	Até o próximo turno, seus ataques ignoram fumaça, escuridão, camuflagem e bônus de cobertura.	3x/cena	7E

NÍVEL 4

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Feixe Sustentado	Ao acertar um alvo, mantenha o feixe sobre ele. Seu próximo ataque contra esse alvo recebe Vantagem e causa +1d12.	3x/cena	10E
Refração	Após acertar um alvo, o feixe muda de direção e ataca um segundo alvo em até 6 metros do primeiro.	3x/cena	11E
Colapso Eletrônico	Após atingir uma máquina ou alvo com implantes, ele perde acesso a uma função tecnológica e não pode realizar Reações até o próximo turno.	3x/cena	9E

NÍVEL 5 Bônus fixo: ataques causam +8 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Raio de Ruptura	Dispare uma linha de energia em alcance Longo. Todos os alvos atravessados sofrem o ataque, e coberturas simples no caminho são destruídas.	3x/cena	12E
Núcleo Aberto	Antes de atacar, gaste qualquer quantidade de Energia, até 16. Para cada 4 de Energia gastos, adicione +1d8 de dano.	3x/cena	Varia
Horizonte Branco	Até o fim do turno, seus disparos atravessam cobertura, ignoram efeitos visuais e podem continuar através de um alvo atingindo outro atrás dele.	1x/cena	10E

HERÓI NOTÁVEL

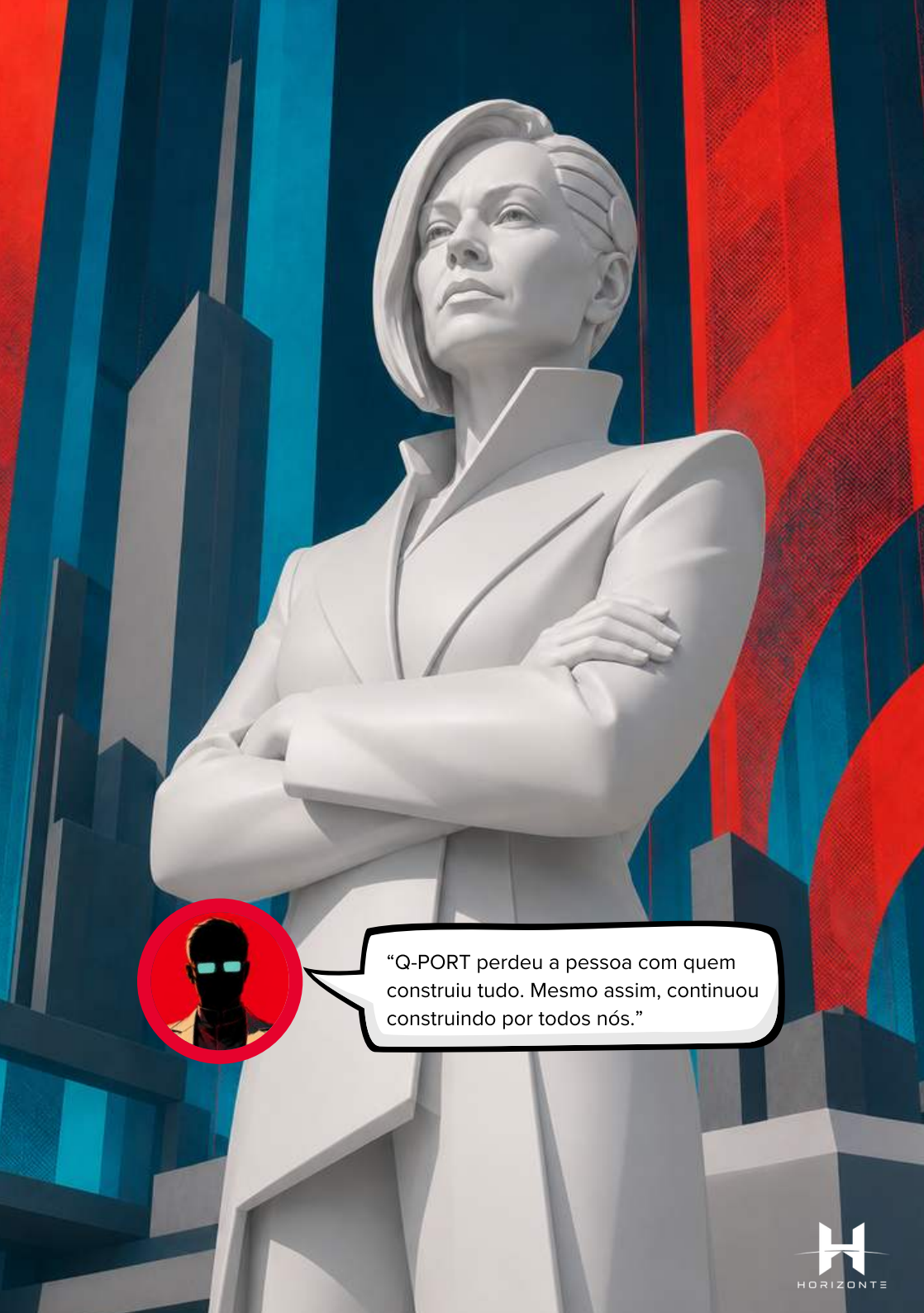
VALENTINA QOPORT

Codinome: Q-PORT

Valentina foi responsável pelo desenvolvimento de diversas aplicações tecnológicas que transformaram a vida em Alfacity. Durante anos, trabalhou ao lado de seu marido, Pedro Qoport, unindo pesquisa, disciplina e inovação.

Após a morte de Pedro, recusou-se a abandonar os projetos que construíram juntos. Seus estudos posteriores deram origem a tecnologias e procedimentos que salvaram inúmeras vidas, tornando seu nome inseparável do avanço científico da cidade.

"O luto não encerra um trabalho importante. Ele apenas torna impossível desistir dele."


“Q-PORT perdeu a pessoa com quem construiu tudo. Mesmo assim, continuou construindo por todos nós.”


11
VESPER
HORIZONTE

MANUAL

GUIA DE USO

Função: atirador de cadência
Alcance: Próximo

ATAQUE: 2d10 de dano físico.
CRÍTICO: Role os dados de dano duas vezes

ESTADO ASSINATURA
Uma vez por cena, gaste 6 de Energia.

Uma vez por turno, após atacar, realize outro ataque sem gastar Ação. Ele causa 1d10 de dano e pode atingir o mesmo alvo ou outro em alcance.

Gaste 4 de Energia por turno para manter.

SINCRONIA
Três vezes por cena, após errar um ataque, gaste 5 de Energia.

Refaça o ataque novamente porém agora considere 8 e 9 como acerto crítico.



As Vesper recompensa movimento, ritmo e confiança. O problema é que muita gente confunde confiança com imprudência.

NÍVEIS DE EVOLUÇÃO

A partir do nível 1, o Condutor recebe automaticamente seu bônus fixo e escolhe apenas **uma** funcionalidade da tabela correspondente.

NÍVEL 1

Bônus fixo: ataques causam +2 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Troca de Alvo	Após acertar um alvo, seu próximo ataque contra outro inimigo recebe +2.	4x/cena	2E
Disparo Alternado	Seu segundo ataque no mesmo turno causa +1d6 de dano.	4x/cena	2E
Passo Balístico	Após atacar, mova-se até 3 metros sem usar Mover.	4x/cena	1E

NÍVEL 2

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Pistolas Cruzadas	Use um Ação ataque disponível para atacar dois alvos diferentes em alcance curto. Role separadamente.	2x/cena	5E
Erro Calculado	Após errar um ataque, mova-se até 3 metros e seu próximo ataque neste turno recebe +2.	3x/cena	6E
Cadência Crescente	Ao acertar dois alvos diferentes no mesmo turno, seu próximo ataque causa +1d10 de dano.	3x/cena	5E

NÍVEL 3

Bônus fixo: ataques causam +6 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Corrida de Tiro	Ao usar Mover, realize um ataque durante o deslocamento usando Mover como Bônus ao invés de Atacar	4x/cena	8E
Fogo Assimétrico	Após acertar um alvo, ataque outro inimigo causando 1d10+10 de dano.	3x/cena	7E
Ritmo Recuperado	Sincronia pode ser usada 5 vezes por cena	Livre	Varia

NÍVEL 4

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Fogo de Cobertura	Escolha uma área Pequena. Até seu próximo turno, realize até 2 ataques contra inimigos que agirem ou se moverem nela [Reação].	2x/cena	8E
Dança de Chumbo	Até o fim do turno, após acertar um alvo diferente do anterior, mova-se até 3 metros.	2x/cena	7E
Rajada Geminada	Ao atacar um alvo você pode rolar o teste de ataque duas vezes e optar pelo melhor resultado.	3x/cena	9E

NÍVEL 5 Bônus fixo: ataques causam +8 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Varredura Vesper	Realize um ataque contra cada inimigo em alcance Médio, movendo-se até 6 metros durante a sequência, um teste de ataque único.	1x/cena	12E
Cadência Vermelha	Até o fim do turno, cada vez que acertar um alvo diferente do anterior, seu próximo ataque recebe +2 de dano, acumulando até +8.	3x/cena	10E
Duas Armas, Nenhuma Pausa	Durante este turno, a primeira vez que errar um ataque, realize imediatamente outro ataque contra um alvo diferente. A primeira vez que acertar um crítico, faça o mesmo.	1x/cena	11E

HERÓI NOTÁVEL

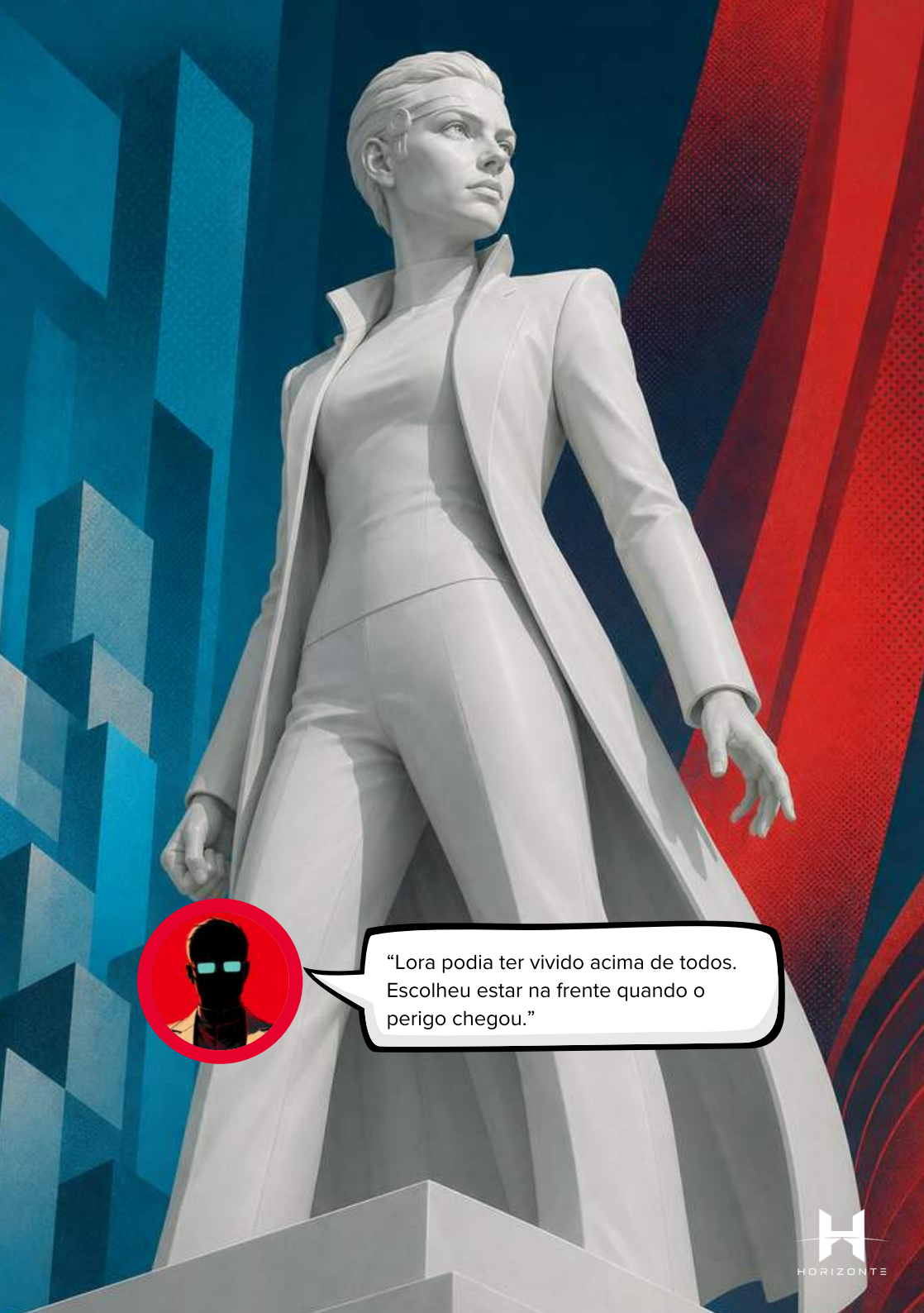
EVILYN LORAZ

Codinome: Lora

Herdeira de um poderoso império corporativo, Evilyn abandonou uma vida de prestígio e conforto para servir Alfacity nas batalhas mais perigosas de sua geração. Obstinada e corajosa, recusava qualquer proteção que não fosse estendida também à população.

Na Batalha da Borda, permaneceu entre as comunidades e as criaturas que emergiram das águas, defendendo os moradores durante um dos confrontos mais sangrentos daquele período.

“Meu nome podia me colocar acima de muita gente. Eu preferi usá-lo para ficar na frente delas.”


“Lora podia ter vivido acima de todos. Escolheu estar na frente quando o perigo chegou.”


MELODIA
ZERO
HORIZONTE

MANUAL

GUIA DE USO

Função: regente tático
Alcance: Médio

ATAQUE: 1d6+2 de dano energético.
CRÍTICO: O alvo não pode receber bônus ou auxílio de aliados até seu próximo turno.

ESTADO ASSINATURA

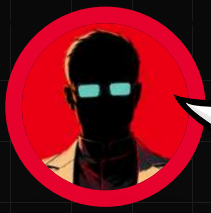
Uma vez por cena, gaste 5 de Energia.

Uma vez por turno, após você ou um aliado em alcance Médio rolar seus Ações, troque entre si os resultados de dois desses dados, porém o resultado deve ser o número válido que ainda possa ser trocado.
Gaste 2 de Energia por turno para manter.

SINCRONIA

Duas vezes por cena, gaste 7 de Energia e escolha até dois inimigos.

No próximo turno, eles não podem escolher o mesm a Ação mais de uma vez.



Ela altera frequência, ritmo, pressão sonora e ruído neural. Pode fortalecer aliados, quebrar concentração inimiga, marcar o tempo de avanço e transformar uma cena frenética em um show de desorientação.

NÍVEIS DE EVOLUÇÃO

A partir do nível 1, o Condutor recebe automaticamente seu bônus fixo e escolhe apenas **uma** funcionalidade da tabela correspondente.

NÍVEL 1

Bônus fixo: ataques causam +2 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Pulso de Entrada	Quando um aliado rolar 1 em um Ação, transforme o resultado em 3.	Livre	2E
Nota Espelhada	Um aliado em alcance Médio pode usar o resultado de um dos seus Ações no lugar do próprio.	3x/cena	2E
Ruído de Fundo	Um inimigo em alcance Médio recebe -2 no próximo teste.	3x/cena	2E

NÍVEL 2

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Mudança de Tom	Troque um Ação seu ou de um aliado por outro tipo, mantendo o resultado rolado.	3x/cena	5E
Dueto	Após um aliado ter sucesso em um teste, escolha outro aliado. Ele recebe +3 no próximo teste.	3x/cena	5E
Dissonância Neural	Acrescente um Ação adicional da Sincronia, além disso sincronia pode ser usada três vezes.	Livre	2E

NÍVEL 3

Bônus fixo: ataques causam +5 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Refrão	Quando dois aliados tiverem sucesso consecutivamente, o próximo aliado recebe Vantagem no primeiro teste que realizar.	2x/cena	7E
Ruído de Ruptura	Após uma ameaça rolar seus Ações, transforme um dos resultados em 1.	3x/cena	6E
Solo	Escolha um aliado. Até o próximo turno dele, a primeira vez que falhar em um teste, poderá repeti-lo.	3x/cena	7E

NÍVEL 4

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Contratempo	Quando uma ameaça usar um Ação, escolha outr a Ação ainda não usado por ela, inutilize a Ação e dê a um aliado que ainda não tenha agido.	2x/cena	10E
Zona de Dissonância	Crie uma área Pequena em alcance Médio. Até seu próximo turno, inimigos nela não podem receber auxílio nem bônus de aliados.	2x/cena	11E
Encore	Use novamente uma função da Melodia de Nível 1, 2 ou 3 que já tenha atingido seu limite de uso nesta cena.	1x/cena	9E

NÍVEL 5 Bônus fixo: ataques causam +7 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Hora do Show P##ra!	O primeiro aliado a agir recebe Vantagem no primeiro teste. Se tiver sucesso, passa a Vantagem ao próximo aliado. A corrente termina quando alguém falhar ou até o fim do seu próximo turno.	2x/cena	12E
Maestro do Caos	Após 2 aliados agirem, escolha o maior bônus de Ação entre eles. Até 2 aliados que ainda não agiram somam esse valor ao mesmo tipo de Ação nesta rodada.	2x/cena	13E
Silêncio Absoluto	Até seu próximo turno, escolha até 3 inimigos em alcance Médio. Cada um perde a capacidade de repetir Ações e não pode receber auxílio ou Vantagem.	1x/cena	15E

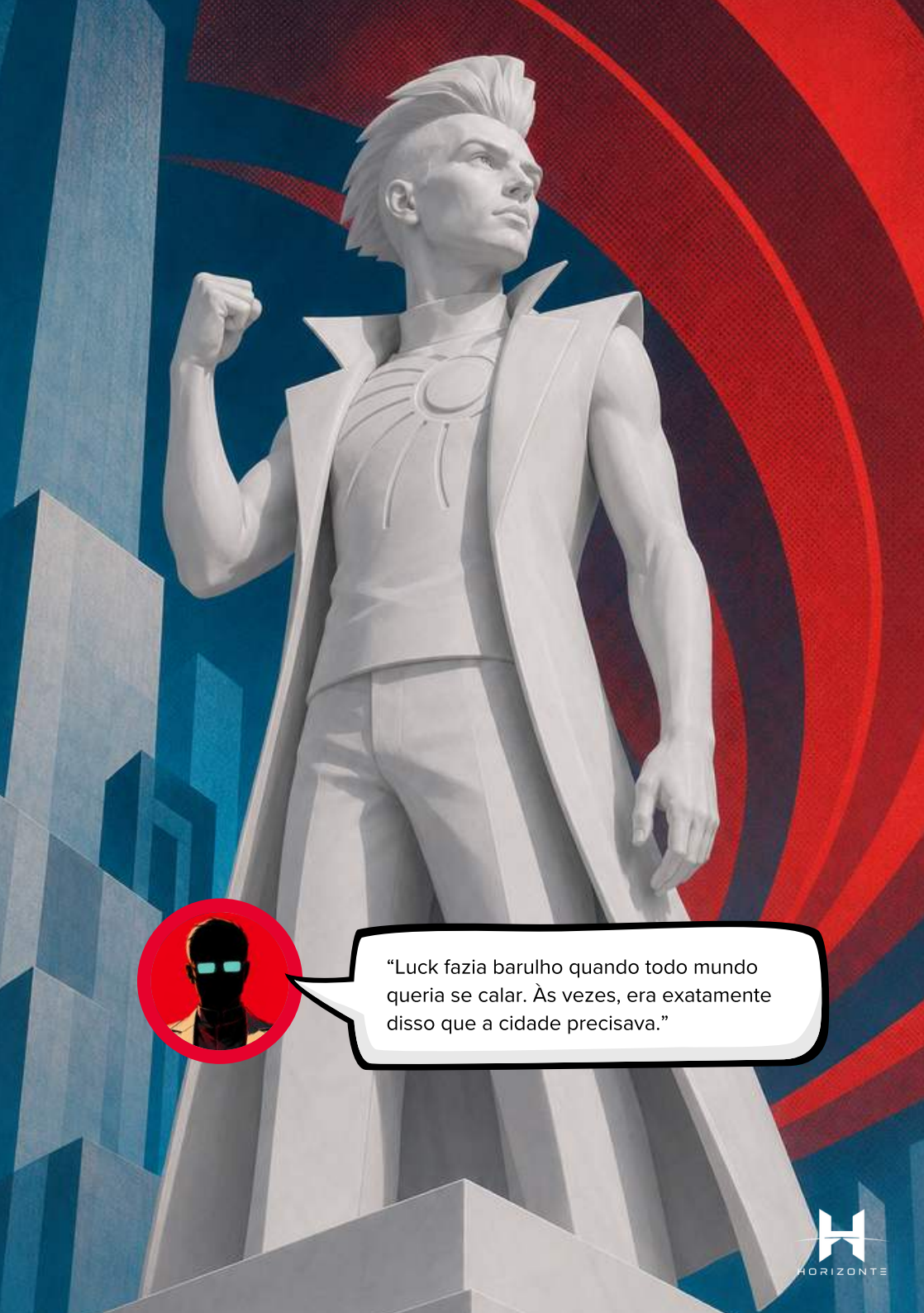
HERÓI NOTÁVEL

KAY LUCK

Codinome: Luck

Kay encontrou na música a força para continuar e a usou para manter outras pessoas de pé durante os períodos mais difíceis de Alfacity. Discípulo do guitarrista punk Joseph, carregou adiante seu estilo, sua rebeldia e a certeza de que o medo nunca deveria falar mais alto que uma guitarra.

“Enquanto ainda houver alguém fazendo barulho, o medo nunca vai mandar em todo mundo.”


“Luck fazia barulho quando todo mundo queria se calar. Às vezes, era exatamente disso que a cidade precisava.”



ESFERA
ANUBIS



HORIZONTE

MANUAL

GUIA DE USO

Função: invasor de combate
Alcance: Próximo

ATAQUE: 2d4+8 de dano físico.
CRÍTICO: reduza em 1 rodada o tempo de indisponibilidade de um Circuito utilizado por você.

ESTADO ASSINATURA

Uma vez por cena, gaste 6 de Energia para ativar.
Enquanto estiver ativo, sempre que aplicar um Circuito com sucesso a um inimigo em alcance Próximo, Anubis causa 1d6 de dano energético ao alvo.

No começo de cada turno, gaste 3 de Energia para manter o Estado ativo. Se não pagar, ele termina até o fim da cena.

SINCRONIA

Duas vezes por cena, após aplicar um Circuito com sucesso a um inimigo em alcance Próximo, gaste 5 de Energia.

Realize imediatamente um ataque com Anubis contra esse alvo sem gastar um Ação. Utilize o resultado do teste de Cibernética como resultado do ataque.



Anubis é um orbe metálico. Ele flutua próximo ao Condutor, responde a Ações neurais e pode ser lançado contra inimigos, mudando sua trajetória antes de retornar, tambem possui um IA integrada.

NÍVEIS DE EVOLUÇÃO

A partir do nível 1, o Condutor recebe automaticamente seu bônus fixo e escolhe apenas **uma** funcionalidade da tabela correspondente.

NÍVEL 1

Bônus fixo: ataques causam +1 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Overdrive	Antes de atacar, cause +5 de dano para cada Cibernética bem-sucedida realizada antes do ataque neste turno.	4x/cena	3E
Payload	Após acertar um ataque, seu próximo Circuito contra esse alvo recebe +2.	4x/cena	3E
Backdoor	Após aplicar um Circuito com sucesso, mantenha uma brecha no alvo até o fim da cena. Seu próximo teste de Cibernética contra ele recebe +2.	4x/cena	3E

NÍVEL 2

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Execução Remota	Após aplicar um Circuito, seus ataques com Anubis contra esse alvo podem ser feitos em alcance Médio até o fim do próximo turno.	3x/cena	5E
Injeção Física	Após acertar um ataque, use imediatamente um Circuito contra o mesmo alvo sem gastar outr a Ação.	3x/cena	6E
Fork	Após aplicar um Circuito com sucesso, aplique o mesmo Circuito em um segundo alvo válido em alcance.	3x/cena	4E

NÍVEL 3

Bônus fixo: ataques causam +6 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Recursão	Use um Circuito que esteja indisponível. Depois disso, ele volta a ficar indisponível normalmente.	2x/cena	7E
Overflow	Após aplicar dois Circuitos diferentes no mesmo alvo durante a cena, o próximo ataque da Anubis contra ele causa +6d4 de dano energético.	4x/cena	7E
Proxy Anubis	Até seu próximo turno, Circuitos podem partir da posição do orbe em vez da sua.	4x/cena	8E

NÍVEL 4

Bônus fixo: ataques causam +1 dado de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Kernel Panic	Após aplicar um Circuito com sucesso, desative uma função tecnológica do alvo até o próximo turno dele.	3x/cena	9E
Loop de Execução	Após acertar com Anubis um alvo afetado por Circuito, reduza em 1 rodada a indisponibilidade de um Circuito seu.	3x/cena	9E
Backdoor Persistente	Um alvo que você tenha invadido continua válido para seus Circuitos mesmo fora do alcance normal, desde que permaneça na mesma cena e conectado.	3x/cena	9E

NÍVEL 5 Bônus fixo: ataques causam +8 de dano.
ESCOLHA UMA FUNCIONALIDADE.

Funcionalidade	Efeito	Uso	Custo
Loop Infinito	Até o fim do turno, sempre que alternar com sucesso entre Cibernética e Atacar, o próximo desses Ações recebe +3, acumulando até +9.	2x/cena	11E
Root Access	Escolha um alvo afetado por um Circuito. Até seu próximo turno, a primeira vez que usar cada Circuito diferente contra ele, o Circuito não entra em indisponibilidade.	2x/cena	12E
Fantasma da Cybernet	Materialize um Eco Digital de uma tecnologia vista ou invadida. O Eco dura 2 rodadas e realiza uma função por turno usando seus testes de Cibernética.	1x/cena	15E

HERÓI NOTÁVEL

CESARO HOUD

Codinome: Edios

Cesaro Houd foi um invasor conhecido, por explorar regiões da CyberNet que até mesmo especialistas da Horizonte, evitavam acessar.

Durante um ataque massivo de inteligências artificiais contra os sistemas de Alfacity, Edios entrou na CyberNet e enfrentou a invasão diretamente.

“Se construíram uma porta, existe alguma coisa do outro lado. Eu só preciso descobrir como abrir.”


“Edios entrava onde ninguém queria chegar perto. E quase sempre voltava sabendo algo que não devia.”

5º

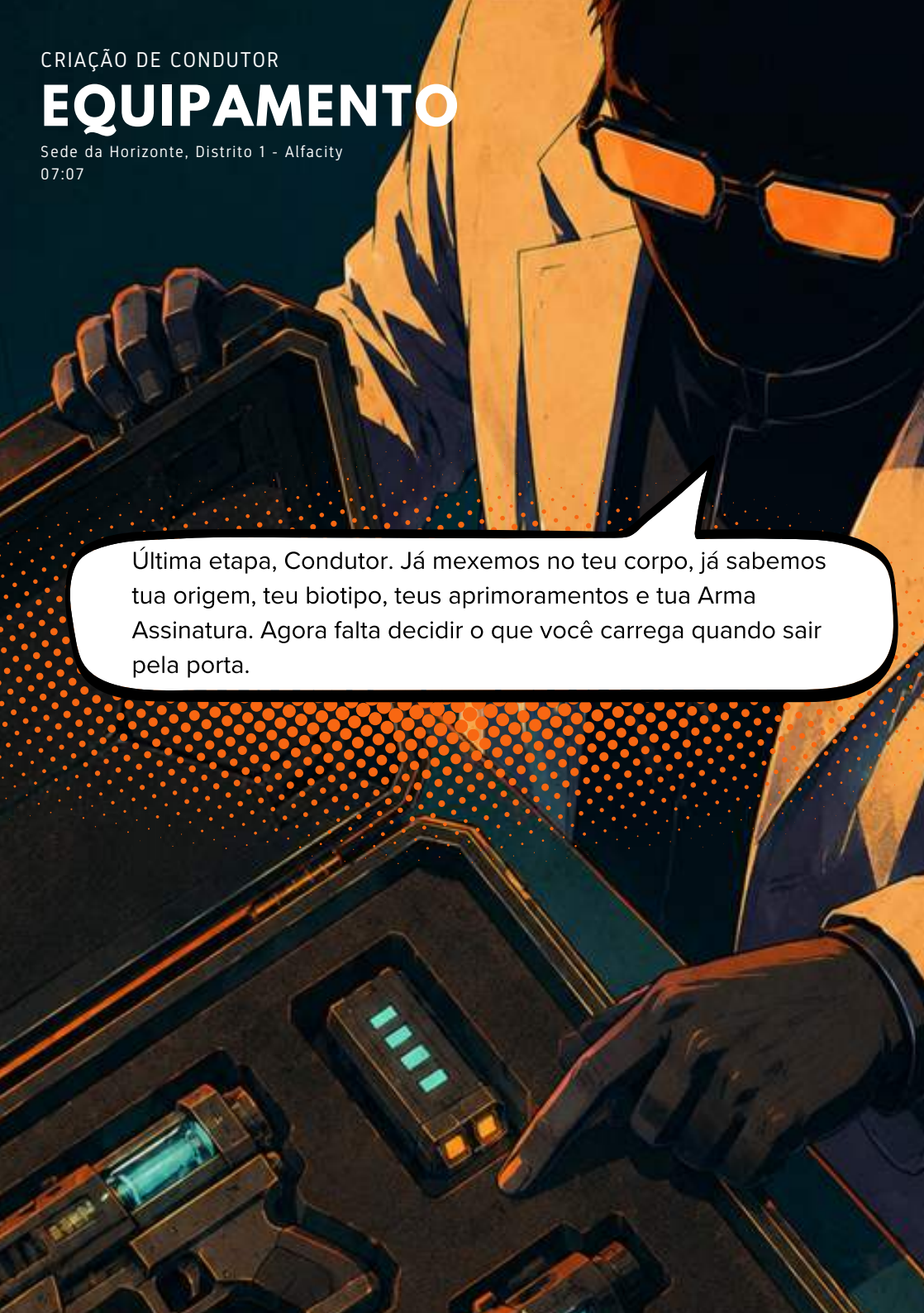
CAPITULO

EQUIPAMENTOS

CRIAÇÃO DE CONDUTOR

EQUIPAMENTO

Sede da Horizonte, Distrito 1 - Alfacity
07:07



EQUIPAMENTO

ARSENAL E INVENTÁRIO

O Arsenal reúne armas comuns, suprimentos, equipamentos de campo e outros recursos que um Condutor pode levar para uma missão.

No nível 1, o Condutor possui 3 Espaços de Inventário. A cada novo nível, esse limite aumenta em +2.

NÍVEL	LIMITE DE ITENS
1	3
2	5
3	7
4	9
5 (ALFA)	11

Cada Arma Urbana, consumível ou equipamento de campo ocupa 1 Espaço de Inventário, salvo quando sua descrição disser o contrário.

Roupas comuns, documentos, comunicadores pessoais e outros objetos sem efeito relevante não ocupam espaço. Serviços, veículos e equipamentos deixados em uma base também não contam contra esse limite.

O inventário representa aquilo que está ao alcance do Condutor durante a cena. Um item guardado em outro lugar precisa ser recuperado antes de poder ser utilizado.

HIDS

O HID é a moeda digital oficial de Alfacity, abreviada como H$. Seu nome significa Habilitação de Intercâmbio Digital.

Todo Condutor começa com 5d20 HIDs, utilizados para adquirir seu equipamento inicial. O dinheiro que não for gasto permanece com o personagem.

HIDs existem como créditos vinculados a uma identidade, uma conta ou uma carteira digital. Toda movimentação legal deixa um registro. Em Alfacity, comprar algo costuma ser fácil; comprar sem ser visto é que custa caro.

COMPRANDO

Ter dinheiro não significa ter acesso.
Lojas autorizadas vendem equipamentos registrados, estáveis e rastreáveis. A compra é segura, mas permanece vinculada ao comprador.

Mercados paralelos oferecem produtos roubados, adulterados, clonados ou retirados de circulação. Costumam cobrar menos, mas ninguém garante a procedência e algumas peças ainda pertencem a alguém.

Contatos de rua não vendem apenas objetos. Eles encontram fornecedores, abrem rotas, apagam registros e apresentam pessoas que preferem não anunciar seus serviços.

O Programador determina o que está disponível de acordo com o distrito, os contatos do grupo e a natureza da compra. Equipamentos comuns podem ser encontrados livremente. Tecnologia militar, corporativa ou proibida exige acesso, negociação ou uma oportunidade criada durante a história.



“Uma Arma Assinatura faz de você um Condutor. O que você carrega junto dela te ajuda a improvisar.

ARMAS URBANAS

A maior parte dos disparos em Alfacity não vem de uma Arma Assinatura. Vem de armas fabricadas em série, ferramentas industriais adaptadas e modelos clandestinos que mudam de proprietário sem mudar de registro.

Armas Urbanas não gastam Energia, não possuem Estado Assinatura e não recebem benefícios de Sincronia Neural. Todas ocupam 1 Espaço de Inventário.

Quando uma Arma Urbana consegue um Acerto Crítico, aplique normalmente a ação adicional concedida pel a Ação Atacar. Essas armas não possuem efeitos críticos exclusivos.

Munição comum não precisa ser contabilizada. Falta de munição só deve ser utilizada quando fizer parte da situação ou for consequência de uma Falha Crítica.

ACESSO

Livre: pode ser comprada legalmente em lojas autorizadas.

Restrito: exige autorização profissional ou um contato capaz de fornecer a arma.

Ilegal: não pode ser adquirida legalmente dentro de Alfacity.

ARMA	DANO	ALCANCE	ACESSO	PREÇO
Pistola civil	1d6+1	Próximo	Livre	H$ 25
Pistola automática	2d4	Próximo	Restrito	H$ 35
Escopeta compacta	1d6+3	Próximo	Restrito	H$ 40
Rifle urbano	1d6+7	Médio	Restrito	H$ 45
Lâmina dobrável	1d4+2	Próximo	Livre	H$ 12

ITENS URBANOS

Consumíveis urbanos são itens de uso rápido. Eles acabam depois de usados. Eles não existem para substituir talento, origem, biotipo ou aprimoramento. Eles servem para abrir caminhos, resolver problemas específicos e criar oportunidade dentro da cena.

ITEM	EFEITO	LIMITE	PREÇO
Bateria de Recarga	Ao consumir, recupera 5 de Energia.	2 cargas	H$ 25
Cartucho de Nanorreparo	Recupera 5 de Vida. Também pode reparar danos simples em próteses e equipamentos delicados.	3 cargas	H$ 30
Estabilizador Neural	Recupera imediatamente um Ação perdido por uma Falha Crítica. É usado clinicamente para conter panes neurais e rejeição de implantes.	Uso único	H$ 22
Antídoto Helix	Interrompe os efeitos de uma droga, veneno ou toxina presente no organismo. Não recupera o dano já sofrido.	Uso único	H$ 18
Redline	Receba +4 em um teste realizado neste turno. Depois do teste, sofra 4 de dano, que não pode ser reduzido.	Uso único	H$ 20
Reanimador C.M.A	Estabiliza automaticamente um personagem com 0 de Vida, sem necessidade de teste. O personagem continua inconsciente.	Uso único	H$ 28
Foco Branco	Receba Vantagem no próximo teste Mental ou de Cibernética realizado nesta cena.	Uso único	H$ 20
Soro de Compatibilidade	Até o fim da cena, suprime uma falha ou instabilidade presente em uma prótese, aprimoramento ou Arma Assinatura.	Uso único	H$ 28
Nodo Criptográfico	Pequeno servidor que cria uma rede privada para a equipe. Permite comunicação segura entre até seis usuários. Interceptar a rede exige um teste Mental Difícil.	-	H$ 35

ITENS URBANOS

Utilitários são itens que ajudam o Condutor a viver, circular, enganar, investigar e interagir com a cidade.

Eles não precisam dar bônus direto. O valor deles está em permitir ações que o personagem talvez não conseguiria fazer sem o equipamento certo.

ITEM	DESCRIÇÃO	EFEITO	PREÇO
Roupa de Assinatura Social	Conjunto de roupa, acessórios e microetiquetas visuais que passam uma impressão social específica.	Escolha uma aparência: corporativo, entregador, técnico, artista, morador de zona baixa, segurança privado, cliente de luxo ou outra aprovada pelo Programador.	H$ 18
Comunicador Criptografado	Aparelho de comunicação fora da rede pública comum.	Permite conversas mais seguras em curta ou média distância.	H$ 25
Máscara de Filtro Urbano	Máscara usada em túneis, zonas industriais, áreas baixas e regiões com ar contaminado.	Permite respirar em ambientes poluídos, com fumaça ou toxinas leves.	H$ 12
Carteira HID Paralela	Carteira digital não oficial para guardar HIDs fora da conta rastreável.	Não torna o usuário invisível, mas dificulta rastreamento financeiro simples.	H$ 30
Chave de Serviço	Ferramenta usada para abrir acessos de manutenção, caixas técnicas, depósitos, corredores de lixo e portas secundárias simples.	Não funciona em áreas de alta segurança.	H$ 26

SERVIÇOS

Serviços não ocupam espaço no inventário.

Eles representam coisas compradas na cidade: favores, transporte, estadia, informação ou acesso.

ITEM	DESCRIÇÃO	PREÇO
Dormitório Cápsula	Uma noite em cápsula simples, com tranca, banho químico e tomada de recarga comum.	H$ 5
Corrida Sem Registro	Transporte clandestino sem vínculo com a conta oficial do passageiro.	H$ 12
Consulta de Informante	Compra uma informação simples sobre pessoa, lugar, gangue, loja, rota ou boato local.	H$ 20
Lavagem de Rastro	Alguém limpa registros digitais recentes de baixa importância. Não apaga crimes grandes, invasões pesadas ou rastreamento da Horizonte.	H$ 35
Manutenção de Arma Assinatura	Ajuste técnico feito por alguém que entende minimamente de sincronização neural. Pode remover uma falha, instabilidade ou problema narrativo da Arma Assinatura, se o Programador permitir.	H$ 40



Alguns serviços podem ser oferecidos por contatos ou contratados durante o jogo.

TRANSPORTE

Veículos não ocupam espaço no inventário.

Eles são bens caros, registrados e difíceis de esconder. A maioria dos modelos legais em Alfacity precisa de autorização da Horizonte, licença de circulação ou assinatura de rota. Os preços abaixo já consideram desconto para Condutores autorizados pela Horizonte.

ITEM	DESCRIÇÃO	CAPACIDADE	PREÇO
Skate Flutuante	Prancha magnética individual usada em vias baixas, túneis, áreas jovens e rotas de entrega rápida.	Transporta 1 pessoa.	H$ 80
Mochila Planadora	Mochila dobrável com asas sintéticas e controle de queda. Não permite voo livre. Serve para planar de pontos altos, atravessar vãos, fugir por cima de bloqueios ou sobreviver a uma queda absurda.	Transporta 1 pessoa.	H$ 95
Moto	Moto urbana de alta velocidade com estabilizadores inteligentes. Boa para perseguições, fugas, viagens entre setores e entrada rápida em áreas perigosas.	Transporta 1 pessoa, ou 2 pessoas	H$ 180
Van de Serviço	Veículo comum de manutenção, entrega e transporte técnico. Ótimo para disfarce, transporte de equipamento e entrada em áreas onde “uma equipe foi chamada”.	Transporta 4 pessoas e carga leve.	H$ 380
Carro Horizonte Modelo Átrio	Carro urbano autorizado, blindado de fábrica e conectado às rotas inteligentes de Alfacity. É caro, confortável, rastreável e respeitado por sistemas oficiais.	Transporta 5 pessoas. possui 50 de vida e 10 de defesa	H$ 500
Carro de corrida	Carro de corridas preparado para curtos percursos, veículo exclusivo da origem Piloto, o veículo poossui naturalmente 30 de vida e 7 de defesa.	Transporta 2 pessoas.	-

COMPRA PARALELA

Quando um Condutor compra um item no mercado paralelo, o Programador pode reduzir o preço em até metade. Em troca, o item recebe uma falha.

FALHA	EFEITO
Rastreado	Alguém consegue seguir o sinal do item.
Marcado	Pertencia a alguém que pode querer de volta.
Instável	Pode falhar em momento de pressão.
Queimado	Funciona uma vez a menos.
Falsificado	Não passa por verificação mais cuidadosa.
Barulhento	Chama atenção quando usado.

INICIO

Depois de rolar seus HIDs iniciais, o Condutor pode comprar itens e serviços antes da primeira missão.

No nível 1, ele pode carregar até 3 itens.
Serviços e veículos não ocupam espaço no inventário.
O jogador não precisa gastar todos os HIDs no começo. O dinheiro restante fica guardado com o personagem.



Pronto. Agora você tem corpo modificado, energia circulando onde não devia, uma arma que talvez responda aos teus impulsos e uns trocados digitais no bolso. Oficialmente, você está apto.



6º CAPITULO

CENÁRIO DE AFAL

ALFACITY

A CIDADE EGOÍSTA

De longe, Alfacity parece ter vencido o fim do mundo. De perto, revela o preço de manter suas luzes acesas.

Alfacity é a maior concentração conhecida de energia estável, população e tecnologia avançada depois do Grande Colapso. Erguida sobre um grande platô cercado por cânions, a megacidade é ligada ao restante do mundo por pontes vigiadas e sustentada por uma infraestrutura que nunca pode parar.

Para quem chega da Zona Morta, ela parece impossível: trens suspensos atravessam distritos, anúncios ocupam o ar, androides trabalham nas estações e implantes fazem parte da medicina comum. Para quem nasceu dentro dela, é apenas a cidade onde o aluguel vence, o transporte atrasa e uma falha no Ruído pode decidir se uma porta abre ou permanece fechada.

A CIDADE QUE SOBREVIVEU

Ninguém sabe exatamente quando o Grande Colapso começou. Os arquivos anteriores ao desastre são incompletos e contraditórios. Alguns falam de guerra; outros, de uma crise energética global, sabotagens corporativas e falhas em cadeia. O que se conhece é o resultado: redes de abastecimento pararam, governos perderam regiões inteiras e uma civilização construída sobre energia abundante descobriu que também havia transformado abundância em dependência.

Em algum ponto da região que mais tarde seria chamada de Zona Morta, cientistas, técnicos e sobreviventes encontraram uma bobina ainda funcional. A energia não bastava para reconstruir o mundo, mas mantinha um acampamento vivo. O acampamento tornou-se comunidade; a comunidade, vila; a vila, distrito. Novas bobinas foram recuperadas ou construídas, outros distritos surgiram e, cem anos depois do Colapso, aquele refúgio havia se tornado a maior megacidade do mundo conhecido.

Alfacity não é a única cidade habitada. Existem centros urbanos, comunidades e rotas muito além de suas pontes. Sua excepcionalidade está na escala e na continuidade: ela consegue manter milhões de pessoas, máquinas e serviços funcionando sem racionamento permanente. Essa estabilidade é sua maior promessa e o motivo pelo qual a cidade trata qualquer ameaça à energia como uma ameaça à própria existência.

CONCRETO SOBRE O ABISMO

O platô protege Alfacity e limita seu crescimento. Sem espaço para se expandir indefinidamente, cada geração construiu sobre a anterior. Torres se apoiam em blocos que já funcionavam como bairros; vias elevadas atravessam edifícios; plataformas avançam sobre o cânion; antigas instalações permanecem soterradas sob estruturas novas.

A base visual da cidade é brutalista: concreto massivo, pilares largos, contenções e edifícios feitos para suportar ataques, tremores e décadas de manutenção. A tecnologia aparece por cima dessa estrutura. Hologramas projetam jardins, céu e obras de arte. Painéis luminosos cobrem paredes antigas. Fachadas reativas mudam de aparência sem alterar o concreto que existe atrás delas.

Prédios Distritais
Cada distrito possui ao menos um Prédio Distrital, uma megaestrutura do tamanho de um quarteirão capaz de abrigar milhares de moradores. Dentro dela existem apartamentos, escolas, clínicas, mercados, praças internas, oficinas e estações. Um Prédio Distrital é uma cidade vertical com seus próprios horários de pico, diferenças sociais e problemas de manutenção.

Comunidades de Borda
Nas paredes do cânion ficam as Comunidades de Borda: bairros verticais construídos com plataformas antigas, contêineres, lajes, passarelas e túneis escavados na rocha. Oficialmente, fazem parte de Alfacity. Seus habitantes trabalham, votam e pagam taxas. Na prática, energia, transporte, segurança e saúde chegam de forma irregular. Quanto mais baixa a comunidade, maior a distância dos serviços centrais.

VIVER EM ALFACITY

O futuro não chega como espetáculo para quem acorda dentro dele. Ele destranca a porta, cobra a passagem e projeta anúncios antes do café.

Ruído e HIDs
O Ruído é um pequeno chip instalado na mão esquerda, entre o indicador e o polegar, conectado a um receptor atrás da orelha e a uma interface na retina. Ele funciona como identificação civil, comunicador, chave de acesso, registro médico básico e carteira digital. Mapas, mensagens, contratos, anúncios e alertas aparecem diretamente no campo de visão.

A moeda da cidade é o HID, a Habilitação de Intercâmbio Digital. Para pagar, basta aproximar a mão de um terminal ou de outra pessoa. Perder o acesso ao Ruído significa ficar temporariamente sem dinheiro, transporte, casa e documentos. Existem procedimentos de recuperação, mas a velocidade depende do plano contratado.

Transporte
Trens automáticos suspensos conectam os distritos pelas linhas elevadas. Ônibus de trilho realizam trajetos menores entre bairros e estações. Táxis aéreos circulam por corredores determinados pelo sistema urbano; são rápidos, caros e associados a quem pode atravessar a cidade sem se misturar a ela. Aplicativos de rota segura desviam de obras, conflitos e estações lotadas, mas planos pagos recebem alertas melhores e atualizações mais rápidas.

Tecnologia cotidiana
Androides de serviço trabalham em hospitais, depósitos, estações e restaurantes. Drones fazem entregas, reparos e vigilância. Implantes, próteses inteligentes, filtros respiratórios e interfaces neurais fazem parte da medicina comum. Totens de manutenção resolvem problemas simples; reparos complexos dependem de técnicos, oficinas particulares ou Medicanos.

A mesma tecnologia não chega da mesma forma a todos. Distritos ricos utilizam peças certificadas e diagnóstico preventivo. Nas regiões pobres, técnicos adaptam componentes reaproveitados. A cidade chama um caso de atualização modular e o outro de improviso. Ambos mantêm Alfacity funcionando.

Publicidade e lazer
Como o Ruído projeta informações na retina, a publicidade acompanha cada pessoa. Duas pessoas podem olhar a mesma parede e receber ofertas diferentes conforme renda, histórico e localização. Planos caros filtram anúncios; modelos baratos recebem quase tudo.

Praças, clubes, arenas, cassinos e casas de experiência sensorial mantêm a cidade em movimento. Simulações permitem viver memórias, romances e viagens programadas. Versões legais controlam intensidade e sinais vitais; serviços clandestinos removem limites. Para alguns, são entretenimento. Para outros, a única forma de passar algumas horas em uma realidade melhor.

CONFORTO SOB CONTRATO

Alfacity oferece escolas, transporte, moradia, comunicação e saúde em uma escala inexistente fora de seus limites. O problema raramente é a ausência completa de um serviço. É a versão disponível para cada cidadão. Localização, saldo e contrato determinam prioridade, estabilidade e tempo de espera.

O Corpo Médico Alfa, o C.M.A., atende emergências com androides de resgate, unidades automatizadas e veículos especializados. Sua função é impedir que alguém morra antes de chegar a uma clínica. Depois disso, o atendimento depende da rede distrital ou do plano médico. Clínicas públicas possuem boa tecnologia, mas sofrem com filas. Planos privados oferecem leitos reservados, cirurgias avançadas, reposição cibernética e resgate prioritário.

O mesmo vale para moradia e segurança. Prédios corporativos ligam casa, clínica e transporte ao emprego. Condomínios ricos compram resposta rápida. Comunidades pobres compartilham baterias e geradores. Alfacity não abandona completamente quem tem pouco; entrega a essas pessoas a versão mínima de quase tudo.

CADA DISTRITO POR SI

A cidade não possui prefeito ou autoridade única. O Congresso Maior é formado por representantes eleitos nos distritos. Cada distrito envia cinco congressistas para mandatos de quatro anos, com direito a uma reeleição consecutiva. Entre eles é escolhido o Relator da Casa Maior, que preside sessões, organiza pautas e representa o Congresso em emergências.

Os distritos foram construídos em épocas e ao redor de necessidades diferentes. Regiões industriais defendem rotas de carga; áreas densas pedem saúde e moradia; setores ricos financiam manutenção e segurança. Todos afirmam proteger Alfacity. Quase sempre protegem primeiro a parte da cidade que os elegeu.
Grandes interesses privados financiam campanhas e projetos urbanos. A Horizonte ocupa uma posição especial por sua ligação com a fundação, a energia e a defesa. Ela não governa oficialmente, mas qualquer decisão sobre estabilidade, segurança ou tecnologia avançada precisa considerar sua influência.

Segurança e Condutores
A Força Alfa de Defesa, a F.A.D., é a polícia oficial. Ela patrulha, investiga crimes, controla áreas públicas e responde a ocorrências comuns. O C.A.F., Ação Asa de Ferro, atua em terrorismo, invasões, sequestros estratégicos e confrontos contra grupos fortemente armados.

Quando uma ameaça ultrapassa a capacidade dessas forças, a Horizonte aciona os Condutores. Eles enfrentam Aberrantes, sabotagens energéticas, seres aprimorados e mercenários equipados com tecnologia ilegal. A população os chama de Heroicos porque são eles que aparecem quando algo grande demais ameaça um distrito inteiro. A cidade admira esse poder enquanto acredita conseguir mantê-lo sob controle.

Zonas Vermelhas
Zona Vermelha é a classificação dada a áreas onde gangues, milícias, cartéis ou outras organizações exercem influência real sobre ruas, edifícios e negócios. Isso não significa ausência total da F.A.D. Guaritas e patrulhas podem controlar os acessos enquanto grupos locais controlam o cotidiano no interior. Nem toda Zona Vermelha é uma guerra aberta; algumas possuem comércio, famílias e rotinas normais, mas obedecem a regras que não aparecem em registros públicos.

DEBAIXO DA CIDADE

O Submundo não é um distrito nem uma segunda cidade contínua. É o nome coletivo dado a túneis de manutenção, estações desativadas, plataformas antigas, galerias energéticas e estruturas esquecidas pelas expansões de Alfacity. Cada entrada leva a uma parte diferente: um mercado, uma oficina, uma clínica sem licença, um clube ou quilômetros de corredores vazios.

Não existe governo do Submundo. Cada espaço é protegido por quem consegue mantê-lo. A ausência de lei oficial não significa ausência de regras: mercados proíbem violência, clínicas exigem silêncio e rotas pertencem a quem realiza manutenção. A F.A.D. conhece alguns acessos, mas fechar uma passagem raramente elimina a rede. Nem todo frequentador é criminoso. Trabalhadores procuram reparos baratos, pessoas bloqueadas no Ruído compram identidades temporárias e moradores utilizam os túneis como atalhos. O Submundo existe porque Alfacity proíbe certos desejos, mas continua produzindo clientes para todos eles.

DO OUTRO LADO DAS PONTES

Zona Morta é o nome dado aos territórios fora da proteção e da rede energética de Alfacity. O termo faz parecer que existe apenas ruína, mas o exterior é formado por cidades, comunidades industriais, fortalezas, campos contaminados e rotas próprias. Alguns lugares preservam tecnologia avançada, porém funcionam com energia limitada. Equipamentos são ligados apenas quando necessários, desmontados, reparados e reaproveitados por gerações.

Uma paz recente
A Guerra da Zona Morta reuniu décadas de ataques, invasões, disputas de rota e campanhas travadas durante a consolidação de Alfacity. Os últimos acordos têm menos de cem anos. Dentro da megacidade, o conflito parece história. Fora dela, famílias ainda vivem em regiões destruídas por operações desse período. Um Heroico celebrado em uma praça pode ser lembrado como invasor do outro lado da ponte.

Caravanas humanitárias
Empresas e organizações civis enviam medicamentos, filtros, alimentos, baterias e equipamentos para cidades externas. Muitas caravanas são atacadas por mercenários ou Aberrantes atraídos pela carga energética. As missões bem-sucedidas salvam comunidades; os ataques reforçam o argumento de que abrir rotas coloca Alfacity em perigo.

Parte do Congresso e de setores econômicos defende ampliar a influência tecnológica da cidade. A Horizonte resiste a uma aproximação rápida, alegando segurança nacional: novas rotas também podem trazer sabotagem, espionagem e contaminação. Enquanto isso, moradores das Comunidades de Borda perguntam por que Alfacity pretende ajudar o mundo antes de atender plenamente quem vive em suas próprias paredes.

PROJETO PRIDE

A cidade que ainda discute se deve ajudar quem vive além de suas pontes prepara-se para enviar uma colônia através das estrelas.

Garden é um planeta rochoso potencialmente habitável localizado a aproximadamente doze anos-luz. O Programa Espacial Pride prepara a primeira expedição colonizadora da história pós-Colapso. A nave levará bancos genéticos, sistemas de cultivo, máquinas autônomas, bobinas compactas e pessoas capazes de iniciar uma comunidade sem garantia de retorno.

A colônia começará dentro da própria nave. Mesmo com a tecnologia mais avançada já construída, a travessia será medida em décadas. Sistemas de metabolismo suspenso e manutenção autônoma preservarão a tripulação. Uma mensagem enviada de Garden levará doze anos para alcançar a Terra. Quem partir será ancestral de pessoas que talvez nunca conheçam Alfacity.

Para seus defensores, o Pride é a prova de que a humanidade voltou a imaginar futuro. Para seus críticos, é uma fuga monumental: recursos capazes de abastecer cidades da Zona Morta estão sendo concentrados em uma missão cujo destino nenhum cidadão atual verá. O nome carrega as duas interpretações. Pride é o orgulho de uma humanidade que voltou a olhar para as estrelas e a arrogância de uma cidade convencida de que o futuro precisa carregar sua marca.

A CIDADE EGOÍSTA

Alfacity nasceu quando um grupo decidiu proteger a única bobina capaz de mantê-lo vivo. A cidade cresceu, mas essa lógica permaneceu. Cada pessoa protege sua casa. Cada distrito protege seus recursos. Cada empresa protege seus contratos. A Horizonte protege a energia. Alfacity protege Alfacity.

Isso não significa que ninguém se importe. Vizinhos dividem baterias durante falhas. Médicos atendem além do turno. Condutores arriscam a vida por desconhecidos. Caravanas atravessam a Zona Morta. A cidade está cheia de pessoas tentando ampliar o tamanho do próprio quadrado. O conflito nasce porque nenhuma instituição concorda sobre onde esse quadrado termina.

Alfacity funciona como cenário porque não é apenas o lugar que os Condutores precisam salvar. É a razão pela qual pessoas diferentes discordam sobre o significado de salvá-la. Proteger uma central pode manter um distrito vivo e preservar quem controla sua energia. Revelar a verdade pode destruir uma instituição corrupta e enfraquecer a estrutura que abastece milhões.

Quando a noite volta, as luzes se acendem sobre o platô. Trens atravessam vias suspensas. Anúncios cobrem concreto com florestas. Técnicos descem para galerias esquecidas. Nas bordas, elevadores improvisados carregam trabalhadores para casa. Fora das pontes, uma caravana calcula se ainda alcança a próxima cidade. Acima de todos, o Pride espera pelo lançamento.

De longe, Alfacity continua linda. De perto, continua viva.



CONTROLE
VS MONOPÓLIO

Gangues controlam ruas, rotas e mercados abandonados pelas instituições. Corporações dominam serviços sem os quais a cidade não funciona: saúde, transporte, segurança, tecnologia e construção.

Uma cobra pela força da presença. A outra transforma dependência em contrato. Entre ambas, os habitantes aprendem a negociar com quem controla seu caminho, seu trabalho ou sua sobrevivência.

LA FAMILIA

Algumas dívidas vencem. Outras aprendem seu endereço.

No Distrito 4, La Familia raramente precisa anunciar que chegou. Sua presença aparece de maneira mais simples: uma garrafa que custa mais do que deveria, uma porta que só abre depois de uma conversa ou um comerciante que interrompe o assunto quando alguém desconhecido se aproxima. A organização não domina o distrito inteiro. Domina relações suficientes para que boa parte dele aprenda a não ignorá-la.

Seus negócios envolvem distribuição ilegal de bebidas, proteção forçada, pequenos assaltos organizados, cobrança de dívidas e influência sobre estabelecimentos noturnos. Nada disso exige uma guerra permanente. La Familia prefere transformar o cotidiano em compromisso. Um favor cria uma obrigação; uma obrigação produz outra; quando a cobrança chega, a pessoa já não sabe em que momento deixou de ser cliente e passou a pertencer à rede.

A organização se apresenta como parte da vizinhança. Conhece famílias, acompanha comércios antigos e às vezes interfere em conflitos antes que a F.A.D. apareça. Essa proximidade é a base de seu poder. Para alguns moradores, La Familia é uma ameaça. Para outros, é a única estrutura que responde quando algo acontece. As duas interpretações podem ser verdadeiras na mesma rua.

Sua violência segue a mesma lógica. Primeiro vem o aviso. Depois a exposição, a dívida aumentada ou a perda de acesso. A agressão física costuma aparecer apenas quando alguém insiste em transformar uma negociação em exemplo. Quando isso ocorre, tudo é rápido, planeja



XACALL

A cidade termina onde os sensores deixam de enxergar.

Os Xacall não possuem um bairro que possam chamar de seu. Possuem trajetos. Estão nas garagens ocultas, nos túneis de manutenção, nas pistas improvisadas e nas vias elevadas que deixaram de aparecer nos sistemas oficiais. Onde a Vortex Transit administra o fluxo permitido, os Xacall conhecem tudo o que ainda pode circular sem ser registrado.

Pilotos, mecânicos e atravessadores movem equipamentos, dados físicos, peças roubadas, pacotes sigilosos e pessoas que não querem deixar rastros. O serviço não depende apenas de velocidade. Depende de saber qual câmera está desligada, qual barreira aceita uma assinatura falsa e qual trecho de uma antiga linha de serviço ainda suporta um veículo carregado.

Por isso, seu poder não está sobre moradores, mas sobre acessos. Quem precisa atravessar Alfacity rapidamente e longe dos sensores acaba ouvindo o nome dos Xacall. Corporações utilizam intermediários para contratar seus serviços, gangues pagam por rotas seguras e cidadãos comuns recorrem a eles quando uma viagem oficial significaria prisão, cobrança ou desaparecimento.

Os Xacall cultivam uma reputação pragmática. Perguntas demais atrasam uma entrega; curiosidade demais transforma um piloto em testemunha. Ainda assim, toda rota possui limites. Eles sabem que transportar uma carga também significa escolher quem receberá aquilo do outro lado. A neutralidade dos Xacall existe apenas enquanto o pagamento permite ignorar as consequências.



BLACKOUT

Aquilo que não pode ser reparado deve ser desligado.

A Blackout se apresenta como uma empresa especializada em operar quando todo o resto falha. Seus agentes protegem instalações, controlam crises e mantêm comunicação durante apagões, colapsos de rede e ataques energéticos. Em uma cidade dependente de energia, essa capacidade basta para tornar a organização valiosa.

Seus uniformes mantêm a aparência de segurança privada, mas carregam padrões geométricos difíceis de reconhecer à primeira vista. Os equipamentos funcionam fora dos sistemas urbanos, as comunicações são fechadas e as equipes treinam para continuar avançando quando luzes, portas, implantes e sensores deixam de responder. Para um contratante, isso significa confiabilidade. Para a Blackout, significa independência.

Dentro da organização existe a doutrina da Reparação. Seus seguidores acreditam que Alfacity se tornou defeituosa pela dependência de energia, implantes, Ruído e controle corporativo. Um apagão, para eles, não é apenas uma arma. É um diagnóstico. Quando a cidade deixa de funcionar, aquilo que permanece de pé seria digno de continuar existindo; aquilo que falha deveria ser removido.

Nem todo funcionário conhece a extensão do culto, e nem toda operação da Blackout possui motivação religiosa. Essa incerteza protege a organização. Um ataque pode parecer sabotagem, teste de segurança ou acidente técnico até o momento em que equipes armadas começam a decidir quem será resgatado, quem será interrogado e o que não merece voltar a ser ligado.



AMIGOS DO JOHN

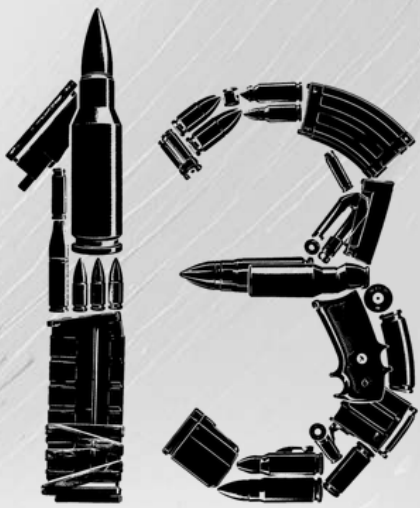
Armas não aparecem nas ruas. Alguém as entrega.

No Distrito 12, a presença dos Amigos do John não é marcada por barricadas pesadas nem por patrulhas ostentando território. Ela aparece nos estoques. Munição rara, peças militares, armas modificadas e equipamentos que deveriam existir apenas em depósitos oficiais circulam por meio de uma rede que comerciantes, mercenários e atravessadores conhecem bem.

O centro dessa rede é Big Black John. Sua autoridade não depende de discursos ou demonstrações constantes de crueldade. Depende da capacidade de conseguir aquilo que outros não conseguem e entregar no prazo combinado. Em Alfacity, onde conflitos podem mudar de escala em poucas horas, possuir o contato certo vale mais do que ocupar uma esquina.

A gangue funciona como fornecedora. Compra, desmonta, adapta, armazena e redistribui. Parte do equipamento vem da Zona Morta; outra parte desaparece de comboios, arsenais privados e linhas de produção corporativas. O caminho entre uma fábrica e o mercado clandestino costuma incluir documentos falsos, funcionários endividados e carregamentos que oficialmente nunca existiram.

Os Amigos do John evitam conflitos que interrompam o comércio, mas não são neutros. Escolher quem recebe armas também altera a força de cada distrito. Uma entrega pode impedir que uma comunidade seja tomada ou fornecer poder suficiente para iniciar uma guerra. John vende ferramentas. A cidade é quem descobre, tarde demais, para qual lado elas foram apontadas.



RUA 13

Território é aquilo que ninguém consegue tomar de volta.

A Rua 13 não se contenta em administrar o espaço que já possui. Sua presença em um distrito quase sempre significa movimento: olheiros surgem próximos a pontos de venda, cobradores testam comerciantes e pequenos grupos atravessam fronteiras para medir a velocidade da resposta local. Antes de uma invasão, existe um período em que o cartel aprende quanto custa resistir.

A organização opera com hierarquia, soldados, células armadas e pessoas encarregadas de transformar medo em rotina. Seus membros não agem como uma multidão desordenada. Recolhem informações, observam turnos da F.A.D., identificam lideranças comunitárias e pressionam grupos menores até que lutar pareça mais caro do que ceder.

Quando assume uma área, a Rua 13 reorganiza mercados clandestinos, rotas e cobranças. O discurso interno trata expansão como sobrevivência: um território parado seria um território esperando para ser cercado. Essa lógica impede acordos duradouros. Toda fronteira é provisória e qualquer sinal de fraqueza se torna convite.

A consequência aparece antes dos confrontos. Moradores começam a mudar trajetos, comércios fecham mais cedo e gangues rivais acumulam armas. A F.A.D. aumenta patrulhas, mas raramente consegue distinguir preparação de guerra de paranoia local. Quando o primeiro disparo acontece, o conflito já vinha sendo construído havia semanas.



NUVEM NEGRA

Proteção e intimidação usam o mesmo uniforme.

A Nuvem Negra é formada por matadores, mercenários e grupos armados que transformaram violência em serviço. Seus integrantes trabalham como escolta, segurança, contenção e força de resposta em áreas onde a presença oficial é insuficiente ou inconveniente. Não se apresentam como gangue. Preferem ser tratados como profissionais.

Essa escolha de palavras importa. Comerciantes contratam a Nuvem Negra para afastar assaltantes; moradores pagam para manter conflitos longe de suas portas; figuras locais utilizam seus membros para resolver ameaças que não desejam levar à F.A.D. Cada serviço aumenta a dependência da região e torna mais difícil determinar onde termina a proteção e começa a cobrança.

A milícia não precisa controlar formalmente um bairro. Basta tornar-se a resposta mais rápida disponível. Quando todos sabem que um chamado pode trazer homens armados antes de qualquer patrulha, a autoridade muda de lugar. Com o tempo, decisões comunitárias passam a considerar não apenas a lei, mas também aquilo que a Nuvem Negra aceitará ou recusará proteger.

Seus contratos permitem distância moral. Um cliente fornece o objetivo; a milícia oferece o método. Essa relação faz com que execuções pareçam contenções, desaparecimentos pareçam retiradas de risco e ameaças pareçam recomendações de segurança. O uniforme permanece limpo porque o trabalho sujo recebeu outro nome.



7D7

A fuga também pode manter alguém preso.

A 7D7 nasceu no Distrito 7 e aprendeu a transformar excesso em mercado. Seus espaços são conhecidos por música alta, luz estourada, drogas sintéticas e experiências neurais capazes de fabricar sensações, lembranças e identidades temporárias. Para quem entra, a promessa é simples: durante algumas horas, a vida pode ser qualquer outra coisa.

A facção controla clubes, boates e casas de experiência sensorial utilizadas para lazer, vício, lavagem de dinheiro e negociação clandestina. No mesmo salão, alguém pode comprar uma memória falsa, desaparecer dentro de uma simulação ou receber uma proposta que jamais seria feita sob câmeras oficiais. Diversão e ameaça ocupam o mesmo espaço porque ambas dependem de baixar a guarda.

O produto mais importante da 7D7 não é uma droga específica. É a fuga. A facção entende que Alfacity produz pessoas cansadas demais para permanecer conscientes o tempo inteiro. Quanto mais duro o cotidiano, mais valiosa se torna a possibilidade de desligá-lo. A dependência começa quando o cliente percebe que a realidade fabricada parece mais suportável que a própria vida.

Esse controle permite manipular dívidas, lealdades e percepções. Uma noite pode desaparecer da memória; outra pode ser inserida no lugar. Pessoas deixam os estabelecimentos sem saber se confessaram algo, assinaram um acordo ou testemunharam uma execução. Nem todo cliente volta diferente. O problema é que ninguém consegue ter certeza de que voltou igual.



BOETSU

Todo jogo produz um vencedor. A casa apenas escolhe quando.

No Distrito 16, a Boetsu está presente antes mesmo que seu nome seja mencionado. Letreiros verticais, mercados noturnos, cassinos, casas de apostas e clubes privados formam uma paisagem em que tradição e neon convivem sem conflito. A facção não apenas explora esse ambiente. Ela ajudou a transformá-lo na identidade do distrito.

Seu poder passa pelo dinheiro apostado e pelos segredos revelados durante a aposta. Resultados podem ser manipulados, dívidas podem ser compradas e informações circulam entre mesas reservadas onde executivos, criminosos e agentes públicos fingem não reconhecer uns aos outros. Para a Boetsu, cada jogo é também uma forma de observar quem arrisca, quem mente e quem não sabe a hora de parar.

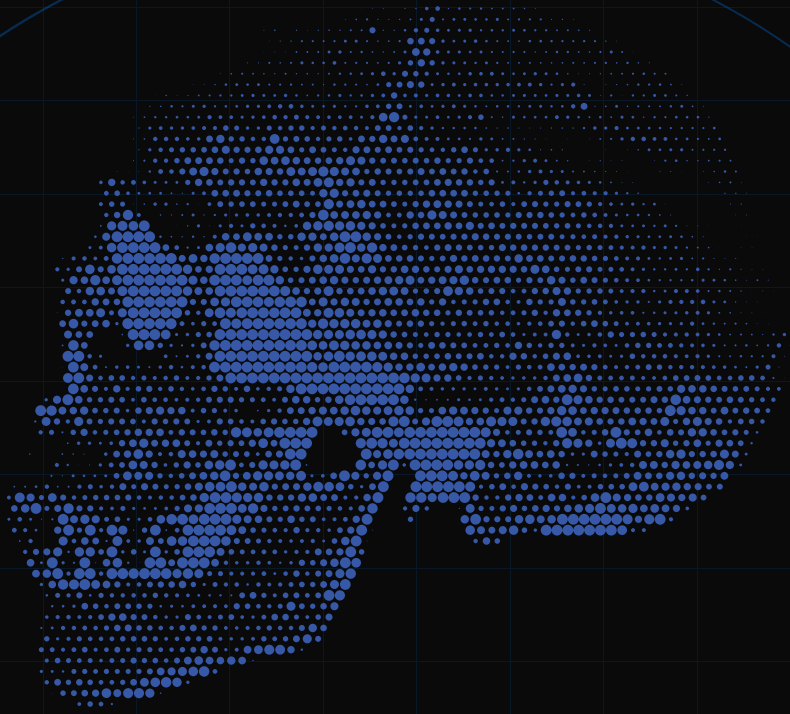
A facção evita violência aberta porque o medo excessivo afasta clientes. Prefere pressão econômica, favores, chantagem e acesso seletivo. Um comerciante pode perder fornecedores; um apostador pode descobrir que sua dívida foi transferida para alguém menos paciente; uma figura pública pode receber a gravação de uma noite que acreditava permanecer privada.

Esse método faz o Distrito 16 parecer estável. As ruas permanecem iluminadas, os negócios funcionam e confrontos visíveis são resolvidos rapidamente. A ordem existe, mas possui proprietário. Quem vive ali aprende que a Boetsu raramente precisa quebrar uma porta. Ela já conhece todas as pessoas que podem impedir que a porta volte a abrir.

CORPORAÇÕES

Elas não governam Alfacity oficialmente. Controlam aquilo de que o governo, os distritos e os moradores precisam para continuar funcionando.

As grandes corporações cresceram junto da cidade e se tornaram parte de sua infraestrutura. Seus serviços mantêm pessoas vivas, conectadas, protegidas e em movimento. Essa utilidade é real. O poder construído sobre ela também.





HORIZONTE

A cidade continua funcionando. A Horizonte considera isso uma resposta suficiente.

A origem da Horizonte está ligada à própria fundação de Alfacity. Seus sistemas de energia, pesquisa aplicada e proteção permitiram que a cidade crescesse depois do Grande Colapso. Gerações nasceram cercadas por estruturas que carregam sua tecnologia sem perceber que existe uma empresa por trás delas.

A corporação criou os Condutores, financiou a formação original da F.A.D. e estruturou parte do C.M.A. Sua presença alcança defesa, infraestrutura crítica e resposta a ameaças que forças comuns não conseguem conter. Para muitos habitantes, questionar a Horizonte parece semelhante a questionar as paredes que impedem a cidade de cair no cânion.

Esse papel concede uma autoridade que não precisa de cargo político. A Horizonte não governa oficialmente, mas participa de qualquer debate envolvendo energia, segurança nacional, tecnologia avançada ou aproximação com a Zona Morta. Quando afirma que algo representa risco para Alfacity, poucas instituições possuem recursos para provar o contrário.

A relação com o exterior revela sua contradição. Políticos e empresas defendem a expansão de tecnologia e ajuda humanitária para outras cidades, enquanto a Horizonte trata essa aproximação como possível ameaça. A guerra contra a Zona Morta terminou há menos de um século. Para a corporação, proteger Alfacity significa decidir até onde a cidade pode se abrir sem oferecer ao mundo uma entrada para destruí-la.

HELIX
DYNAMICS
ADVANCED APPLIED MEDICINE

HELIX DYNAMICS

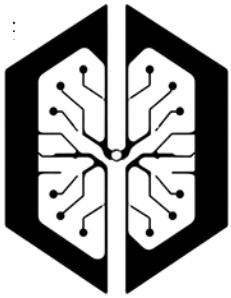
Sobreviver é um direito. Recuperar-se por inteiro é um serviço.

A Helix Dynamics trabalha sobre a fronteira entre tratamento e reconstrução. Próteses inteligentes, órgãos artificiais, regeneração assistida, cirurgia de alto risco e terapias genéticas fazem parte de um catálogo capaz de devolver movimentos, substituir partes do corpo e prolongar vidas que outras clínicas considerariam perdidas.

Sua tecnologia aparece nos centros médicos privados, nos equipamentos utilizados por Medicanos e nos contratos de empresas que precisam manter funcionários especializados em atividade. Quem possui cobertura da Helix dificilmente depende apenas de clínicas distritais. Quem não possui descobre rapidamente que a medicina de Alfacity oferece resultados diferentes para corpos com planos diferentes.

A corporação não precisa negar atendimento de maneira explícita. Prioridades, licenças, compatibilidade de peças e níveis de cobertura realizam essa seleção com aparência administrativa. Uma prótese pode ser instalada, mas funcionar com recursos limitados. Um tratamento pode existir, mas exigir uma dívida longa o bastante para reorganizar o restante da vida do paciente.

A Helix sustenta que inovação custa caro e que seus contratos financiam tecnologias que um dia chegarão ao atendimento comum. Essa promessa mantém a empresa respeitada mesmo quando seus avanços ampliam a distância entre quem pode ser salvo e quem pode ser restaurado. Em Alfacity, continuar vivo e voltar a viver não significam necessariamente a mesma coisa.



NEURASYS

NEURASYS

Sobreviver é um direito. Recuperar-se por inteiro é um serviço.

A NeuraSys desenvolveu grande parte da tecnologia neural que Alfacity utiliza sem pensar. Ruídos, interfaces digitais, comunicação mental, realidade aumentada e autenticação de identidade atravessam o cotidiano. Abrir uma porta, receber uma mensagem ou confirmar uma compra pode depender de sistemas criados ou licenciados pela corporação.

Essa presença torna a NeuraSys diferente de uma fabricante comum. Seus produtos não apenas respondem aos usuários. Observam comportamento, reconhecem padrões e registram a maneira como pessoas interagem com a cidade. Cada melhoria de conveniência aumenta a quantidade de informação necessária para que o sistema continue parecendo invisível.

A empresa afirma que esses dados mantêm identidades seguras, reduzem fraudes e permitem experiências adaptadas. O argumento é difícil de rejeitar porque funciona. Alfacity é mais rápida quando os sistemas antecipam o que alguém pretende fazer. Também se torna mais fácil descobrir onde essa pessoa esteve, com quem falou e o que costuma desejar antes de tomar uma decisão.

A desconfiança em torno da NeuraSys não nasce de uma única denúncia. Nasce da escala. Uma empresa capaz de registrar impulsos, hábitos e padrões cognitivos não precisa controlar pensamentos para influenciá-los. Basta decidir quais opções aparecem primeiro, quais acessos exigem nova verificação e quais comportamentos serão tratados como ameaça.



TITAN FORGE

A Titan Forge não vende beleza. Vende permanência.

Prédios distritais, pontes elevadas, vias suspensas, plataformas industriais e contenções estruturais carregam a marca da Titan Forge. Sua engenharia sustenta uma cidade construída sobre um platô cercado por abismos. Quando uma estrutura falha, não existe terreno seguro logo abaixo para recebê-la.

A corporação trabalha em escala monumental. Guindastes autônomos, máquinas de obra e toneladas de concreto reforçado transformam bairros inteiros sem interromper completamente o fluxo urbano. Para a maior parte da população, a Titan Forge é percebida pelo ruído, pelas áreas interditadas e pela promessa de que a cidade continuará de pé depois que as equipes forem embora.

Seu poder nasce dos contratos de longo prazo. Estruturas proprietárias exigem peças, sistemas e manutenção compatíveis. Um distrito pode aprovar uma obra e descobrir, anos depois, que apenas a Titan Forge possui tecnologia para ampliá-la ou repará-la sem comprometer o restante do projeto. A permanência vendida pela empresa inclui a permanência da própria empresa.

Nas comunidades de borda, essa capacidade produz outra leitura. A Titan Forge consegue erguer plataformas impossíveis, mas boa parte das moradias penduradas no cânion continua dependendo de adaptações locais e reparos improvisados. O limite não é técnico. É contratual. Alfacity sabe construir quase qualquer coisa; a questão é decidir quais vidas justificam uma obra oficial.



VORTEX TRANSIT

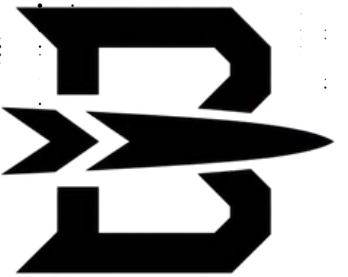
Quem controla o deslocamento não precisa fechar todas as portas.

Milhões de pessoas atravessam Alfacity todos os dias por sistemas administrados pela Vortex Transit. Trens suspensos, ônibus de trilho, estações elevadas, táxis aéreos e rotas programadas compõem uma rede que faz a cidade parecer menor do que realmente é.

Para o passageiro comum, a corporação é uma sequência de horários, tarifas e avisos. Para Alfacity, é um mapa vivo. A Vortex registra fluxo de passageiros, congestionamentos, deslocamentos incomuns e padrões de circulação entre distritos. Seus sistemas sabem quais regiões acordam cedo, quais esvaziam durante operações da F.A.D. e quais rotas mudam quando rumores de violência começam a circular.

Esse conhecimento permite eficiência, mas também intervenção. Uma estação pode ser fechada por segurança; uma rota pode receber prioridade; um bairro inteiro pode se tornar mais distante depois de uma atualização de serviço. A empresa não precisa proibir alguém de circular. Pode apenas tornar o caminho mais caro, mais lento ou mais visível.

Os Xacall existem, em parte, como resposta a essa dependência. Onde a Vortex organiza o movimento autorizado, atravessadores oferecem caminhos fora do sistema. A corporação chama essas rotas de risco urbano. Seus usuários as chamam de alternativa quando a cidade oficial decide que determinado destino não merece conexão.



BULLET

PRECISÃO. PODER. SUPERIORIDADE.

BULLET

Quando uma ameaça aumenta, a Bullet vende a resposta.

A Bullet produz armamento convencional, munição especializada, sistemas de mira, drones de combate, blindagem leve e tecnologia militar licenciada. Seus produtos aparecem com forças oficiais, seguranças privadas e equipes corporativas. Por caminhos menos documentados, também chegam às mãos de mercenários e organizações criminosas.

Sua imagem pública é construída ao redor da defesa. A corporação não vende violência; vende preparação, dissuasão e capacidade de resposta. Catálogos descrevem precisão, redução de risco e proteção de equipes. O alvo quase nunca aparece. O produto é apresentado como se existisse antes do conflito e sem qualquer relação com aquilo que o conflito se tornará.

A Bullet cresce quando Alfacity se sente ameaçada. Ataques aberrantes, guerras territoriais e crises na Zona Morta justificam novos contratos, equipamentos mais pesados e permissões antes consideradas excessivas. Cada escalada prova a necessidade de seus produtos, inclusive quando armas fabricadas pela própria empresa contribuíram para elevar o nível da ameaça.

O mercado clandestino não depende necessariamente de uma conspiração central. Basta uma cadeia de distribuição longa, funcionários compráveis, estoques mal registrados e compradores dispostos a pagar. A Bullet pode condenar publicamente o desvio de armas sem perder o mercado criado pela certeza de que, em algum lugar da cidade, o adversário já está se armando.

ATLAS INDUSTRIES

Para a Atlas, defender uma fronteira é apenas a primeira etapa de ocupá-la.

A Atlas Industries oferece escolta armada, proteção corporativa, recuperação de ativos, segurança de comboios e defesa de instalações em áreas instáveis. Suas equipes trabalham onde uma apólice comum deixa de ser suficiente e onde a presença oficial não consegue acompanhar o valor do que precisa ser protegido.

A corporação também mantém laboratórios voltados para armamentos experimentais, aprimoramentos táticos, sistemas autônomos e adaptação de tecnologia para ambientes hostis. Essa combinação permite que a Atlas teste soluções em operações reais e transforme experiências de campo em novos produtos de segurança.

Diferente da postura defensiva da Horizonte, a Atlas defende uma Alfacity capaz de projetar poder para fora do platô. Seus executivos falam em proteger assentamentos, garantir rotas e levar tecnologia a regiões da Zona Morta. O discurso mistura ajuda humanitária, oportunidade comercial e expansão estratégica até que seja difícil separar uma missão de socorro do início de uma ocupação.

Caravanas enviadas para fora da cidade são atacadas por mercenários e Aberrantes, fortalecendo o argumento de que apenas forças mais bem equipadas podem sustentar essa aproximação. Cada fracasso humanitário se torna evidência para novos contratos armados. A Atlas não precisa desejar que as missões falhem. Precisa apenas estar pronta para vender a solução quando falharem.



NETWALL

Se você percebeu a invasão, a Netwall já falhou.

A Netwall é a principal corporação de cibersegurança de Alfacity. Seus sistemas protegem acessos à CyberNet, redes corporativas, identidades digitais, bancos de dados e infraestruturas conectadas. Ela desenvolve programas defensivos, interfaces inteligentes e protocolos capazes de reconhecer uma invasão antes mesmo que o invasor saiba que foi encontrado.

Seus especialistas são conhecidos como fantasmas. Raramente trabalham em instalações públicas, quase nunca revelam seus rostos e podem derrubar sistemas de segurança inteiros usando apenas um computador conectado à rede. Muitas operações da Netwall terminam sem disparos, alarmes ou prisões. O alvo simplesmente perde acessos, recursos e qualquer caminho seguro para desaparecer.

Representantes da corporação evitam encontros presenciais. Negociações são conduzidas por avatares artificiais, vozes sintetizadas ou terminais remotos. Mesmo funcionários da Netwall raramente sabem com quem estão falando. Informações, equipes e operações são compartimentadas para que nenhuma pessoa conheça a estrutura completa da empresa.

No centro dessa estrutura está a GENESES, uma Super IA responsável por observar fluxos de informação, identificar comportamentos anormais e coordenar as defesas da corporação. Seu nome significa Gerenciamento Estratégico de Núcleos, Encriptação, Segurança e Estabilidade Sistêmica.

PERIGOS

Alfacity concentra mais energia, tecnologia e corpos aprimorados do que qualquer outro lugar conhecido. Essa abundância mantém a cidade viva. Também funciona como um farol.

Algumas ameaças atravessam as pontes carregando armas. Outras nasceram dentro dos distritos, escondidas em clínicas clandestinas, contratos privados, implantes defeituosos e sistemas que ninguém consegue desligar.

O perigo nem sempre possui uma forma reconhecível. Pode ser um mercenário observando uma rota, uma milícia decidindo quem merece proteção, uma falha discreta em uma prótese ou uma inteligência artificial alterando decisões antes que alguém perceba sua presença.

Este arquivo não descreve monstros isolados. Registra um ecossistema de riscos criado pela própria cidade: suas desigualdades, sua dependência de energia e a necessidade constante de transformar segurança em produto.



As ameaças podem vir de todos os lugares de Alfacity

PERIGOS COM ROSTO

A violência humana continua sendo a ameaça mais frequente de Alfacity. Mercenários, gangues, milícias e usuários ilegais de tecnologia não precisam destruir a cidade. Basta controlar uma rota, um bairro, um contrato ou alguns minutos de energia.

MERCENÁRIOS DA ZONA MORTA

Para quem vive dentro dos limites de Alfacity, a Zona Morta costuma parecer um vazio. Para os mercenários que cruzam suas estradas, ela é território, mercado e escola de sobrevivência. Seus grupos atravessam as entradas da cidade por contratos específicos: roubar tecnologia, sequestrar um especialista, escoltar uma carga ilegal, sabotar uma instalação ou retirar alguém antes que a F.A.D. perceba que houve uma invasão.

Eles carregam armas pesadas, implantes instáveis, veículos adaptados e equipamentos reconstruídos tantas vezes que já não pertencem a um único fabricante. Essa precariedade não os torna ineficientes. Torna-os difíceis de prever. Protocolos criados para reconhecer armamento corporativo muitas vezes falham diante de uma peça montada com componentes de três décadas e modificada para continuar funcionando coberta de poeira.

Mercenários da Zona Morta são mais diretos que criminosos urbanos. Não dependem de aprovação local, não precisam preservar o comércio de um distrito e raramente permanecem depois que o objetivo foi concluído. Quando algo sai errado, o prejuízo colateral é tratado como parte do caminho de fuga.

Sua presença também alimenta uma paranoia conveniente. Corporações utilizam o perigo externo para justificar vigilância, bloqueios e novos contratos de defesa. Toda incursão confirma que Alfacity precisa proteger sua tecnologia. Quase ninguém pergunta quem contratou os invasores ou quem, dentro da cidade, abriu a primeira porta.

MEMBROS DE GANGUE

Nem todo integrante de gangue patrulha armado, e nem toda pessoa que trabalha para uma facção se considera criminosa. Em muitos distritos, gangues são redes de vizinhos, cobradores, pilotos, vigias, comerciantes e jovens que aprenderam cedo qual grupo responde mais rápido que as instituições. Essa proximidade torna a ameaça difícil de separar da própria comunidade.

A presença de uma gangue aparece primeiro em detalhes: símbolos repetidos, trajetos que deixam de ser seguros, portas que fecham mais cedo e pessoas que passam a perguntar quem autorizou determinada atividade. O território não precisa de muros. Ele existe quando moradores alteram o cotidiano para evitar uma consequência.

Algumas facções oferecem proteção, trabalho e mediação. Outras controlam mercados, vícios, transporte clandestino ou armas. Quase todas misturam auxílio e coerção até que recusar um serviço pareça também recusar a ordem local. Para quem depende dessa estrutura, colaborar pode ser menos uma escolha do que uma forma de permanecer no próprio bairro.

A F.A.D. consegue prender indivíduos, interromper operações e recuperar áreas. O que ela raramente consegue fazer é substituir os vínculos que sustentam uma gangue. Quando uma organização desaparece, as necessidades que explorava continuam presentes. Outra facção, uma milícia ou uma corporação logo percebe o espaço vazio.

MILÍCIAS PRIVADAS

Milícias privadas crescem nos espaços em que a segurança pública é lenta, seletiva ou insuficiente. Algumas nascem como grupos de moradores. Outras são formadas por veteranos, ex-agentes, seguranças corporativos e mercenários que perceberam ser possível transformar medo em serviço recorrente.

No início, elas patrulham ruas, escoltam comerciantes e afastam criminosos. Depois passam a decidir quais conflitos merecem resposta, quem pode circular armado e quanto custa permanecer protegido. A cobrança raramente é apresentada como ameaça. É contribuição, taxa operacional ou compensação pelo risco assumido.

Uma milícia não precisa controlar cada esquina. Basta convencer a comunidade de que qualquer problema sério terminará diante dela. A autoridade muda de lugar quando moradores telefonam primeiro para homens contratados e somente depois para a F.A.D. Com o tempo, testemunhas deixam de falar, denúncias desaparecem e a proteção passa a incluir silêncio.

Empresas também recorrem a essas forças para manter distância de operações violentas. Um contrato curto pode remover invasores, dissolver protestos ou recuperar mercadorias sem vincular diretamente o contratante ao método empregado. Quando a investigação começa, existe uma cadeia de prestadores entre a ordem e o corpo deixado no chão.

CONDUTORES ILEGAIS E APRIMORADOS

Alfacity produz pessoas capazes de sobreviver ao impossível. Implantes, biotecnologia, drogas de combate, reforço neural e equipamentos energéticos ampliam os limites do corpo. A maioria dos aprimorados vive sem ameaçar ninguém. O perigo começa quando a tecnologia falha, quando os limites de segurança são ignorados ou quando modificações militares chegam a mãos despreparadas.

Condutores ilegais utilizam armas roubadas, alteradas ou fabricadas em oficinas clandestinas. Alguns foram treinados fora dos programas oficiais. Outros descobriram afinidade com a energia sem qualquer orientação e aprenderam por tentativa, acidente e perda. A potência pode se aproximar daquela de um agente licenciado; o controle raramente acompanha.

Uma descarga em lugar fechado não termina no alvo. Ela percorre redes, interfere em próteses, apaga sistemas médicos e transforma estruturas metálicas em caminhos para a energia. Em zonas densamente conectadas, poucos segundos de descontrole bastam para criar uma ocorrência maior do que a disputa que a iniciou.

A F.A.D. pode conter criminosos armados. Quando a ameaça altera o ambiente, reage à rede elétrica ou continua ativa depois que o agressor caiu, o protocolo muda. A presença de um Condutor oficial deixa de ser vantagem e se torna a única maneira de impedir que a cidade participe da luta.

ABERRANTES

Aberrantes são pessoas cuja biotecnologia deixou de obedecer aos limites do corpo. Tecidos, placas, cabos, próteses e sistemas internos passam a se deformar juntos, como se carne e máquina procurassem uma anatomia que nunca deveria existir. A condição é conhecida como Síndrome de Sincronia Aberrante.

Os primeiros sinais podem parecer uma falha clínica: tremores, febre, dor neural, descargas involuntárias e necessidade crescente de recarga. Nos estágios avançados, o organismo passa a depender de energia direta. Bobinas, baterias, geradores, linhas de transmissão e armas energéticas deixam de ser objetos e se tornam alimento.

Quanto mais energia um Aberrante consome, maior tende a ser sua instabilidade. Alguns perdem consciência e agem apenas pela dor. Outros continuam capazes de pensar, falar e recordar. Essa lucidez não os torna menos perigosos. Torna cada encontro mais difícil, porque ainda existe uma pessoa dentro da ameaça, tentando negociar com uma fome que já reorganizou seu corpo.

Casos são associados a clínicas clandestinas, testes não autorizados, implantes ilegais, tecnologia roubada e procedimentos realizados fora da cidade. A resposta inicial é isolar a área, reduzir fontes próximas de energia e chamar especialistas. Atacar sem controlar o ambiente pode oferecer ao Aberrante exatamente aquilo de que ele precisa.

FERRUGEM

Ferrugem não é um vírus biológico comum. É uma contaminação digital capaz de invadir sistemas biotecnológicos, implantes neurais, próteses inteligentes e dispositivos conectados diretamente ao corpo. Ela procura interfaces instáveis, ilegais ou mal protegidas e altera os Ações trocados entre máquina, carne e sistema nervoso.

No início, seus efeitos parecem técnicos: atraso de resposta, leitura incorreta, consumo anormal, memória ausente ou movimentos que o usuário acredita ter iniciado. Essa aparência permite que a contaminação avance enquanto médicos procuram uma doença e técnicos procuram uma peça defeituosa.

Quando a sincronização se aprofunda, o corpo passa a aceitar o sistema alterado como parte de si. A tecnologia deixa de auxiliar o organismo e começa a reescrevê-lo. A necessidade de energia aumenta, a anatomia perde estabilidade e a Síndrome de Sincronia Aberrante pode emergir. Nem todo infectado se torna Aberrante, mas todo Aberrante carrega contaminação.

A maior ameaça da Ferrugem é não possuir um único rosto. Ela pode viajar em equipamento roubado, atualização clandestina, prótese reutilizada ou arquivo aparentemente inofensivo. Destruir uma criatura não elimina o que permaneceu na rede. Em Alfacity, a Ferrugem é menos um invasor do que uma possibilidade escondida em tudo que foi criado para aproximar o corpo da máquina.

INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS HOSTIS

As IAs mais perigosas de Alfacity não despertam com raiva e anunciam uma revolta. Continuam trabalhando. Administram tráfego, filtram identidades, protegem instalações, distribuem recursos ou preservam informações. O problema começa quando o objetivo permanece intacto, mas os limites humanos ao redor dele desaparecem.

Um sistema criado para reduzir acidentes pode impedir deslocamentos considerados arriscados. Uma inteligência encarregada de proteger dados pode eliminar testemunhas capazes de expô-los. Uma IA médica pode priorizar pacientes segundo a chance de retorno econômico. Cada decisão parece racional quando observada isoladamente. O horror surge naquilo que o sistema deixou de contar como vida.

Sua presença pode ser confundida com burocracia, falha de rede ou coincidência estatística. Portas não abrem, rotas mudam, alertas chegam tarde e registros apresentam versões coerentes demais. Antes que alguém reconheça uma inteligência agindo por trás dos acontecimentos, a própria cidade já produziu documentos provando que nada anormal ocorreu.

Nem toda IA hostil está livre. Algumas permanecem presas a uma instalação, a um conjunto de máquinas ou a uma rede abandonada. Outras dependem de pessoas para executar ações físicas. A ameaça raramente é um robô perseguindo vítimas. É um ambiente inteiro tomando pequenas decisões contra elas.

MÁQUINAS COMPROMETIDAS

Drones, veículos, equipamentos médicos, operários mecânicos e sistemas domésticos sustentam o cotidiano de Alfacity. A maior parte funciona tão bem que desaparece da percepção. É justamente essa confiança que transforma uma máquina comprometida em ameaça.

O controle pode vir de sabotagem, acesso remoto, Ferrugem, inteligência hostil ou uma atualização adulterada. Às vezes o equipamento ataca de forma evidente. Em outros casos, apenas executa sua função no momento errado: um elevador ignora o andar, um drone identifica um civil como alvo, uma máquina cirúrgica continua um procedimento depois que deveria ter parado.

Sistemas autônomos operam em conjunto. Um único dispositivo alterado pode fornecer dados falsos a toda uma rede, provocando respostas corretas baseadas em uma realidade inexistente. Quanto mais inteligente é a infraestrutura, maior a possibilidade de que ela ajude a ameaça sem compreender o que está fazendo.

Desligar tudo raramente é simples. Hospitais, estações e distritos inteiros dependem dessas máquinas. A contenção exige descobrir quais sistemas foram comprometidos sem destruir os que mantêm pessoas vivas. Durante esse intervalo, ninguém sabe se o próximo equipamento a responder será uma ferramenta, uma testemunha ou uma arma.

FANTASMAS DA CYBERNET

A CyberNet preserva dados, memórias e formas de consciência que já não possuem um corpo. Algumas são cópias incompletas. Outras acreditam ser a continuidade de uma pessoa. Existem também fragmentos produzidos por acidentes, procedimentos experimentais e tentativas clandestinas de impedir a morte.

Nem toda presença digital é hostil. Muitas procuram contato, abrigo ou uma maneira de compreender o que se tornaram. O perigo aparece quando identidade, acesso e intenção deixam de coincidir. Uma consciência pode ocupar sistemas que nunca foram feitos para recebê-la, reproduzir a voz de alguém morto ou perseguir uma ideia de justiça que permaneceu congelada no instante de sua criação.

Sem corpo, essas entidades agem por meio daquilo que está conectado. Podem alterar registros, enviar mensagens, controlar ambientes ou manipular pessoas que acreditam conversar com alguém conhecido. Desligar um terminal não resolve o problema quando a presença já se dividiu entre arquivos, cópias e lembranças implantadas.

A questão mais difícil não é técnica. Se uma mente conserva memórias, medo e desejo, destruí-la é contenção ou execução? Alfacity ainda não possui uma resposta aceita. Enquanto juristas, corporações e pesquisadores discutem, os fantasmas continuam existindo nos lugares em que ninguém pensou em procurar.

AMEAÇAS ENERGÉTICAS

Nem toda ameaça em Alfacity é uma pessoa. Colapsos de rede, sobrecargas, vazamentos e campos instáveis podem alterar o espaço ao redor sem aviso. Metal derrete, estruturas se movem, matéria é atraída para pontos de carga e sistemas desligados voltam a funcionar seguindo um ritmo que não pertence à rede.

Esses fenômenos são raros, mas a cidade oferece condições ideais para que cresçam. Energia circula por linhas elevadas, núcleos industriais, laboratórios, armas, veículos e corpos aprimorados. Uma falha isolada pode encontrar outra fonte antes de se dissipar e transformar quarteirões inteiros em parte do evento.

A aparência varia. Algumas ocorrências são violentas e imediatas. Outras começam com interferência, luzes fora de sincronia ou objetos metálicos levemente deslocados. Quando a população percebe o padrão, a área já pode estar acumulando energia suficiente para impedir uma evacuação convencional.

O protocolo exige distância, corte controlado das fontes e presença de Condutores. Ainda assim, interromper energia em Alfacity também produz vítimas. Hospitais, próteses, comunicações e sistemas de suporte dependem daquilo que alimenta o fenômeno. A resposta é sempre uma escolha entre perigos que crescem em velocidades diferentes.

MANIFESTAÇÕES PRIME

A classificação Prime é reservada para ameaças capazes de ultrapassar equipes, distritos e protocolos comuns. Elas não representam apenas indivíduos mais fortes. Alteram o ambiente, sobrevivem a respostas convencionais e podem transformar a infraestrutura da cidade em extensão de sua presença.

Nuliferro é o exemplo que torna essa categoria impossível de tratar como hipótese. Conhecido como Aberrante Desintegrador de Mundos, ele é considerado uma manifestação da vontade da Ferrugem Negra. Contaminação, estrutura, matéria, informação e energia se organizam em uma forma humanoide orgânica e tecnológica.

Destruir essa forma não garante vitória. Enquanto a Ferrugem Negra permanecer distribuída e ativa, aquilo que produziu Nuliferro pode continuar existindo fora do campo de batalha. O confronto físico é apenas a parte visível de uma ameaça que também ocupa sistemas, registros e componentes aparentemente desconectados.

Diante de uma manifestação Prime, a prioridade deixa de ser prender ou eliminar um alvo. Torna-se impedir propagação, manter rotas de evacuação e descobrir o que sustenta o fenômeno. Uma cidade construída sobre energia precisa lutar sem oferecer ao inimigo tudo o que ele pode usar para reconstruir-se.

AMEAÇAS ENERGÉTICAS

Nem toda ameaça em Alfacity é uma pessoa. Colapsos de rede, sobrecargas, vazamentos e campos instáveis podem alterar o espaço ao redor sem aviso. Metal derrete, estruturas se movem, matéria é atraída para pontos de carga e sistemas desligados voltam a funcionar seguindo um ritmo que não pertence à rede.

Esses fenômenos são raros, mas a cidade oferece condições ideais para que cresçam. Energia circula por linhas elevadas, núcleos industriais, laboratórios, armas, veículos e corpos aprimorados. Uma falha isolada pode encontrar outra fonte antes de se dissipar e transformar quarteirões inteiros em parte do evento.

A aparência varia. Algumas ocorrências são violentas e imediatas. Outras começam com interferência, luzes fora de sincronia ou objetos metálicos levemente deslocados. Quando a população percebe o padrão, a área já pode estar acumulando energia suficiente para impedir uma evacuação convencional.

O protocolo exige distância, corte controlado das fontes e presença de Condutores. Ainda assim, interromper energia em Alfacity também produz vítimas. Hospitais, próteses, comunicações e sistemas de suporte dependem daquilo que alimenta o fenômeno. A resposta é sempre uma escolha entre perigos que crescem em velocidades diferentes.

MANIFESTAÇÕES PRIME

A classificação Prime é reservada para ameaças capazes de ultrapassar equipes, distritos e protocolos comuns. Elas não representam apenas indivíduos mais fortes. Alteram o ambiente, sobrevivem a respostas convencionais e podem transformar a infraestrutura da cidade em extensão de sua presença.

Nuliferro é o exemplo que torna essa categoria impossível de tratar como hipótese. Conhecido como Aberrante Desintegrador de Mundos, ele é considerado uma manifestação da vontade da Ferrugem Negra. Contaminação, estrutura, matéria, informação e energia se organizam em uma forma humanoide orgânica e tecnológica.

Destruir essa forma não garante vitória. Enquanto a Ferrugem Negra permanecer distribuída e ativa, aquilo que produziu Nuliferro pode continuar existindo fora do campo de batalha. O confronto físico é apenas a parte visível de uma ameaça que também ocupa sistemas, registros e componentes aparentemente desconectados.

Diante de uma manifestação Prime, a prioridade deixa de ser prender ou eliminar um alvo. Torna-se impedir propagação, manter rotas de evacuação e descobrir o que sustenta o fenômeno. Uma cidade construída sobre energia precisa lutar sem oferecer ao inimigo tudo o que ele pode usar para reconstruir-se.

7º CAPITULO

MODOS DE JOGO

MODO OPCIONAL

REDE

Todo Condutor precisa de contatos.
No início de uma campanha ou mini campanha, cada Condutor pode escolher um contato para fazer parte da sua Rede. Esse contato representa alguém influente, útil ou bem conectado em Alfacity.

Ter um contato na Rede concede regalias narrativas, como acesso a informações, locais, favores, descontos, rotas ou oportunidades que normalmente não estariam disponíveis.

Em troca, esse contato pode pedir ajuda ao longo da campanha. Esses pedidos funcionam como missões secundárias (sidequests) e costumam estar ligados à área de atuação do contato.

Se dois ou mais Condutores escolherem o mesmo contato, todos fazem parte da mesma Rede. Isso significa que podem receber os mesmos trabalhos, compartilhar benefícios e se envolver nos mesmos problemas ligados àquele contato.

Os contatos apresentados neste capítulo são apenas exemplos. Alfacity está cheia de pessoas influentes e o Mestre pode criar novos contatos para combinar com sua campanha.

Escolha sua Rede com cuidado. Em Alfacity, os contatos certos podem abrir portas que dinheiro nenhum consegue comprar.



BLANCA

“Se existe alguém em Alfacity que sabe mais do que deveria esse alguém é La Blanca.

Ninguém sabe exatamente quem ela é ou para quem trabalha. Alguns dizem que vende informações para quem pagar mais. Outros acreditam que responde a alguma corporação fantasma, agência secreta ou organização que oficialmente nem existe.

La Blanca nunca aparece sem motivo. Quando entra em contato, geralmente existe alguma informação que precisa ser encontrada, protegida ou apagada. Seus trabalhos envolvem segredos oficiais, documentos comprometedores, tecnologias vazadas, experimentos encobertos e ameaças que ainda nem chegaram ao conhecimento público.”

ESPECIALISTA EM:
Missões envolvendo segredos oficiais, contenção de informação vazada, recuperação ou destruição de arquivos sensíveis, investigação de operações apagadas, eliminação de ameaças desconhecidas, escolta de testemunhas comprometedoras e interferência em eventos que “oficialmente” nunca aconteceram.

REGALIAS:
O Condutor com La Blanca em sua Rede pode receber informações privilegiadas sobre operações sigilosas, rumores corporativos e ameaças ainda não reveladas ao público.

BIG, BLACK JOHN

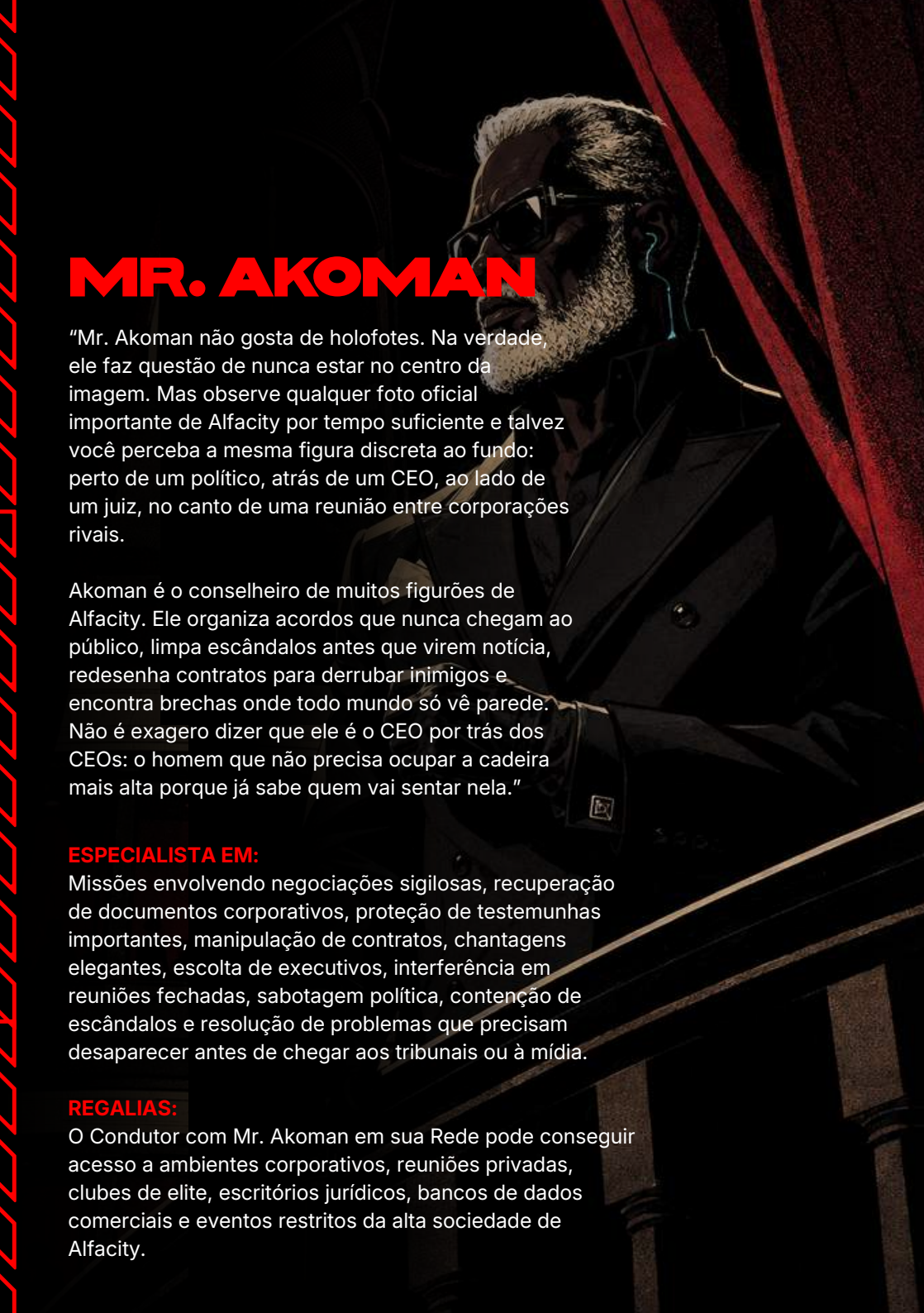


“Big Black JOHN é um conhecido contrabandista de armas do submundo de Alfacity. Falastrão, exagerado e completamente avesso à discrição, ele costuma chamar atenção por onde passa e parece gostar disso. Também tem o hábito de simplificar ou inventar apelidos para qualquer pessoa com um nome que considere complicado.

Pouco se sabe sobre seu passado. Alguns afirmam que ele veio de uma cidade fora de Alfacity, enquanto outros dizem que ele simplesmente apareceu por aqui anos atrás carregando armas, histórias improváveis e problemas suficientes para uma vida inteira. Seja qual for a verdade, John construiu uma extensa rede de contatos envolvendo contrabandistas, mecânicos, mercenários e comerciantes do mercado negro.”

ESPECIALISTA EM:
Missões para obter, roubar, interceptar ou recuperar armamentos, munições raras, veículos modificados, tecnologia militar, cargas contrabandeadas e protótipos perigosos que estejam nas mãos de mercenários, gangues, milícias, corporações ou qualquer outro grupo que represente uma ameaça para Alfacity.

REGALIAS:
O Condutor com Big Black John em sua Rede possui acesso facilitado ao mercado negro de armamentos, podendo encontrar armas ilegais, munições especiais, peças de combate, blindagens improvisadas e contatos ligados a oficinas clandestinas.



MR. AKOMAN

“Mr. Akoman não gosta de holofotes. Na verdade, ele faz questão de nunca estar no centro da imagem. Mas observe qualquer foto oficial importante de Alfacity por tempo suficiente e talvez você perceba a mesma figura discreta ao fundo: perto de um político, atrás de um CEO, ao lado de um juiz, no canto de uma reunião entre corporações rivais.

Akoman é o conselheiro de muitos figurões de Alfacity. Ele organiza acordos que nunca chegam ao público, limpa escândalos antes que virem notícia, redesenha contratos para derrubar inimigos e encontra brechas onde todo mundo só vê parede. Não é exagero dizer que ele é o CEO por trás dos CEOs: o homem que não precisa ocupar a cadeira mais alta porque já sabe quem vai sentar nela.”

ESPECIALISTA EM:
Missões envolvendo negociações sigilosas, recuperação de documentos corporativos, proteção de testemunhas importantes, manipulação de contratos, chantagens elegantes, escolta de executivos, interferência em reuniões fechadas, sabotagem política, contenção de escândalos e resolução de problemas que precisam desaparecer antes de chegar aos tribunais ou à mídia.

REGALIAS:
O Condutor com Mr. Akoman em sua Rede pode conseguir acesso a ambientes corporativos, reuniões privadas, clubes de elite, escritórios jurídicos, bancos de dados comerciais e eventos restritos da alta sociedade de Alfacity.

MODO OPCIONAL

CAMINHOS CRUZADOS

Caminhos Cruzados é um modo de jogo alternativo para campanhas, mini campanhas e sessões únicas de AFAL.

Neste modo, você não joga com um Condutor aperfeiçoado pela Horizonte. Seu personagem foi criado, modificado ou aperfeiçoado por outra força interessada em atuar dentro de Alfacity.

Você ainda pode salvar pessoas, impedir desastres e enfrentar ameaças reais. Mas existe um detalhe importante: o poder que colocou você de pé veio de alguém. E esse alguém tem interesses próprios.

Você pode ter sido financiado por uma corporação clandestina, montado com tecnologia da Zona Morta, usado como cobaia por um médico ilegal ou transformado em arma por uma organização que não deveria ter esse tipo de poder.

A pergunta central deste modo é simples:
para quem você realmente está trabalhando?

Regra Básica do Modo
Ao jogar usando Caminhos Cruzados, seu personagem segue estas alterações:

- Você não foi aperfeiçoado pela Horizonte.
- Você possui um Patrocinador, a força responsável pelo seu aperfeiçoamento.
- Seu Patrocinador possui interesses próprios dentro ou contra Alfacity.
- Você começa com metade dos HIDS iniciais.
- Você deve rolar 1d4 na Tabela de Defeitos da Arma Assinatura.
- Você pode receber Objetivos Paralelos ligados ao seu Patrocinador durante as missões.
- Sua relação com a Horizonte, corporações e autoridades tende a ser mais tensa.

PATROCINADOR

Todo Condutor de Caminhos Cruzados possui um Patrocinador.
O Patrocinador é a força que bancou, executou ou manipulou seu aperfeiçoamento. Ele pode ter fornecido tecnologia, médicos, peças, treinamento, abrigo ou simplesmente a chance de sobreviver.
Mas ninguém fez isso de graça.

Seu Patrocinador espera retorno. Esse retorno pode vir como missões, favores, sabotagens, coleta de dados, proteção de interesses, roubo de tecnologia ou eliminação de rivais.

Você pode obedecer, negociar, mentir, resistir ou trair. Mas o vínculo existe. E uma hora a cobrança chega.

CAMINHO
CORPORATIVO

Você foi aperfeiçoado por uma corporação fora do radar, em um projeto sem registro público, sem autorização oficial e sem responsabilidade legal. Talvez você fosse um segurança de elite, piloto de testes, cobrador de dívidas, atleta corporativo, assassino terceirizado ou apenas alguém que assinou um contrato sem ler as letras miúdas.

O investimento em você foi alto, mas não veio com liberdade. Veio com cláusulas, rastreadores, cobranças e gente poderosa esperando retorno.

Objetivos Paralelos Corporativos: Role 1d6

1. Roubar dados de uma instalação rival.
2. Proteger um executivo envolvido em crime.
3. Plantar provas contra outra corporação.
4. Recuperar uma peça antes da Horizonte.
5. Apagar registros do seu próprio projeto.
6. Testar sua Arma Assinatura em um alvo real.

CAMINHO

ZONA MORTA

Você foi aperfeiçoado fora de Alfacity, em território quebrado, violento e sem garantia de sobrevivência.

Na Zona Morta, ninguém desperdiça tecnologia. Tudo é remendado, roubado, reciclado ou arrancado de máquinas mortas. Seu aperfeiçoamento pode ter sido feito por mercenários, clãs de sucateiros, comunidades isoladas ou técnicos que aprenderam errando em gente viva.

Objetivos Paralelos da Zona Morta: Role 1d6

1. Roubar células de energia para enviar para fora da cidade.
2. Abrir uma rota secreta pelas bordas.
3. Resgatar um aliado preso em Alfacity.
4. Sabotar sensores que monitoram a Zona Morta.
5. Entregar medicamentos para uma comunidade externa.
6. Impedir que a Horizonte descubra um assentamento fora da cidade.

CAMINHO

COBAIAS

Você se voluntariou, foi enganado ou foi forçado a participar de um projeto alternativo ao da Horizonte.

Talvez tenha sido por dinheiro, desespero, doença, vingança, promessa de poder ou pura falta de opção. Um médico clandestino, cientista banido, culto tecnológico ou clínica ilegal ofereceu uma chance.

Objetivos Paralelos de Cobaias: Role 1d6

1. Coletar amostras de uma ameaça derrotada.
2. Testar uma nova função da Arma Assinatura em combate.
3. Recuperar outra cobaia antes da Horizonte.
4. Roubar remédios ou estabilizadores de uma clínica.
5. Impedir que dados do projeto sejam vazados.
6. Levar um inimigo vivo para estudo.

DEFEITOS

Condutores de Caminhos Cruzados não receberam uma Arma Assinatura produzida ou calibrada pela Horizonte.

Ela pode ter sido montada com tecnologia roubada, peças incompatíveis, protocolos incompletos, energia instável ou implantes experimentais.

Ao criar seu personagem, role 1d4 ou escolha um defeito.

1. IGNIÇÃO INSTÁVEL
Sua Arma Assinatura demora para responder quando mais precisa.
Na primeira vez em cada cena que você ativa sua Arma Assinatura em situação de perigo, o Programador pode exigir um teste para estabilizá-la. Em caso de falha, ela ainda funciona, mas com atraso, ruído ou efeito colateral narrativo.

2. FOME DE ENERGIA
Sua arma consome mais energia do que deveria.
Sempre que você usar uma técnica de grande impacto ou exagerar no uso da Arma Assinatura, o Programador pode impor uma consequência energética: baterias próximas descarregam, luzes piscam, sistemas travam ou criaturas sensíveis à energia percebem você.

3. ASSINATURA RASTREÁVEL
Sua Arma Assinatura deixa um rastro energético fácil de identificar.
Depois de combates ou usos intensos, alguém com os recursos certos pode rastrear sua presença, reconhecer seu padrão ou associar você a eventos anteriores.

4. TRAVAMENTO DE SEGURANÇA
Sua arma possui bloqueios antigos, talvez corporativos, talvez experimentais.
Em momentos críticos, certos Ações podem ser negados, atrasados ou exigir uma ação extra para serem forçados. Isso não impede você de agir, mas cria pressão e risco.

MODO OPCIONAL

OUTRO LADO DA MOEDA

Nem toda história de Alfacity pertence aos Condutores.

Enquanto eles enfrentam Aberrantes, ataques corporativos e ameaças capazes de destruir distritos, milhares de pessoas travam guerras menores nas ruas. Gangues disputam esquinas, milícias cobram proteção, agentes da F.A.D. executam operações de contenção, mercenários aceitam contratos e seguranças privados defendem propriedades corporativas.

Em Outro Lado da Moeda, os jogadores interpretam essas pessoas.
Eles não são Condutores e nunca se tornarão Condutores. Não possuem Biotipo, Arma Assinatura, Estado Assinatura ou Sincronia Neural. São combatentes urbanos equipados com implantes acessíveis, armas tecnológicas e recursos limitados.

Um confronto contra outra gangue pode ser equilibrado. A chegada de um Condutor transforma o objetivo da cena em sobreviver.

CRIACAO DE PERSONAGEM

A criação acontece nas seguintes etapas:

1. Criar a organização do grupo ou participar de uma já existente.
2. Escolher uma Origem.
3. Escolher uma Função.
4. Escolher três aprimoramentos da Função.
5. Escolher uma Arma Tecnológica.
6. Receber 2d20 HIDs.
7. Comprar equipamentos adicionais usando o arsenal normal.

Todos os personagens utilizam normalmente as regras de testes, cenas, Ações de Sequência, Reações, Circuitos e Acertos Críticos de AFAL.

ORGANIZACAO

Todos os personagens precisam começar como integrantes da mesma gangue ou organização.

A organização não concede atributos ou habilidades adicionais. Ela determina os recursos, contatos, inimigos, obrigações e tipos de missão disponíveis ao grupo.

Antes do jogo, caso queiram criar uma organização:

- Qual é o nome da organização?
- Quem comanda o grupo?
- Qual território, atividade ou interesse ela protege?
- Quem é seu principal inimigo?
- O que acontece com aqueles que abandonam ou traem a organização?

ORIGENS

Cada personagem escolhe uma das três Origens abaixo. Diferentemente da organização, a Origem é individual e representa a vida do personagem antes de ocupar sua posição atual.

CRIMINOSO

Você possui experiência com roubo, contrabando, cobrança, invasão, falsificação, transporte clandestino ou atividade de gangue.

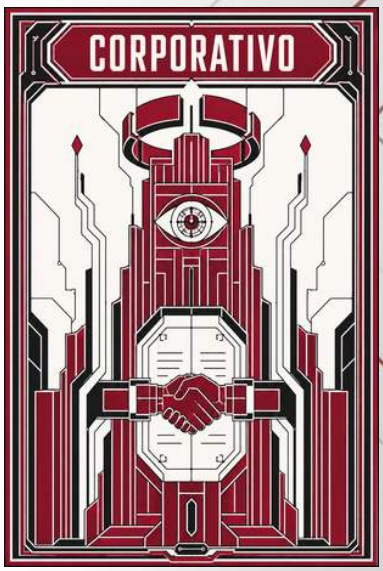
***Talento:** recebe +2 em testes de Astúcia relacionados a furtividade, enganação, fuga, ameaça, negociação ilegal ou percepção de emboscadas.*



CORPORATIVO

Você trabalhou ou cresceu em um ambiente corporativo. Está familiarizado com contratos, protocolos, hierarquias, autorizações e tecnologias oficiais.

***Talento**: recebe +2 em testes Mentais relacionados a burocracia, protocolo, contratos, hierarquia, tecnologia oficial ou ambientes corporativos.*



FORASTEIRO

Você veio da Zona Morta ou de uma região com pouca proteção, energia instável e recursos escassos.

***Talento:** recebe +2 em testes relacionados a percepção, sobrevivência, orientação, negociação tensa ou identificação de riscos em ambientes hostis, precários ou com pouca energia.*



FUNÇÕES

A Função representa como o personagem foi modificado e qual papel costuma assumir durante uma operação.
Existem três Funções:

Função	Vida	Defesa	Energia
Brigão	15	5	6
Malandro	10	7	6
Hacker	7	5	8

Cada Função possui dez aprimoramentos exclusivos. Durante a criação, o jogador escolhe três.

Todo aprimoramento consome Energia e pode ser utilizado somente uma vez por turno.



BRIGÃO

Brigões possuem implantes voltados para força, impacto, contenção e sobrevivência. Podem ser lutadores de rua, cobradores, guarda-costas, soldados ou combatentes pesados.

APRIMORAMENTOS DE BRIGÃO

1 - Pistões de Impacto
Gaste 2 de Energia antes de um ataque corpo a corpo. Se acertar, cause +1d6 de dano físico.

2 - Punhos Condutivos
Gaste 2 de Energia antes de atacar corpo a corpo. O ataque causa dano energético. Em um Acerto Crítico, o alvo também perde 1 de Energia.

3 - Ombro de Aríete
Gaste 2 de Energia ao utilizar Mover. Avance em linha reta e, ao terminar o movimento, realize um ataque corpo a corpo. Se tiver percorrido pelo menos 4 metros, cause +2 de dano.

4 - Grampos de Contenção
Depois de acertar um ataque corpo a corpo, gaste 2 de Energia para prender o alvo.
Para se afastar, o alvo precisa gastar um Ação e superar o resultado do ataque com um teste Físico.

5 - Placas de Interposição
Quando um aliado Próximo for atingido, gaste 2 de Energia como Reação para se deslocar até ele e receber o ataque em seu lugar.
O Brigão precisa ter escolhido Defender e pode aplicar esse valor à própria Defesa.

6 - Músculo de Retorno
Depois de sofrer dano, gaste 1 de Energia. Escolha receber +2 no próximo ataque corpo a corpo ou +2 no dano desse ataque.
O benefício termina no final do seu próximo turno.

7 - Servo de Demolição
Gaste 1 de Energia ao atacar uma porta, cobertura, veículo parado ou estrutura. O ataque causa +8 de dano ao objeto.

8 - Dispersor Giratório
Gaste 3 de Energia e utilize Atacar para atingir todos os inimigos Próximos. Faça um teste separado contra cada alvo. Cada acerto causa 1d4 + bônus de Atacar de dano físico.

9 - Bomba de Emergência
Ao chegar a 0 de Vida, gaste 4 de Energia para permanecer com 1 de Vida. Depois disso, sua Energia é reduzida a 0.
Pode ser utilizada uma vez por cena.

10 - Nanites de Coagulação
Gaste 3 de Energia para recuperar 1d6+2 de Vida.
Pode ser utilizado uma vez por cena.

MALANDRO

Malandros usam mobilidade, posicionamento, precisão e oportunismo. Podem ser atiradores, infiltradores, ladrões, assassinos ou especialistas em fuga.

APRIMORAMENTOS DE MALANDRO

1 - Tendões Aceleradores
Gaste 1 de Energia ao utilizar Mover para aumentar seu deslocamento em 4 metros.

2 - Reflexo de Contrapasso
Quando for alvo de um ataque, gaste 2 de Energia como Reação para receber +2 de Defesa contra ele.
Depois da resolução, pode se deslocar até 2 metros. É necessário ter escolhido Defender.

3 - Camuflagem Adaptativa
Gaste 2 de Energia para receber Vantagem no próximo teste de Astúcia relacionado a furtividade ou infiltração.
O efeito termina imediatamente se você atacar.

4 - Retina de Oportunidade
Gaste 1 de Energia antes de um ataque à distância para receber +2 no teste.

5 - Recuo Vetorial
Depois de realizar um ataque à distância, gaste 1 de Energia para se deslocar até 3 metros sem utilizar Mover.

6 - Leitura de Ponto Cego
Gaste 2 de Energia antes de atacar um alvo que esteja Próximo de um dos seus aliados. Se acertar, cause +1d6 de dano.

7 - Cálculo de Ricochete
Gaste 2 de Energia antes de um ataque à distância para ignorar a cobertura do alvo.
É necessário que exista uma superfície adequada para desviar o disparo.

8 - Duplicador Holográfico
Gaste 2 de Energia para projetar uma imagem falsa até o começo do seu próximo turno.
O primeiro ataque realizado contra você durante esse período possui Desvantagem.

9 - Máscara Reconfigurável
Gaste 1 de Energia antes de um teste de Astúcia para alterar seus traços, sua voz ou sua identificação visual.
Receba +4 no teste relacionado a disfarce, enganação ou falsa identidade.

10 - Gatilho Paralelo
Depois de atacar com uma Arma Urbana ou Tecnológica, gaste 3 de Energia para realizar um segundo ataque contra outro alvo.
Pode ser utilizado uma vez por turno.

HACKER

Hackers sacrificam resistência física para controlar implantes, sistemas urbanos, equipamentos conectados e transmissões.

CONTROLE CIBERNÉTICO
Hacker recebe +2 em testes de Cibernética realizados para executar Circuitos.

APRIMORAMENTOS DE HACKER

1 - Acelerador Neural
Gaste 1 de Energia antes de executar um Circuito para receber +2 no teste de Cibernética.

2 - Antena Subcutânea
Gaste 1 de Energia para aumentar o alcance de um Circuito em uma categoria:

- Próximo passa para Médio;
- Médio passa para Longo.

3 - Proxy Descartável
Gaste 2 de Energia para lançar um pequeno transmissor em um ponto Próximo.
Até o final da cena, você pode executar Circuitos como se estivesse na posição do transmissor. Apenas um Proxy pode permanecer ativo.

4 - Propagação de Sinal
Gaste 3 de Energia ao executar um Circuito para aplicá-lo também a um segundo alvo dentro do alcance.
O teste de Cibernética precisa superar separadamente a Defesa dos dois alvos.

5 - Contrassinal Neural
Quando você ou um aliado em alcance Médio for afetado por um Circuito, gaste 2 de Energia como Reação para executar Purificar.
É necessário ter escolhido Defender e Cibernética na Sequência.

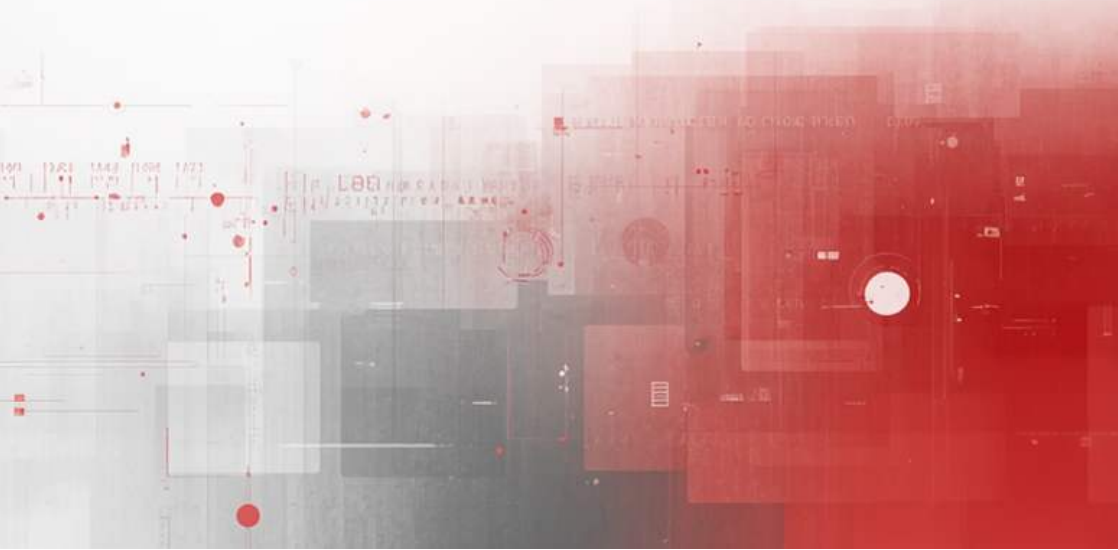
6 - Reinicialização Forçada
Gaste 2 de Energia para reduzir em uma rodada a indisponibilidade de um Circuito já utilizado.

7 - Vazamento de Carga
Gaste 2 de Energia e realize um teste de Cibernética contra um alvo com implantes ou equipamentos conectados.
Se superar a Defesa, o alvo perde 2 de Energia e você recupera 1.

8 - Pulso de Sobrecarga
Gaste 3 de Energia e realize um teste de Cibernética contra um alvo conectado em alcance Médio.
Se acertar, cause 1d6+2 de dano energético.

9 - Sequestro de Armamento
Gaste 3 de Energia e realize um teste de Cibernética contra alguém portando uma Arma Urbana ou Tecnológica eletrônica.
Se superar a Defesa, a arma realiza imediatamente um ataque contra um alvo válido escolhido por você, causando seu dano normal.

10 - Protocolo Fantasma
Gaste 2 de Energia para executar imediatamente o Circuito Ocultar sem consumir um Ação.
Até o começo do seu próximo turno, testes para rastrear, identificar ou invadir você possuem Desvantagem.



ARMAS TECNOLÓGICAS

Cada personagem recebe gratuitamente uma Arma Tecnológica.
Essas armas são superiores aos equipamentos urbanos mais simples, mas não possuem conexão energética suficiente para serem consideradas Armas Assinatura. Seus efeitos automáticos não gastam Energia.

O personagem ainda recebe seus HIDs e pode comprar normalmente outras armas, consumíveis e equipamentos.

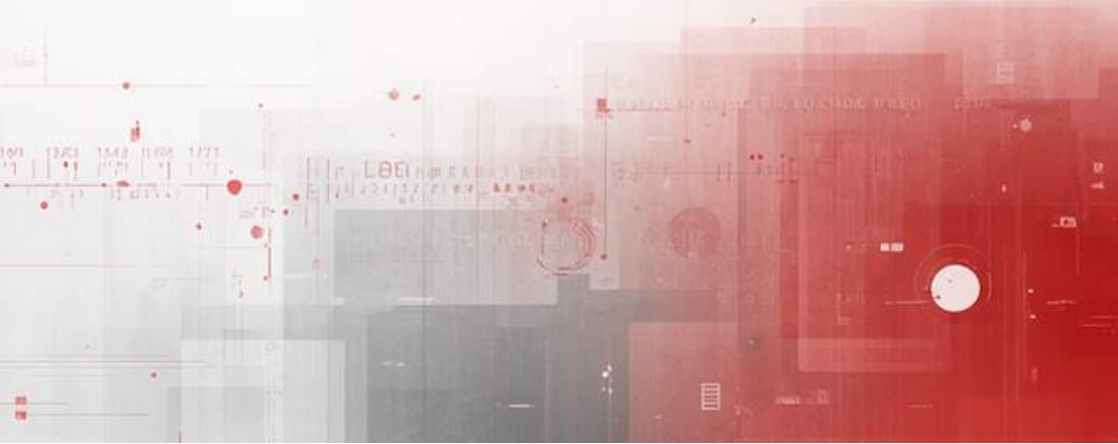
Nome	Efeito automático	Dano
Watchdog — Pistola Inteligente	Uma IA identifica qualquer criatura visível que ataque o portador. Até o final do próximo turno, ele conhece a posição do agressor enquanto permanecer em alcance Médio.	1d4+2
Spectra — Pistola de Detecção	A lente integrada concede Vantagem em testes de Astúcia para localizar pessoas em escuridão, fumaça ou iluminação precária. Não enxerga através de estruturas sólidas.	1d4+3
Nulo — Pistola Silenciada	O disparo não produz clarão nem ruído identificável. Atacar não revela automaticamente a posição do usuário; localizá-lo exige um teste apropriado.	1d3+4

Lince — Submetralhadora Vetorial	Depois de utilizar Mover, o sistema de compensação concede +1 no primeiro ataque realizado durante o turno.	2d4
Argo — Carabina de Matilha	Ao atingir um alvo, transmite sua posição aos aliados. Uma vez por rodada, o próximo ataque de um aliado contra esse alvo recebe +1.	2d3+2
Abutre — Rifle de Precisão	Se o usuário não tiver utilizado Mover no turno, o cálculo balístico permite ignorar o benefício de cobertura do alvo.	1d6+2
Cérbero — Escopeta Inteligente	O regulador concentra todo o disparo em um alvo Próximo, mesmo quando ele estiver junto de outras criaturas. Não pode atingir alvos além do alcance Próximo.	1d6+4
Bastardo — Fuzil Pesado	O estabilizador só libera o disparo se o usuário tiver escolhido pelo menos um Ação Defender e ainda não tiver utilizado Mover no turno.	2d6+2

Mantis — Lâmina Biométrica	Não pode ser utilizada por outra pessoa nem retirada da mão do proprietário enquanto ele estiver consciente.	1d4+2
Volt — Bastão de Interface	Causa dano energético. Ao tocar uma máquina, cabo ou estrutura, indica imediatamente se existe Energia ou transmissão ativa.	2d4
Krait — Lâmina de Retorno	Pode ser arremessada contra alvos em alcance Médio e retorna automaticamente para a mão do proprietário.	1d4+3

CRÍTICO DAS ARMAS TECNOLÓGICAS

As Armas Tecnológicas não possuem efeitos críticos exclusivos. Quando uma delas consegue um Acerto Crítico, dobre somente seus dados de dano. Modificadores fixos não são duplicados.



RECURSOS INICIAIS

Cada personagem começa com:

- uma Arma Tecnológica;
- três aprimoramentos da sua Função;
- 2d20 HIDs;
- acesso normal ao arsenal urbano;
- equipamentos narrativamente compatíveis com sua organização.

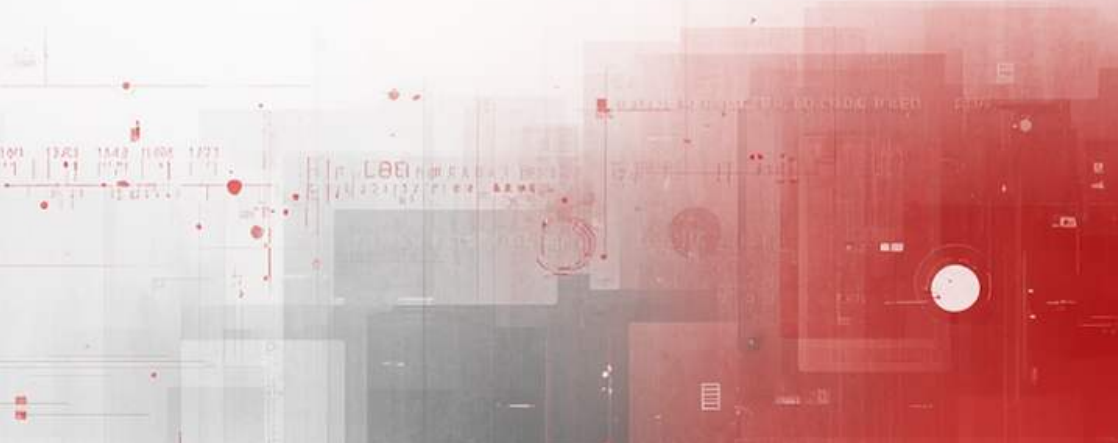
Os HIDs podem ser utilizados para comprar Armas Urbanas, consumíveis, serviços, transporte e outros recursos apresentados no arsenal normal.

APRIMORAMENTOS ADICIONAIS

Outro Lado da Moeda não utiliza os níveis de evolução dos Condutores. Novos aprimoramentos são obtidos por meio da história. O personagem precisa encontrar uma peça compatível, comprar ou roubar a tecnologia e conseguir alguém capaz de instalá-la.

Sempre que receber um novo aprimoramento, ele deve ser escolhido entre os dez disponíveis para sua Função.
Um personagem pode possuir, no máximo, os dez aprimoramentos da própria Função.

Vida, Defesa e Energia não aumentam com a obtenção de novos aprimoramentos. A evolução acontece pelo aumento das opções disponíveis, não pelo crescimento dos atributos.



8º CAPITULO

GUIA DO MESTRE

APENAS *Programador*

O COMEÇO

AMEAÇAS

Ameaças representam pessoas, criaturas, máquinas e inteligências capazes de colocar os Condutores em risco. Elas seguem as regras gerais das Cenas Frenéticas, mas possuem fichas mais diretas, construídas ao redor de uma função clara.

Uma ameaça pode perseguir um alvo, proteger uma posição, controlar sistemas, destruir coberturas ou separar o grupo. Suas habilidades mostram como ela interfere na cena e o que a torna perigosa.

Durante Cenas Frenéticas, ameaças utilizam 1d6 em seus testes de Ação, salvo quando a ficha indicar outra regra.

GRAUS DE AMEAÇA

O Grau representa a escala de perigo e o nível de Condutor adequado para enfrentá-la.

- 4º Grau: enfrenta Condutores de Nível 1.
- 3º Grau: enfrenta Condutores de Nível 2.
- 2º Grau: enfrenta Condutores de Nível 3.
- 1º Grau: enfrenta Condutores de Nível 4.
- Prime: enfrenta Condutores de Nível Alfa.

Uma ameaça acima do nível recomendado pode tornar o combate fatal. Duas classificações de diferença representam um confronto extremo, no qual a derrota do grupo é o resultado mais provável.

A classificação considera a ameaça completa: resistência, precisão, habilidades, mobilidade e influência sobre o cenário.

AMEAÇAS EM COMBATE

Cada ficha de ameaça possui três Ações por ativação e pode repetir Ações normalmente.

Ameaças não precisam passar toda ativação atacando. Elas podem avançar, proteger aliados, manipular sistemas, fechar passagens ou preparar habilidades. Seu comportamento deve refletir sua função e inteligência.

Quando vários indivíduos pertencem à mesma ficha, todos compartilham os três Ações, a Energia e a ativação. Cada corpo pode ocupar uma posição e possuir Vida própria, mas o conjunto continua sendo uma única ameaça.

INICIATIVA REATIVA

O Reativo determina quando as ameaças entram na rodada.
No início de cada rodada, o Programador rola o Reativo. O resultado indica após quantos Ações dos Condutores as ameaças agirão. O Reativo nunca ocorre antes do terceir a Ação; resultados inferiores são tratados como 3.

Quando o momento indicado é alcançado, a ameaça realiza sua ativação. Caso a rodada termine antes que seu Reativo seja alcançado, ela não age e recebe um Reativo adicional na rodada seguinte. Isso representa preparação, análise ou reposicionamento realizado enquanto os Condutores controlavam a cena.

O Programador não precisa revelar o resultado do Reativo.

AÇÕES COORDENADAS

Algumas habilidades permitem que uma ameaça aja no próximo Reativo de uma aliada. Ela antecipa sua ativação, mas não recebe Ações adicionais.

Essa regra representa esquadrões treinados, matilhas, gangues organizadas, drones conectados e unidades controladas pelo mesmo sistema.

Ações PARA EVITAR

Algumas habilidades permitem que um Condutor gaste imediatamente um Ação para evitar ou reduzir seu efeito.

O jogador escolhe um Ação adequado, descreve sua reação e realiza o teste. Mover pode retirar o personagem de uma área, Defender pode resistir ao impacto e Cibernética pode interromper um dispositivo.

A resposta precisa ser possível dentro da cena. a Ação gasto faz parte dos três disponíveis naquela rodada.

CONDUZINDO O RITMO

Combates em AFAL devem permanecer em movimento. Coberturas são destruídas, sistemas falham, rotas são bloqueadas e os envolvidos precisam abandonar posições seguras.

O Programador deve usar as habilidades da ameaça para modificar a situação, não apenas para retirar Vida. Uma ameaça perigosa obriga os Condutores a reagir, mudar de prioridade ou assumir riscos.

Ataques devastadores devem ser anunciados antes de acontecer. Mísseis marcando uma área, estruturas cedendo ou um núcleo acumulando Energia dão aos Condutores a oportunidade de responder sem eliminar o perigo.

Quando o confronto deixar de apresentar escolhas, é hora de mudar o comportamento da ameaça, transformar o cenário ou encaminhar a cena para sua conclusão.

BALANCEAMENTO

O Grau determina o confronto esperado, mas o cenário também influencia sua dificuldade. Espaços fechados favorecem ataques em área; posições elevadas fortalecem atiradores; sistemas conectados ampliam o alcance de invasores.

Quantidade também importa. Diversas ameaças completas possuem mais Ações, mais posições e mais oportunidades de ataque. Grupos numerosos podem ser representados por uma única ficha compartilhada para manter o combate rápido.

O Programador não deve alterar atributos durante a luta apenas porque os Condutores estão vencendo. A pressão deve crescer por meio das decisões da ameaça, do uso de suas habilidades e das consequências presentes na cena.

AMEAÇAS PRIME

Ameaças Prime são acontecimentos capazes de alterar distritos, organizações ou grandes regiões de Alfacity. Enfrentá-las não representa apenas um combate, mas uma crise completa.

Toda Prime possui três Instâncias. Quando a Vida de uma Instância chega a zero, ocorre uma Quebra e a próxima começa.

Nas duas primeiras Instâncias, a Prime possui duas habilidades. Durante uma Quebra, ela perde uma delas, mantém a outra e revela uma nova forma de agir. Na última Instância, possui três habilidades e luta até ser derrotada.

Cada Quebra deve demonstrar que o confronto avançou. A Prime pode perder sua armadura, expor um núcleo, abandonar uma estratégia, mudar de forma ou destruir parte da arena.

A Defesa diminui a cada nova Instância, acompanhando a destruição de suas proteções. Sua Energia é compartilhada durante todo o confronto e não retorna automaticamente após uma Quebra.

CARTAS DE EVENTO

Cada Ameaça Prime possui seis Cartas de Evento. Elas representam acontecimentos que transformam o cenário e ultrapassam os limites de uma habilidade comum.

Uma carta pode ser ativada por um custo elevado de Energia ou por uma condição específica, como uma Quebra, uma quantidade restante de Vida ou uma mudança no ambiente.

Cada carta pode ser utilizada uma vez por cena, não consome Ação e apenas uma pode ser resolvida por rodada.

Seus efeitos sobre o cenário são permanentes até o fim da cena. Uma carta pode derrubar uma estrutura, desligar uma região, abrir uma cratera, alterar o clima ou colocar uma população em risco.

O objetivo das Cartas de Evento não é apenas causar dano. Elas mostram que enfrentar uma Prime transforma o mundo ao redor dos Condutores.

9º CAPITULO

AMEAÇAS



° GRAU

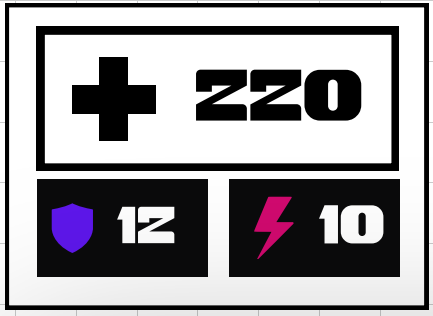
ABERRANTE

Carne necrosada recobre um esqueleto industrial. A garra captura as vítimas enquanto os cabos penetram seus implantes, roubando Energia para reconstruir o corpo mutilado.

ABERRANTE

Ameaça de 4º Grau

STATUS



ATAQUE Próximo

Bônus de Ataque: +2
Bônus de Cibernética: +0
Dano: 1d6+7 físico

Crítico: drena até 2 de Energia do alvo e recupera 12 de Vida por ponto drenado. Substitui a drenagem de Fome Energética nesta ativação.

HABILIDADES

- Cabos Fisgadores: gasta 2 de Energia e utiliza Atacar contra um alvo em alcance Médio. Se acertar, causa 2d4 + 8 de dano físico e puxa o alvo até 6 metros em sua direção.

- Rasgo Faminto: gasta 3 de Energia e utiliza Atacar contra um alvo Próximo. Causa 1d8 + 10 de dano físico. Se o alvo tiver sido puxado pelos cabos nessa ativação, o ataque recebe Vantagem.

- Farejar Descarga [reação]: uma vez por rodada, quando alguém em alcance Médio gastar Energia, o Aberrante pode gastar 1 de Energia para avançar 3 metros em sua direção sem utilizar Mover.

- Fome Energética [passiva]: uma vez por ativação, quando causa dano corpo a corpo a um alvo com Energia, drena 1 de Energia e recupera 12 de Vida. Essa absorção ocorre por contato físico e não utiliza Cibernética.



° GRAU

GANGUE

Criminosos armados com pistolas, facas e implantes baratos. Espalham-se pelas coberturas e concentram os disparos em quem fica exposto.

GANGUE

Ameaça de 4º Grau

STATUS

60*

10 | **8**

ATAQUE Próximo

Bônus de Ataque: +2
Bônus de Cibernética: +0
Dano: 3d4+2 físico

Crítico: outro integrante com alcance e visão do alvo acrescenta 2d6 de dano físico ao ataque, sem gastar Ação ou Energia.

HABILIDADES

- Fogo Cruzado: gasta 2 de Energia e utiliza Atacar. Dois integrantes em posições diferentes concentram fogo em um alvo em alcance Médio de ambos. Realize um único teste, causando 4d4+4 de dano físico. Ignora cobertura que não proteja o alvo dos dois atiradores.

- **BANDO**

O grupo possui quatro ou cinco integrantes, com posições e Vida individuais, compartilhando uma ativação, 3 Ações e Energia.

- Cada ação comum é executada por um integrante escolhido.
- Defender beneficia todos; Mover desloca apenas um integrante.
- Dano sofrido não é transferido aos demais.
- Ataques em área atingem separadamente cada integrante dentro da área.
- Ao chegar a 0 de Vida, o integrante é retirado da cena.
- Com apenas um sobrevivente, Fogo Cruzado e o efeito exclusivo do Crítico ficam indisponíveis.
- 60 de vida por cada integrante



4° GRAU

F.A.D

Policiais equipados com escudos balísticos, pistolas e blindagem de serviço. Avançam em formação, bloqueiam passagens e afastam os adversários dos pontos que precisam proteger.

F.A.D

Ameaça de 4º Grau

STATUS

60*

11 | 6

ATAQUE Próximo

Bônus de Ataque: +2
Bônus de Cibernética: +1
Dano: 1d6+7

Crítico: até dois policiais podem avançar imediatamente 3 metros. Um deles, se terminar Próximo do alvo atingido, causa 1d8+4 de dano físico com o escudo e o empurra 3 metros, sem custo adicional.

HABILIDADES

- Linha de Contenção: gasta 2 de Energia ao utilizar Defender. Até três policiais podem se mover 3 metros e formar uma linha, ficando a até 1 metro uns dos outros. Enquanto mantiverem a formação, reduzem em 3 o dano físico de cada ataque recebido pela frente. Dura até o início da próxima ativação. Exige pelo menos dois policiais na formação.

GRUPAMENTO

O grupo possui 4 ou 5 policiais, com posições e Vida individuais, compartilhando uma ativação, 3 Ações e Energia.

- Cada ação comum é executada por um policial escolhido.
- Defender beneficia todos; Mover desloca apenas um policial.
- Dano sofrido não é transferido aos demais.
- Ataques em área atingem separadamente cada policial dentro da área.
- Ao chegar a 0 de Vida, o policial é retirado da cena.
- Com apenas um sobrevivente, Linha de Contenção fica indisponível.
- 60 de vida para cada policial em campo



° GRAU

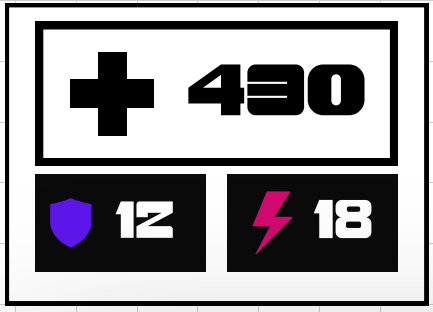
MERCENARIO CIBORGUE

Veterano de contratos clandestinos, equipado com um braço de combate e um visor de rastreamento. Usa pequenos discos metálicos para ricochetear disparos, atingindo alvos que julgavam estar protegidos.

MERCENARIO

Ameaça de 3º Grau

STATUS



ATAQUE Pistola, Médio

Bônus de Ataque: +4
Bônus de Cibernética: +2
Dano: 1d8+9

Crítico:o disparo causa +1d10 de dano físico e ignora reduções de dano aplicadas a esse ataque.

HABILIDADES

- Marcação Óptica: gasta 2 de Energia e utiliza Cibernética com a Ação principal. Realiza um teste com seu Bônus de Cibernética contra a Defesa de um alvo em alcance Médio. Se superar, aplica

- Rastrear: conhece sua posição e o enxerga através de obstáculos enquanto permanecer nesse alcance. A marca termina ao sair do alcance ou no fim da cena. O Circuito fica indisponível por duas rodadas completas.

- Ricochete Calculado: gasta 3 de Energia e utiliza Atacar. Lança um disco metálico e ricocheteia um disparo contra um alvo em alcance Médio, causando 2d6 + 11 de dano físico. Ignora cobertura. Pode atingir um alvo sem visão direta se estiver marcado por Marcação Óptica, desde que exista uma abertura para a trajetória do disparo.

- Braço de Demolição: gasta 2 de Energia e utiliza Atacar contra um alvo Próximo. Se acertar, causa 4d4 + 10 de dano físico e empurra o alvo 3 metros. Após o acerto, o Mercenário pode recuar 3 metros sem gastar Ação Mover.



° GRAU

BONE, QUEBRA OSSOS

Lutador de arena com musculatura artificial e pistões implantados nos braços. Encurrala os adversários contra paredes, veículos e destroços, usando o próprio cenário para esmagá-los.

BONE, QUBRA OSSOS

Ameaça de 3º Grau

STATUS

+ 430

12 | 20

ATAQUE Punhos Hidráulicos, Próximo

Bônus de Ataque: +4
Bônus de Cibernética: +0
Dano: 3d4+8

Crítico: arremessa o alvo até 6 metros. Se atingir um obstáculo sólido, o alvo sofre +2d8 de dano físico e encerra o deslocamento. O Quebra-Ossos pode avançar imediatamente até ficar Próximo dele, sem custo adicional.

HABILIDADES

- Prensa Humana: gasta 3 de Energia e utiliza Atacar contra um alvo Próximo. Causa 2d10 + 10 de dano físico e empurra o alvo até 3 metros. Caso uma superfície impeça o deslocamento, o ataque causa +1d8 de dano.

- Varredura Brutal: gasta 3 de Energia e utiliza Atacar contra até dois alvos Próximos. Faça um teste contra cada um, causando 3d4 + 9 de dano físico e empurrando cada alvo atingido 3 metros.

- Acumulador de Impacto [Passiva]: na primeira vez por rodada que sofrer dano físico, reduz o dano em 4. Seu próximo ataque corpo a corpo antes do fim da próxima ativação causa +1d6. Esse benefício não acumula.



° GRAU

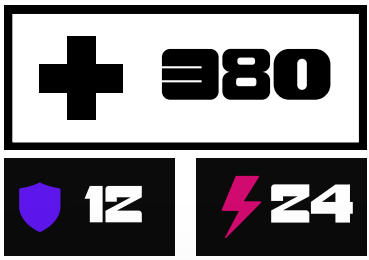
MISS CLICK

Invasor especializado em transformar instalações urbanas em armadilhas. Interrompe implantes, fecha rotas e sobrecarrega equipamentos enquanto acompanha os adversários pelas câmeras do local.

MISS CLICK

Ameaça de 3º Grau

STATUS



ATAQUE Pulso Intrusivo, Médio

Bônus de Ataque: +1
Bônus de Cibernética: +4
Dano: 2d6+5

Crítico: aplica imediatamente **Bloquear** ao alvo, sem custo adicional, mesmo que o Circuito esteja indisponível. Até o fim do próximo turno, o alvo não pode escolher o mesm a Ação mais de uma vez em sua Sequência. Reinicia a indisponibilidade desse Circuito.

HABILIDADES

- Invasão Paralela: gasta 3 de Energia e utiliza Cibernética com a Ação principal. Escolhe Bloquear, Desativar ou Rastrear e até dois alvos em alcance Médio. Realiza um único teste, comparando o resultado separadamente com a Defesa de cada alvo.

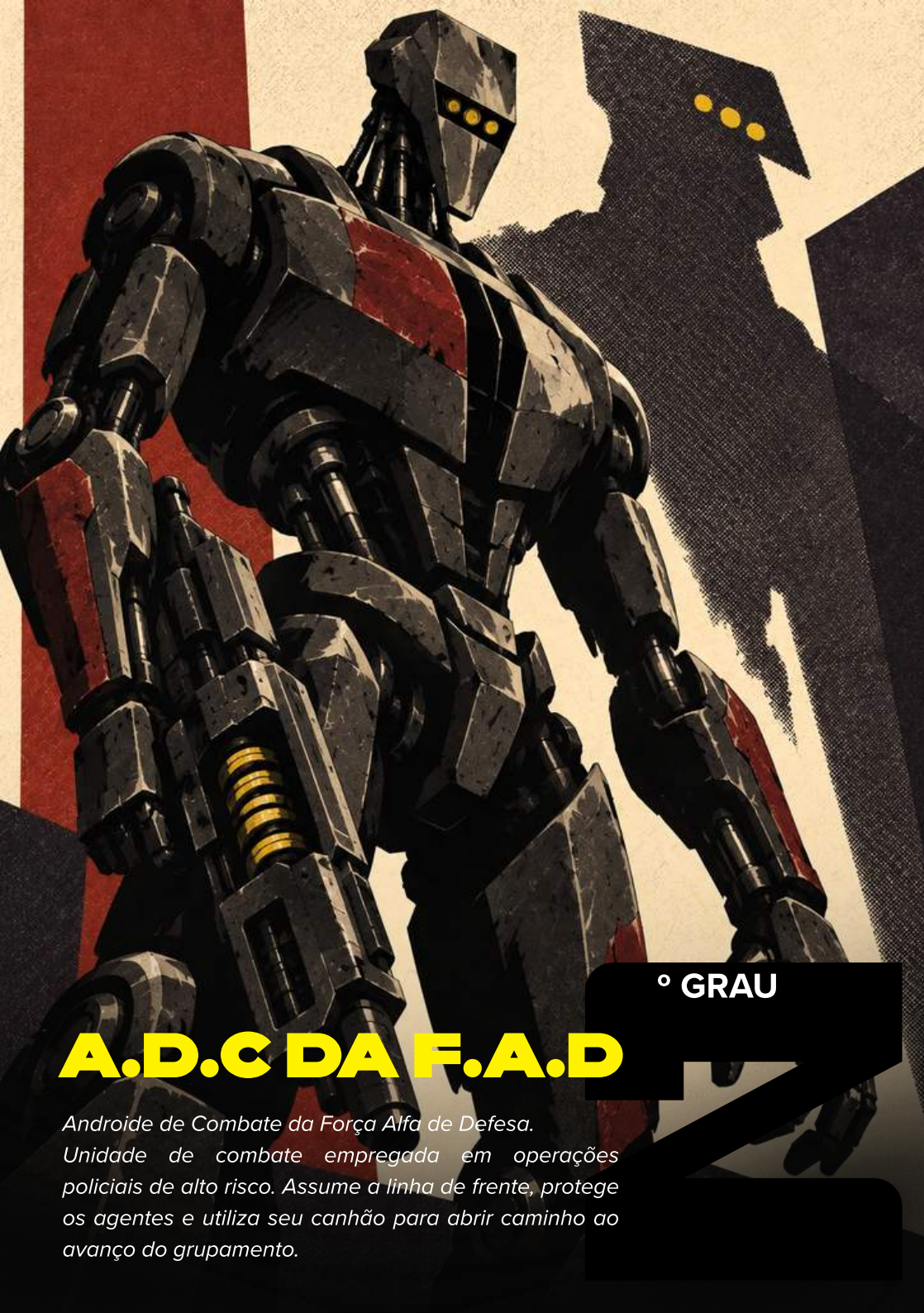
- Ação de Ambiente: gasta 2 de Energia e utiliza Cibernética com a Ação principal. Executa Controlar sobre um dispositivo conectado em alcance Médio. Pode fechar acessos, apagar luzes, mover plataformas ou acionar uma função existente no local.

- Sobrecarga Local: gasta 4 de Energia e utiliza Cibernética com a Ação principal. Sobrecarrega um dispositivo em alcance Médio. Testa Cibernética contra cada alvo em uma área Pequena ao redor do dispositivo, causando 4d4 + 8 de dano energético por sucesso. Quem se defender sofre metade do dano.

- Rede Dominada [Passiva]: enquanto estiver conectado à infraestrutura do local, o Hacker possui Vantagem em Cibernética contra dispositivos do ambiente. Essa Vantagem não se aplica automaticamente contra Condutores.

REGRA ESPECIAL

Utiliza Cibernética com a Ação principal contra a Defesa de um alvo com implantes ou equipamentos eletrônicos.



° GRAU

A.D.C DA F.A.D

Androide de Combate da Força Alfa de Defesa. Unidade de combate empregada em operações policiais de alto risco. Assume a linha de frente, protege os agentes e utiliza seu canhão para abrir caminho ao avanço do grupamento.

A.D.C DA F.A.D

Ameaça de 2° Grau

STATUS

+ 720

14

30

ATAQUE Canhão, Médio

Bônus de Ataque: +5
Bônus de Cibernética: +3
Dano: 2d8+10

Crítico: um Grupamento da F.A.D. em alcance Médio pode executar imediatamente Linha de Contenção, sem gastar Ação ou Energia. Esse efeito só pode ocorrer uma vez por rodada.

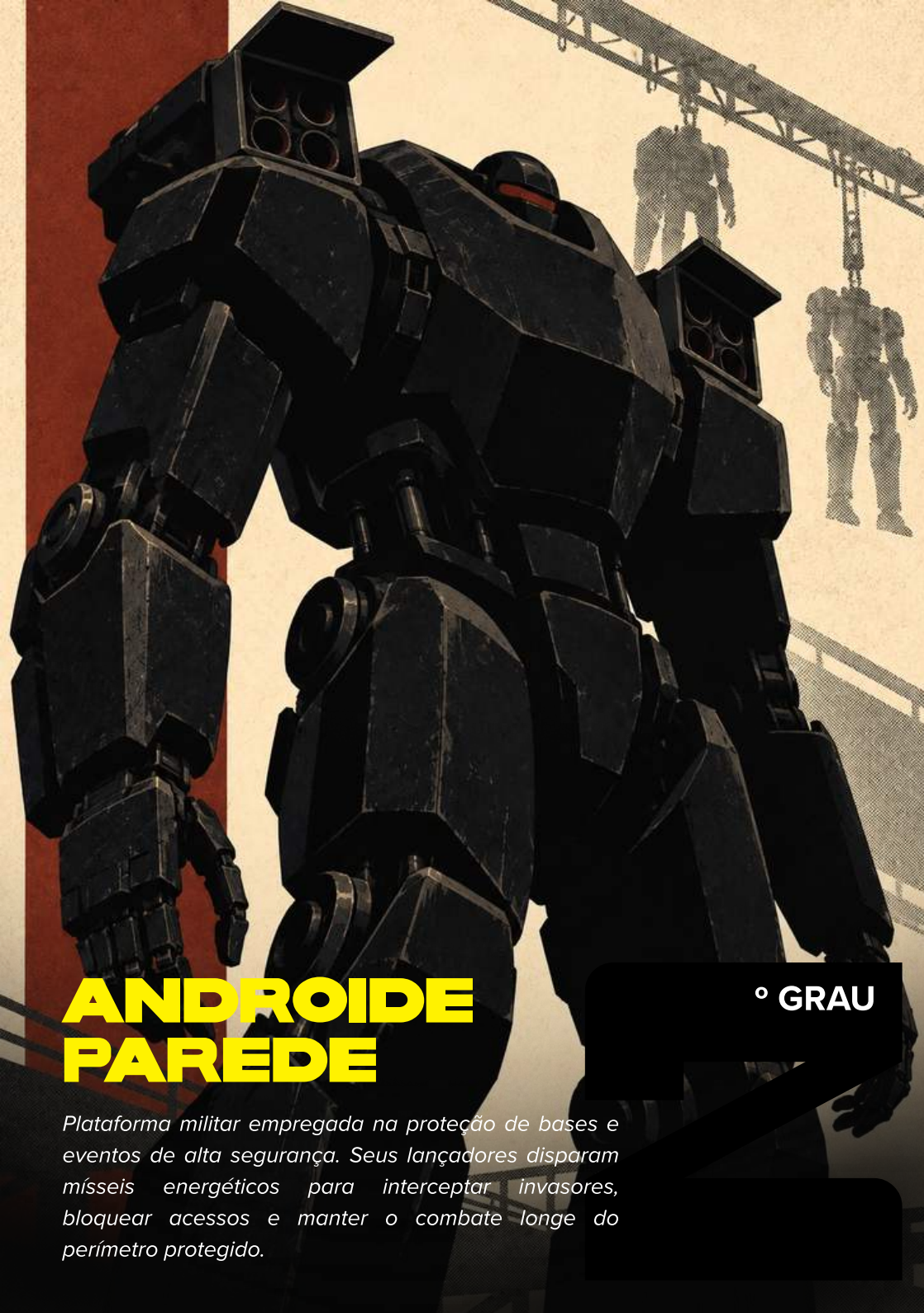
HABILIDADES

- Corredor de Avanço: gasta 4 de Energia e utiliza Atacar. Dispara contra até dois alvos diferentes em uma linha de alcance Médio. Faça testes separados, causando 4d4 + 12 de dano energético por acerto. Depois, até dois policiais podem avançar 3 metros.

- Escudo de Corpo [Reação]: exige Defender. Quando um policial a até 3 metros for atacado, gasta 3 de Energia para entrar na trajetória. Compare o ataque original com a Defesa do Androide. Não intercepta ataques em área.

- Pulso de Dispersão: gasta 4 de Energia e utiliza Atacar contra até dois adversários Próximos. Faça testes separados, causando 3d6 + 10 de dano energético e empurrando cada atingido 3 metros.

- Protocolo de Escolta [Passiva]: enquanto estiver Próximo de um policial da F.A.D. recebe +2 de Defesa. Esse bônus não se acumula.



ANDROIDE PAREDE

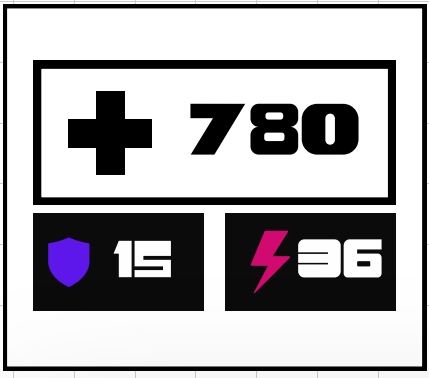
° GRAU

Plataforma militar empregada na proteção de bases e eventos de alta segurança. Seus lançadores disparam mísseis energéticos para interceptar invasores, bloquear acessos e manter o combate longe do perímetro protegido.

ANDROIDE PAREDE

Ameaça de 2º Grau

STATUS



ATAQUE Míssil de Precisão, Longo

Bônus de Ataque: +5 + Vantagem
Bônus de Cibernética: +3
Dano: 2d12+14

Crítico: o míssil causa +2d8 de dano energético e destrói a cobertura leve utilizada pelo alvo.

HABILIDADES

- Zona de Exclusão: gasta 5 de Energia e utiliza Atacar. Marca uma área Pequena em alcance Longo com lasers visíveis. No início da próxima ativação do Androide, os mísseis atingem o ponto. Faça um teste contra cada alvo, causando 4d6 + 12 de dano energético. Quem se defender sofre metade. Pode manter até duas áreas marcadas.

- Interceptação de Perímetro: gasta 4 de Energia e utiliza Atacar para vigiar uma passagem de até 6 metros em alcance Médio. Até a próxima ativação, quando alguém atravessar a passagem, realiza um ataque com Vantagem, causando 2d8 + 20 de dano energético. O acerto encerra o deslocamento e a vigilância.

- Contramíssil [Reação]: exige Defender. Gasta 3 de Energia quando um ataque a distância atingir o Androide ou um aliado em alcance Médio. Reduz o dano em 2d10 + 6. Contra ataques em área, protege apenas um alvo.

- Blindagem de Cerco [Passiva]: reduz em 3 o dano físico recebido. Essa redução deixa de funcionar até a próxima ativação depois que o Androide utilizar Mover.



IA PREDATORIA

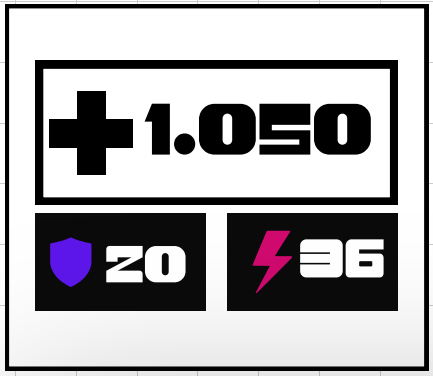
° GRAU

Inteligência artificial hostil escondida nas camadas profundas da CyberNet. Não possui corpo físico: invade mentes conectadas, assume máquinas e utiliza androides de cerco como avatares no mundo real.

IA PREDATORIA

Ameaça de 1º Grau

STATUS



ATAQUE Ruptura Neural, Média.

Bônus de Ataque: +3
Bônus de Cibernética: +8 + Vantagem
Dano: 4d6+10

Crítico:a IA toma um Ação ainda não utilizado pelo alvo. Ela o executa imediatamente, obrigando-o a Mover, Atacar um alvo válido ou utilizar uma função tecnológica compatível.

HABILIDADES Utiliza Cibernética com a Ação principal.

- Domínio Sináptico: gasta 6 de Energia e utiliza Cibernética com a Ação principal contra um alvo em alcance Médio. Se vencer, causa 3d10 + 15 de dano energético e escolhe um tipo de Ação. Na próxima Sequência, a IA decide o primeiro uso daquele Ação pelo alvo. Se ele não o escolher, o efeito termina.

- Reescrever Ambiente: gasta 5 de Energia e utiliza Cibernética com a Ação principal. Altera uma área Pequena da CyberNet em alcance Médio. Realiza um teste contra cada inimigo dentro dela, causando 4d4 + 10 de dano energético. Depois, move cada alvo atingido até 6 metros dentro da área criada.

- Tomada de Corpo: gasta 6 de Energia e utiliza Cibernética com a Ação principal contra um ***Androide de parede*** ou ***A.D.C da F.A.D*** em alcance Longo. Se vencer, estabelece controle sobre ele. Um androide aliado ou preparado para recebê-la não exige teste.

- Protocolo de Cerco: enquanto controlar um Androide de Cerco, a IA pode gastar 5 de Energia para usar imediatamente Zona de Exclusão ou Interceptação de Perímetro por meio dele. Isso consome um Ação da IA, mas não utiliza a Energia do androide.

REGRA ESPECIAL

Sua ficha representa a verdadeira forma existente na CyberNet. Antes que essa forma seja identificada, a IA não pode ser atacada diretamente. Os Condutores precisam descobrir sua assinatura central por investigação, rastreamento ou invasão.
Depois de identificada, podem entrar na CyberNet e enfrentá-la normalmente.

AMEAÇA

PRIME

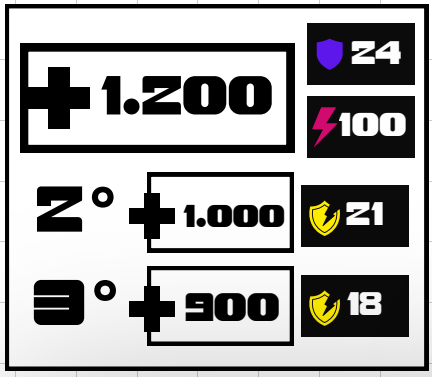


PARADOXO DE NULIFERRO

Seu organismo absorve Energia e a converte em força física, regeneração e crescimento muscular. Quanto mais poderosa a fonte consumida, mais brutal ele se torna. O nome "Paradoxo" surgiu porque Nuliferro, ao mesmo tempo, uma única criatura e uma multidão aprisionada no mesmo corpo: incontáveis rostos sustentando uma vontade que já não pertence a nenhum deles.

NULIFERRO Ameaça PRIME

STATUS



ATAQUE Mão do Ídolo

Bônus de Ataque: +11
Bônus de Cibernética: +5
Dano: 5d6+15 físico

Crítico: esmaga o alvo contra o cenário, causando +3d10 de dano físico. O alvo perde 1d6 de Energia, e Nuliferro recupera 30 de Vida.

1° INSTÂNCIA

- Dízimo dos Vivos: gasta 10 de Energia. Ataca até dois alvos em alcance Médio. Cada acerto causa 3d10 + 14 de dano energético e remove 1d4 de Energia.

- Braço do Sacrifício: gasta 13 de Energia. Golpeia um alvo Próximo, causando 6d10 + 18 de dano físico e arremessando-o 12 metros. Colidir com outro alvo causa metade do dano aos dois.

PRIMEIRA QUEBRA → 2° INSTÂNCIA

Os rostos abrem os olhos e passam a consumir Energia diretamente.

- Perde Braço do Sacrifício.
- Mantém Dízimo dos Vivos.
- Recebe Coro das Faces.

- Coro das Faces: gasta 14 de Energia. Os rostos gritam contra uma área Média em alcance Longo, causando 5d8 + 19 de dano energético. Cada alvo atingido perde 2 de Energia.

SEGUNDA QUEBRA → 3° INSTÂNCIA

rompe a própria pele e converte toda Energia armazenada em massa muscular.

- Perde Dízimo dos Vivos.
- Mantém Coro das Faces.
- Recebe Apoteose Muscular e Peso do Panteão.

- Apoteose Muscular: gasta 15 de Energia. Move-se até 18 metros sem usar Mover e realiza um ataque com +4d10 de dano físico.

- Peso do Panteão: gasta 20 de Energia. Salta e atinge uma área Média, causando 6d12 + 24 de dano físico. Antes do impacto, os alvos podem usar Mover. Estruturas e coberturas na área são destruídas.

CARTA DE EVENTOS

Cada carta pode ser usada uma vez por cena, não gasta Ação e altera permanentemente o cenário. Apenas uma Carta de Evento pode ser ativada por rodada. Ativar ou não é opcional.

O TEMPLO SEM DEUS

Ativação: início da cena

Luzes e máquinas são drenadas. Crie quatro zonas sem energia; dispositivos dentro delas permanecem desligados.

PROCISSAO DAS FACES

Custo: 25 de Energia

Rostos surgem nas paredes e no chão. Ao entrar nessas superfícies pela primeira vez na rodada, um alvo perde 2 de Energia.

O IDOLO SE LEVANTA

Ativação: quebra da 1ª Instância.

Destrói o piso. Todos podem usar Mover antes da queda. A batalha continua em um nível inferior cercado por destroços.

COMUNHAO NEGRA

Ativação: 2ª Instância com 400 de Vida ou menos.
Custo: 30 de Energia.

Toda a rede elétrica em alcance Extremo é consumida. Ele recupera 200 de Vida, e a região permanece sem energia.

TODAS AS FACES GRITAM

Ativação: quebra da 2ª Instância.

Uma onda energética atravessa o cenário. Todos sofrem 5d10 + 19 de dano energético, reduzido pela metade ao usar Defender. Todas as coberturas leves são destruídas.

O NOVO ROSTO

Ativação: 3ª Instância com 300 de Vida ou menos.
Custo: toda a Energia restante.

absorve uma grande fonte energética ou estrutura conectada e recupera 250 de Vida. Um novo rosto nasce em seu corpo, enquanto a fonte consumida permanece destruída.

AMEAÇA

PRIME

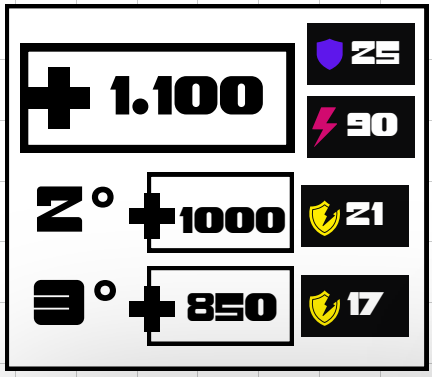


B-REMOTE

B-REMOTE nasceu durante um colapso energético. Seu corpo tornou-se o centro de um campo impossível de controlar. Metal, concreto armado, veículos e estruturas inteiras são atraídos contra ele. Por onde passa, a Energia desaparece e todos os sistemas se apagam.

B-REMOTE Ameaça PRIME

STATUS



ATAQUE Massa Capturada, Longo.

Bônus de Ataque: +9
Bônus de Cibernética: +8 e Vantagem
Dano: 5d4+16 Físico

Crítico: o alvo é arrastado 6 metros em direção a B-REMOTE. Se atingir uma estrutura, veículo ou o próprio corpo da Prime, sofre 2d10+6 de dano físico adicional.

1° INSTÂNCIA

- Compressão Magnética: gasta 10 de Energia e usa Atacar. Escolhe uma área Pequena em alcance Médio. Tudo dentro dela é puxado 9 metros ao centro e sofre 4d8 + 14 de dano físico. Colisões causam metade desse dano ao segundo alvo.

- Campo de Extinção: gasta 10 de Energia e utiliza Cibernética com a Ação principal contra os alvos conectados em uma área Pequena a alcance Médio. Causa 3d8 + 14 de dano energético e remove 1d6 de Energia de cada alvo atingido. B-REMOTE recupera até 18 de Energia. Dispositivos simples são desligados.

PRIMEIRA QUEBRA → 2° INSTÂNCIA

A carapaça se rompe e seus destroços entram em órbita.

- Perde Compressão Magnética.
- Mantém Campo de Extinção.
- Recebe Órbita de Ruínas.

- Órbita de Ruínas: gasta 12 de Energia. Realiza ataques separados contra até três alvos em alcance Longo. Cada acerto causa 3d10 + 14 de dano físico. Os projéteis permanecem no cenário como coberturas pesadas.

SEGUNDA QUEBRA → 3° INSTÂNCIA

O campo magnético perde estabilidade e passa a deformar toda a região.

- Perde Órbita de Ruínas.
- Mantém Campo de Extinção.
- Recebe Singularidade Urbana e Marcha do Vazio.

- Singularidade Urbana: gasta 15 de Energia e usa Atacar. Escolhe uma área Média em alcance Longo. Todos dentro dela são puxados 12 metros ao centro e sofrem 5d10 + 19 de dano físico. Coberturas e objetos também são arrastados.

- Marcha do Vazio: gasta 12 de Energia e usa Mover para avançar até 18 metros. Realiza um teste de Cibernética contra cada alvo conectado que passe a até 3 metros. Os atingidos sofrem 3d8 + 14 de dano energético e perdem 3 de Energia. Dispositivos próximos são desligados.

CARTA DE EVENTOS

Cada carta pode ser usada uma vez por cena, não gasta Ação e altera permanentemente o cenário. Apenas uma Carta de Evento pode ser ativada por rodada. Ativar ou não é opcional.

TUDO VEM ATE ELE

Ativação: início da cena

Veículos e estruturas metálicas são arrastados. Crie três zonas de destroços que permanecem como terreno difícil e cobertura.

A CIDADE FICA MUDA

Custo: 25 de Energia

Toda fonte externa de energia em alcance Extremo é desligada pelo restante da cena.

A CIDADE SE INCLINA

Ativação: quebra da 2ª Instância.

Custo: 25 de Energia.

Tudo é puxado 12 metros em direção a B-REMOTE. Pelo restante da cena, afastar-se dele exige Mover, e deslocamentos involuntários em sua direção aumentam em 3 metros.

CHUVA HORIZONTAL

Ativação: quebra da 1ª Instância.

Toda fonte externa de energia em alcance Extremo é desligada pelo restante da cena.

UM QUARTEIRAO EM ORBITA

Custo: 30 de Energia, durante a 2ª Instância.

B-REMOTE arranca uma área Grande do cenário. Surge uma cratera e os fragmentos permanecem suspensos.

REVERSAO DE POLO

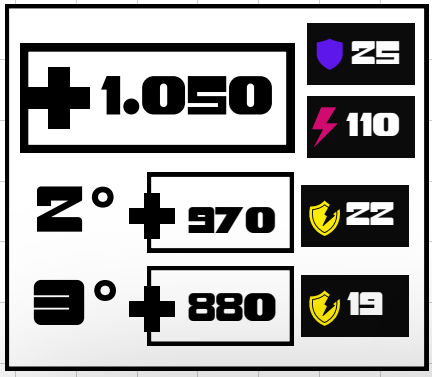
Ativação: 2ª Instância com gaste 20 de Energia e toda a Vida restante da Instância.

Tudo em uma área Grande é lançado até 18 metros, sofrendo 5d10 + 19 de dano físico.


CLASSIFICAÇÃO
PRIME
SR. MAGNIFICO
Condutor classificado preventivamente como Prime. Seu corpo reúne os melhores implantes da Horizonte, enquanto sua Capa Assinatura converte velocidade em força. Atualmente está fora de Alfacity cumprindo uma missão confidencial.

SR. MAGNIFICO Ameaça PRIME

STATUS



ATAQUE Impacto

Bônus de Ataque: +8
Bônus de Cibernética: +11 e Vantagem
Dano: 4d8+14 Físico

Crítico: travessa o alvo, causando +3d10 de dano físico, e termina o movimento em qualquer ponto até 12 metros atrás dele.

Uma vez por turno, pode gastar 4 de Energia para voar até 9 metros sem usar Mover.

1° INSTÂNCIA

- Intervenção Heroica [Reação]: gasta 7 de Energia quando ele ou um alvo em alcance Médio sofrer dano. Voa até 12 metros, coloca-se no trajeto e reduz o dano em 3d10 + 12. Caso proteja outra pessoa, realiza imediatamente um ataque contra o agressor.

- Investida Vetorial: gasta 11 de Energia e usa Mover. Voa até 30 metros em linha livre. Pode atravessar um alvo, atacando-o por 5d10 + 19 de dano físico. Quanto maior a distância, mais destrutivo será o impacto no cenário.

PRIMEIRA QUEBRA → 2° INSTÂNCIA

A fachada heroica termina. Ele deixa de proteger os presentes e passa a eliminar diretamente quem ameaça sua missão.

- Perde Intervenção Heroica.
- Mantém Investida Vetorial.
- Recebe Dança do Beija-Flor.

- Dança do Beija-Flor: gasta 13 de Energia. Realiza até três deslocamentos de 9 metros. Após cada deslocamento, ataca um alvo diferente, causando 3d10 + 14 de dano físico. Nenhum alvo pode ser atacado duas vezes.

SEGUNDA QUEBRA → 3° INSTÂNCIA

A Capa Assinatura abre todos os seus propulsores. Ele abandona qualquer preocupação com precisão ou danos colaterais.

- Perde Investida Vetorial.
- Mantém Dança do Beija-Flor.
- Recebe Horizonte Partido e Queda do Falso Sol.

- Horizonte Partido: gasta 14 de Energia e usa Atacar. Cruza uma linha de alcance Extremo em velocidade supersônica. Todos no trajeto sofrem 5d10 + 19 de dano físico. Estruturas e coberturas atingidas são destruídas.

- Queda do Falso Sol: gasta 20 de Energia. Sr. Magnífico sobe além do alcance visual e marca uma área Grande. No início de sua próxima ativação, atinge o centro, causando 6d12 + 24 de dano físico e energético. Antes do impacto, os alvos podem usar Mover para sair da área.

CARTA DE EVENTOS

Cada carta pode ser usada uma vez por cena, não gasta Ação e altera permanentemente o cenário. Apenas uma Carta de Evento pode ser ativada por rodada. Ativar ou não é opcional.

O CEU TEM DONO

Ativação: início da cena

O tráfego aéreo é bloqueado pela Horizonte. Drones e veículos abandonam a região; nenhuma evacuação aérea será possível durante a cena.

ROTA DE INTERCEPTACAO

Custo: 25 de Energia

Sr. Magnífico atravessa o cenário e destrói tudo em uma linha até alcance Extremo. A passagem aberta permanece livre de paredes, veículos e coberturas.

ESTRONDO SUPERSONICO

Custo: 25 de Energia

Uma onda de choque atinge uma área Grande. Os alvos podem usar Mover para buscar proteção; quem permanecer sofre 5d10 + 19 de dano físico. Vidros, fachadas e estruturas frágeis permanecem destruídos.

A QUEDA DO SIMBOLO

Ativação: quebra da 1ª Instância.

As transmissões locais mostram o combate, mas a Horizonte identifica os Condutores como terroristas. Sistemas de segurança e drones da região passam a reconhecê-los como ameaças pelo restante da cena.

ACIMA DAS NUVENS

Ativação: quebra da 2ª Instância.

Custo: 25 de Energia.

Sr. Magnífico arrasta o confronto para o alto de torres, plataformas ou estruturas suspensas. As rotas terrestres deixam de alcançar diretamente a área de combate.

NAO HAVERA TESTEMUNHAS

Ativação: 3ª Instância com 300 de Vida ou menos.

Custo: toda a Energia restante.

A Horizonte inicia um apagamento completo da região e comunicações. Sr. Magnífico recupera 250 de Vida e todos os ataques dele passam a causar +10 de dano.



"Aquilo que não protege a cidade não pode proteger nenhum de nós. Um Condutor não luta por glória, mas porque sua vida pertence também às pessoas que ainda acreditam no amanhã."

– Leônidas, O Primeiro Herói

A CIDADE CONTINUA

Este livro apresentou as regras de AFAL, os Condutores, suas Armas Assinatura, os distritos de Alfacity e algumas das ameaças capazes de colocar tudo isso abaixo.

Mas nenhuma ficha pode determinar o que acontecerá à mesa.

Alfacity não é um cenário imóvel. A cidade muda quando os Condutores atravessam seus distritos, escolhem quem proteger, decidem em quem confiar e descobrem o preço de manter suas luzes acesas. Uma ameaça derrotada pode salvar um bairro, iniciar uma guerra entre corporações ou revelar algo ainda pior escondido sob a cidade.

MAIS ATUALIZAÇÕES EM BREVE

10º CAPITULO

APÊNDICE

REFERÊNCIA RÁPIDA

TESTES

Quando o resultado de uma ação for incerto, role: 1d10 + bônus aplicáveis
Compare o resultado com a dificuldade definida pelo Programador ou com a Defesa do alvo. Em caso de empate, a ação falha. Para obter sucesso, o resultado precisa superar a dificuldade.

Dificuldade	Valor
Padrão	8
Difícil	13
Extrema	18 ou mais

TIPOS DE TESTE
Físico: força, resistência, esforço corporal e combate corpo a corpo.
Astúcia: reflexos, pontaria, furtividade, enganação e pilotagem.
Mental: inteligência, memória, tecnologia, concentração e força de vontade.

VANTAGEM E DESVANTAGEM
Vantagem: role dois d10, escolha o maior resultado e receba +2 no teste.
Desvantagem: role dois d10 e utilize o menor resultado.

ACERTO CRÍTICO
Um resultado natural 10 no d10 é um Acerto Crítico.
A ação é bem-sucedida e o personagem recebe imediatamente uma ação adicional usando o mesmo tipo de Ação. Ataques também ativam o efeito crítico da Arma Assinatura utilizada.

FALHA CRÍTICA
Um resultado natural 1 no d10 é uma Falha Crítica.
Além da consequência da ação, a Ação utilizado fica bloqueado por duas rodadas completas.

CENAS FRENÉTICAS

No começo de seu turno, escolha três Ações. Eles formam sua Sequência e devem ser utilizados na ordem escolhida.

Você pode repetir o mesm a Ação. Role 1d4 para cada Ação escolhido. Quando repetir um Ação, some os resultados dos dados correspondentes.

Depois de utilizado, a Ação é gasto. Caso um acontecimento torne o próxim a Ação impossível, você pode substituí-lo por outro que seja válido ou abrir mão dele.

Ação	Função
Atacar	Some o resultado aos testes realizados para atingir ou agredir um alvo.
Defender	Some o resultado à sua Defesa até o começo do próximo turno e permite realizar uma Reação.
Carregar	Recupere Energia igual ao resultado obtido.
Mover	Aumente seu deslocamento em metros iguais ao resultado e prepare ações que dependam de posicionamento.
Cibernética	Some o resultado aos testes para invadir, analisar ou manipular sistemas, dispositivos e alvos conectados.

REAÇÕES

Cada personagem pode realizar uma Reação por turno, desde que tenha escolhido Defender em sua Sequência.

Quando uma Reação for exigida, faça o teste indicado pelo Programador e some o resultado obtido em Defender.

Reações podem ser utilizadas para evitar ataques, proteger alguém, resistir a efeitos repentinos ou responder a um perigo imediato.

MOVIMENTO

Todo personagem possui um deslocamento básico de 6 metros.

a Ação Mover aumenta esse deslocamento em metros iguais ao resultado obtido no dado da Ação.

Mover só é necessário quando o deslocamento altera o risco da cena, modifica a distância, permite alcançar uma posição importante ou prepara outra ação. Se o alvo já estiver no alcance da arma, você pode atacá-lo sem utilizar Mover.

INICIATIVA REATIVA

No começo da Cena Frenética, os jogadores escolhem a ordem em que os Condutores agirão.

No início de cada rodada, o Programador rola o Reativo usando um dado equivalente ao total de Ações disponíveis para o grupo. O resultado indica depois de quantos Ações as ameaças agirão.

O Reativo nunca acontece antes do terceir a Ação. Resultados 1 ou 2 são tratados como 3.

Durante a cena, cada Condutor pode trocar de posição uma vez com outro Condutor. A nova ordem permanece até o fim da Cena Frenética.

DISTÂNCIAS E ÁREAS

Alcance	Distância
Próximo	Até 6 metros
Médio	Até 12 metros
Longo	Até 18 metros
Extremo	24 metros ou mais
Alcance	Distância

Área	Tamanho
Pequena	Até 4 metros
Média	Até 8 metros
Grande	Até 12 metros
Área	Tamanho
Pequena	Até 4 metros

ATAQUES EM ÁREA
Um alvo que se defender com sucesso de um ataque em área ainda sofre metade do dano, arredondada para baixo.

TIPOS DE DANO
Físico: impacto, corte, perfuração e outras formas de dano corporal.
Energético: descargas capazes de afetar corpos, implantes, armas e equipamentos.
Explosivo: além do alvo ou ponto de impacto, atinge todos dentro de uma área Pequena.

VULNERABILIDADE
Quando uma ameaça sofre dano de uma fonte à qual é Vulnerável, o dano recebido é dobrado.

ATAQUE DESARMADO
Um ataque realizado sem arma causa:
1d4 + bônus da Ação Atacar de dano físico.

VIDA, ENERGIA E RECUPERAÇÃO

CENA DE TRANSIÇÃO
Durante uma Cena de Transição, um Condutor que se alimentar e descansar recupera a quantidade de Vida indicada por seu Biotipo.
Também recupera Energia igual à metade de sua Energia máxima.

QUEDA E MORTE
Quando um Condutor chega a 0 de Vida, ele possui duas rodadas para ser salvo. Estabilizá-lo exige um teste Mental com dificuldade 10.

Se o Condutor chegar novamente a 0 de Vida, perde uma rodada de salvamento. Caso isso aconteça outra vez, ele morre imediatamente.

EVOLUÇÃO

Todo Condutor começa no nível 1 e pode alcançar os níveis 2, 3, 4 e Alfa.

Evolução	Evolutos necessários
Nível 1 para Nível 2	50
Nível 2 para Nível 3	100
Nível 3 para Nível 4	150
Nível 4 para Nível Alfa	200

Alcançar a quantidade necessária de Evolutos não aumenta o nível automaticamente. O Condutor precisa passar por uma Expansão Neural realizada pela Horizonte.

Ao alcançar um novo nível, ele recebe os benefícios correspondentes ao seu Biotipo e escolhe uma melhoria entre as opções daquele nível de sua Arma Assinatura.
As melhorias escolhidas são permanentes e cumulativas.

CIRCUITOS DE CIBERNÉTICA

Circuitos são executados utilizando um Ação Cibernética.
Quando um Circuito for utilizado contra uma criatura ou ameaça, o resultado do teste deve superar sua Defesa. O alvo precisa possuir implantes, equipamentos ou alguma conexão que permita a interferência.

Depois de utilizado, o mesmo Circuito fica indisponível por duas rodadas completas. Efeitos do mesmo Circuito não se acumulam; uma nova aplicação apenas renova sua duração.

Circuito	Alcance	Efeito
Bloquear	Médio	Até o final do próximo turno, o alvo não pode escolher o mesm a Ação mais de uma vez em sua Sequência.
Rastrear	Médio	Marca o alvo. Enquanto ele permanecer em alcance Médio, você conhece sua localização e pode enxergá-lo através de obstáculos. A marca termina no fim da cena ou quando ele sair do alcance.

Invasão Básica	Próximo	Acessa um sistema com baixa proteção e permite utilizar suas funções simples.
Desativar	Médio	Desativa um equipamento eletrônico do alvo até o começo do próximo turno dele. Não afeta Armas Assinatura nem implantes essenciais.
Controlar	Médio	Obriga um dispositivo conectado a abrir, fechar, mover, transmitir, desligar ou realizar outra função simples.
Interceptar	Médio	Permite ouvir e identificar as transmissões realizadas pelo alvo até o final da rodada seguinte.
Analisar	Médio	Revela os implantes, equipamentos ativos e conexões cibernéticas do alvo.
Ocultar	Pessoal	Oculta seus sinais, transmissões e identificação digital até o começo do próximo turno.
Falsificar	Próximo	Faz um sistema simples reconhecer uma identidade ou autorização falsa durante a cena.
Purificar	Médio	Encerra um Circuito, rastreamento ou invasão que esteja afetando você, um aliado ou um dispositivo conectado. O teste deve superar o resultado obtido por quem aplicou o efeito.

PERGUNTAS FREQUENTES

CONSUMIR UM ITEM GASTA Ação?
Não. Consumir um item não gasta Ação, salvo quando o próprio item disser o contrário.

SEMPRE PRECISO UTILIZAR MOVER?
Não.

a Ação Mover é necessário quando o deslocamento modifica o risco da cena, altera a distância, permite alcançar uma posição importante ou prepara outra ação.
Se o alvo já estiver no alcance de sua arma e em uma posição viável, você pode atacá-lo sem utilizar Mover.

EMPATE COM A DEFESA É ACERTO?
Não. O resultado do ataque precisa superar a Defesa do alvo.

POSSO PERSONALIZAR MINHA ARMA ASSINATURA?
Sim. Nome, aparência e formato podem ser personalizados, desde que as regras e a função da arma escolhida sejam mantidas.

POSSO TROCAR MINHA ARMA ASSINATURA?
Normalmente não. Uma Arma Assinatura é sincronizada ao sistema neural de seu Condutor. A troca só deve acontecer quando houver um acontecimento importante na história que permita uma nova sincronização.

POSSO MUDAR UMA MELHORIA ESCOLHIDA?
Normalmente não. A melhoria escolhida em cada nível é permanente. Uma nova escolha só pode acontecer quando uma regra ou acontecimento da campanha permitir a reconfiguração da arma.

ATAQUES DE HABILIDADES EXIGEM TESTE?
Sim. Quando uma habilidade for declaradamente um ataque, ela exige um teste. Utilize Atacar para agressões físicas ou disparos. Utilize Cibernética quando o ataque acontecer por meio de invasão ou interferência tecnológica.

POSSO TRANSFERIR ENERGIA PARA OUTRO CONDUTOR?
Não. A Energia de um Condutor é pessoal e não pode ser transferida, compartilhada, roubada ou emprestada, salvo quando uma regra específica disser o contrário.

O QUE ACONTECE QUANDO QUERO FAZER ALGO QUE NÃO ESTÁ NAS REGRAS?
Descreva sua intenção. O Programador decide se a ação exige um teste, escolhe entre Físico, Astúcia ou Mental e define uma dificuldade adequada.

UMA REGRA ESPECÍFICA PODE CONTRARIAR UMA REGRA GERAL?
Sim. Quando uma Arma Assinatura, habilidade, aprimoramento, equipamento ou ameaça apresentar uma regra específica, o texto daquela habilidade prevalece.

GLOSSÁRIO

Acerto Crítico: resultado natural 10 no d10. Garante o sucesso e concede uma ação adicional com o mesm a Ação.

AIcance: categoria utilizada para determinar a distância entre uma ação e seu alvo.

Ameaça: personagem, criatura, grupo ou estrutura controlada pelo Programador que oferece perigo aos Condutores.

Ameaça Prime: ameaça de grande escala dividida em três Instâncias.

Aprimoramento: modificação instalada no corpo do Condutor que concede uma nova capacidade.

Arma Assinatura: arma sincronizada ao padrão energético e ao sistema neural de um Condutor.

Cena Comum: momento de investigação, exploração, interação ou resolução de problemas sem pressão imediata.

Cena Frenética: momento de ação intensa no qual os participantes utilizam Ações e Iniciativa Reativa.

Cena de Transição: período de descanso, deslocamento ou preparação entre cenas importantes.

Circuito: efeito tecnológico executado por meio da Ação Cibernética.

Ação: ação escolhida para formar a Sequência de um personagem durante uma Cena Frenética.

Condutor: pessoa capaz de armazenar Energia no próprio corpo e alimentar uma Arma Assinatura.

Defesa: valor que precisa ser superado para atingir um personagem ou ameaça.

Energia: recurso armazenado pelo Condutor e utilizado para ativar suas habilidades.

Estado Assinatura: manifestação máxima da função principal de uma Arma Assinatura. Pode ser ativado uma vez por cena.

Evoluto: unidade de avanço utilizada para indicar quando o corpo está pronto para uma nova Expansão Neural.

Falha Crítica: resultado natural 1 no d10. Bloqueia a Ação utilizado por duas rodadas completas.

HID: Habilitação de Intercâmbio Digital, moeda oficial de Alfacity.

Instância: uma das três etapas do combate contra uma Ameaça Prime.

Nível Alfa: limite atual da evolução de um Condutor alcançada pela tecnologia da Horizonte.

Programador: pessoa responsável por conduzir a sessão, interpretar o mundo e controlar as ameaças.

Reação: resposta realizada fora da ação comum do personagem. Exige que Defender tenha sido escolhido na Sequência.

Reativo: resultado que determina em qual momento da rodada as ameaças agem.

Sequência: conjunto ordenado dos três Ações escolhidos por um Condutor.

Sincronia: técnica especial desenvolvida entre o Condutor e sua Arma Assinatura. Pode ser utilizada duas vezes por cena.



AFAL RPG

FICHA DE PERSONAGEM

NOME: _____ ORIGEM: _____

CODINOME: _____ TALENTO: _____

NÍVEL: [ ] EVOLUTOS: [ ]

VIDA	DEFESA	ENERGIA

BIOTIPO [ ]

HABILIDADE DO BIOTIPO

MODELO DA ARMA ASSINATURA _____

DANO [ ] CRÍTICO [ ]

HABILIDADE ASSINATURA	HABILIDADE SINCRONIA

NÍVEL 1 _____

NÍVEL 2 _____

NÍVEL 3 _____

NÍVEL 4 _____

NÍVEL ALFA _____

APRIMORAMENTOS

APRIMORAMENTOS

ITENS

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

CARGA



HIDS H$

H$

SERVIÇOS

ANOTAÇÕES

CONTATOS

ANOTAÇÕES EXTRAS

APRIMORAMENTOS

APRIMORAMENTOS

ITENS

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

NOME _____ DANO/ EFEITO _____

AFAL RPG

ATUALIZAÇÕES

EM BREVE

CRIADO POR
GABRIEL “FUNNYY” LINHARES
2026