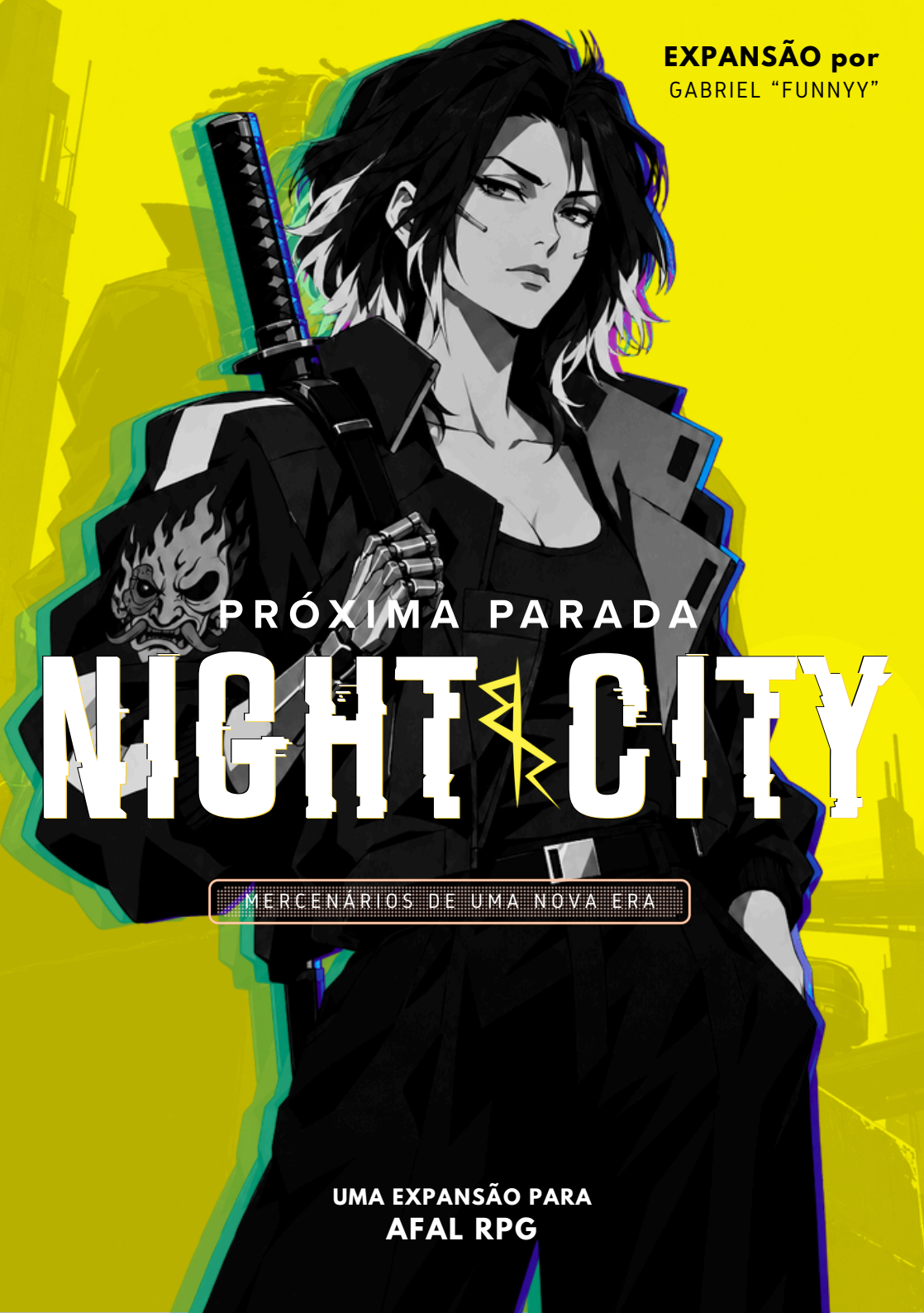
EXPANSÃO por
GABRIEL "FUNNYY"
PRÓXIMA PARADA
NIGHT CITY
MERCENÁRIOS DE UMA NOVA ERA
UMA EXPANSÃO PARA
AFAL RPG


BAIXE O LIVRO BASE
A.F.A.L
AFALRPG.COM.BR

AVISOS LEGAIS E OBSERVAÇÕES

PRÓXIMA PARADA, NIGHT CITY é uma expansão independente para AFAL RPG, desenvolvida por Gabriel “Funnyy”, com finalidade recreativa e sem fins lucrativos.

Este material constitui uma adaptação de fã, de caráter não oficial, destinada à utilização em partidas de RPG de mesa. Não é uma publicação oficial de Cyberpunk 2077, Cyberpunk: Edgerunners ou da linha de RPG Cyberpunk.

PROPRIEDADE INTELECTUAL

As marcas, nomes comerciais, logotipos, personagens, locais, organizações, equipamentos e demais elementos de terceiros mencionados ou eventualmente reproduzidos nesta publicação permanecem sujeitos aos direitos autorais, marcários e demais direitos de seus respectivos titulares. As referências ao universo Cyberpunk não constituem reivindicação de propriedade sobre seus elementos. Os créditos de adaptação para AFAL RPG referem-se exclusivamente ao trabalho de adaptação e aos conteúdos originais desenvolvidos para esta expansão.

AUSÊNCIA DE VÍNCULO OFICIAL

Esta publicação não é patrocinada, aprovada ou endossada pela CD PROJEKT RED, pela R. Talsorian Games ou pelos demais titulares das propriedades mencionadas. Nenhuma referência deve ser interpretada como indicação de parceria, licenciamento específico ou autorização expressa dessas entidades.

DISTRIBUIÇÃO E UTILIZAÇÃO

Esta expansão é disponibilizada gratuitamente. Não se destina à venda, ao acesso mediante pagamento ou à exploração comercial.
A disponibilização deste material não concede aos leitores licença sobre propriedades de terceiros. Eventuais utilizações dessas propriedades continuam sujeitas à legislação aplicável e às autorizações e condições estabelecidas por seus titulares.

O caráter não comercial desta publicação não dispensa o cumprimento dessas condições.

CONTEÚDO FICCIONAL

Esta obra apresenta situações fictícias envolvendo violência, criminalidade, modificações corporais e outros temas destinados a um público maduro. A presença desses elementos não representa incentivo a práticas reais.
As regras sobre cyberpsicose pertencem à ficção do cenário e não constituem descrição clínica de transtornos mentais.

SOBRE ESTA EXPANSÃO

Próxima Parada, Night City leva o sistema de AFAL RPG às ruas de Night City. Aqui, os jogadores interpretam mercenários que aceitam serviços, procuram oportunidades e arriscam a vida entre gangues, corporações e interesses particulares.

A expansão foi desenvolvida a partir de Outro Lado da Moeda, um modo de jogo de AFAL voltado a personagens que não são Condutores. Essa proposta serve como ponto de partida para uma experiência centrada em mercenários, equipamentos e modificações corporais.

O núcleo de AFAL permanece: testes com 1d10, Comandos de Sequência, Iniciativa Reativa, Reações, alcances, áreas e Circuitos de Cibernética. A expansão apresenta Rumos de Vida, Funções, progressão até o nível 10, Cyberware, cyberpsicose e um arsenal adaptado ao cenário.

MATERIAL NECESSÁRIO

Esta expansão requer o livro básico de AFAL RPG para jogar.
Embora algumas regras sejam reapresentadas para facilitar a consulta, este material não substitui o livro básico. Utilize AFAL RPG para consultar regras complementares, equipamentos, ameaças e orientações ao Programador que não estejam detalhadas aqui.

As ameaças do livro básico podem servir como referência mecânica para adversários de Night City. O Programador adapta sua identidade, equipamentos e escala de perigo ao contexto da campanha.

COMO UTILIZAR AS REGRAS

Quando esta expansão modificar expressamente uma regra de AFAL RPG, utilize a versão apresentada aqui. Nos demais casos, consulte o livro básico.

Regras exclusivas dos Condutores não se aplicam automaticamente aos mercenários. Biotipos, Armas Assinatura e outros recursos dessa proposta só devem ser utilizados quando uma regra da expansão permitir.

Escolham seus mercenários, estabeleçam o motivo que mantém a equipe unida e decidam o que cada um procura em Night City. O primeiro serviço é apenas o começo.

SUMARIO

SOBRE A EXPANSÃO

Avisos legais e observações ---------- Pag. 3
Apresentação e material necessário ---------- Pag. 4

REGRAS DO JOGO

Testes e cenas ---------- Pag. 6
Combate, Comandos e Circuitos ---------- Pag. 8
Reações, movimento e alcance ---------- Pag. 12
Níveis e Evolutos ---------- Pag. 13
Iniciativa Reativa e auxílio ---------- Pag. 15
Morte e fins alternativos ---------- Pag. 16
Perguntas frequentes ---------- Pag. 17

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Rumos de Vida: Nômade, Marginal e Corporativo --- Pag. 20
Funções: Combatente, Operador e Trilha-rede ------- Pag. 23
Ramos e habilidades ---------- Pag. 24

CYBERWARE

Cabeça, Tórax, Braços, Pernas e Sistema Nervoso - Pag. 33
Carga e cyberpsicose ---------- Pag. 39

ARMAS TECNOLÓGICAS

Arsenal, críticos e personalização ---------- Pag. 41
Recurso ---------- Pag. 49

1º CAPITULO

SISTEMA AFAL

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 gerais, comandos 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 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 jogador possui 3 ações por rodada.
Essas ações são representadas pelos Comandos de Sequência. Portanto, sempre que uma regra disser que você possui, usa ou gasta um Comando, ela está se referindo a uma das ações disponíveis naquela rodada.

No começo de seu turno, escolha 3 Comandos entre:

ATACAR	DEFENDER	CARREGAR	MOVER	CIBERNÉTICA

Cada Comando escolhido representa uma ação que você poderá realizar.
Você pode repetir o mesmo Comando. 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 Comandos, role 1d4 para cada um deles. O resultado do dado determina o bônus daquele Comando.

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

O jogador pode repetir comandos. 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.

COMANDO	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

Os Comandos 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 próximo Comando escolhido, o jogador pode substituí-lo por outro Comando que seja válido naquela situação para continuar ou encerrar sua sequência.

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

CIRCUITOS DE CIBERNETICA

Circuitos são efeitos executados através do Comando 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 mesmo Comando 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.
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 COMANDOS
Quando um jogador escolhe o mesmo comando mais de uma vez, ele rola 1d4 para cada vez que aquele comando 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, comando 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 mesmo comando 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.

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 ao comando utilizado naquela ação por 2 rodadas completas.

VANTAGEM E DESVANTAGEM
Algumas habilidades concedem Vantagem ou Desvantagem.

- Vantagem

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

- Desvantagem

Quando possui Desvantagem, o jogador 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 o comando **Defender** durante a fase de Comandos 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, o comando **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 do comando 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 mercenário começa no nível 1 e pode evoluir até o nível 10.

O nível representa a experiência do personagem em operações, confrontos e situações de risco. Conforme avança, ele desenvolve sua Função e recebe os benefícios indicados nas regras de progressão.

Cada avanço exige a quantidade indicada abaixo. Ao subir de nível, desconte esse custo dos Evolutos acumulados. O que sobrar permanece disponível para o próximo avanço.

Evolução	Evolutos Necessários
Nível 1 → 2	30
Nível 2 → 3	40
Nível 3 → 4	50
Nível 4 → 5	60
Nível 5 → 6	70
Nível 6 → 7	80
Nível 7 → 8	90
Nível 8 → 9	100
Nível 9 → 10	110

Exemplo: um mercenário de nível 1 termina uma missão com 37 Evolutos. Ele utiliza 30 para alcançar o nível 2 e mantém os 7 restantes. Agora precisa reunir mais 33 para alcançar o nível 3.

GANHAR EVOLUTOS

O Programador concede Evolutos ao final de cenas importantes e missões. Os personagens recebem as recompensas pelas situações das quais participaram.

Evolução	Evolutos Necessários
Vencer um confronto com risco	3
Resolver um desafio relevante por investigação, negociação, criatividade ou interpretação	5
Concluir um objetivo secundário	2
Concluir o objetivo principal de uma missão	7
Superar uma ameaça importante para a campanha	+3 a +10, conforme sua gravidade
Concluir uma etapa importante de um objetivo pessoal	+6 para o personagem envolvido

Uma missão pode conceder recompensas diferentes. Recuperar uma carga roubada pode valer pelo objetivo principal, enquanto libertar um refém encontrado durante a operação pode valer por um objetivo secundário.

O mesmo desafio não concede recompensas diferentes apenas pela maneira como foi resolvido. Se a equipe evita um confronto por negociação, recebe os Evolutos pela resolução do desafio; não soma também a recompensa de combate.

O Programador pode ajustar os valores conforme a dificuldade e as consequências da situação. Ameaças sem risco, ações repetidas sem propósito e testes feitos apenas para acumular experiência não concedem Evolutos.

Uma missão que termina em fracasso ainda pode render Evolutos por desafios superados e objetivos secundários concluídos. A recompensa pelo objetivo principal só é recebida quando ele for cumprido.

INICIATIVA REATIVA

No início da Cena Frenética, os jogadores escolhem a ordem dos mercenários. Cada personagem possui 3 Comandos por rodada.

No começo de cada rodada, o Programador rola o Reativo, usando um dado equivalente ao total de Comandos da equipe. Quatro mercenários, por exemplo, utilizam 1d12.

O resultado indica depois de quantos Comandos as ameaças agem. Resultados 1 ou 2 são tratados como 3. Depois das ameaças, a equipe continua sua sequência.

Quando todos tiverem agido, começa uma nova rodada com outra rolagem de Reativo.
Cada mercenário pode trocar de posição uma vez por cena com um aliado, com o acordo dele e antes que ambos ajam naquela rodada. A troca conta para os dois e permanece nas rodadas seguintes.

AUXILIO EM TESTES

Um mercenário pode ajudar outro personagem quando sua participação fizer sentido na cena.

Fora de uma Cena Frenética: o auxílio concede +2 no teste. Bônus relevantes de quem ajuda podem ser acrescentados com aprovação do Programador.

Durante uma Cena Frenética: quem ajuda precisa agir imediatamente antes do aliado e gastar um Comando adequado. O aliado acrescenta o bônus desse Comando a um teste relacionado à ajuda, no turno seguinte.

O Comando gasto serve apenas para auxiliar. O bônus vale para um único teste.

FIM

Ao chegar a 0 de Vida, o mercenário fica incapacitado e possui 2 rodadas para ser salvo, contadas a partir do momento da queda.

Estabilizá-lo exige um teste de Mente com dificuldade 10. Durante uma Cena Frenética, o atendimento consome um Comando.

Um sucesso interrompe a contagem de morte, mas não recupera Vida. O personagem permanece incapacitado até recuperar pelo menos 1 ponto.

Se recuperar Vida e cair novamente na mesma cena, terá apenas 1 rodada para ser salvo. Na terceira queda, morre imediatamente.

Essa contagem de quedas é reiniciada após atendimento e descanso em uma Cena de Transição.

SEM FINAL FELIZ

Como regra opcional, o jogador e o Programador podem escolher um destino abaixo ou rolar 1d4, considerando apenas resultados compatíveis com a história.

1 — ENGRAMA
O corpo morre, mas uma cópia digital da personalidade permanece. Esse destino exige uma cópia neural ou tecnologia apropriada já estabelecida na história. Implantes comuns não criam engramas. Um possível retorno depende da campanha.

2 — SOBREVIVÊNCIA COM SEQUELAS
Um medicano ou uma equipe médica salva o mercenário, deixando uma consequência permanente: perda de um membro, danos neurológicos ou restrições ao uso de Cyberware. O jogador e o Programador definem a sequela. O tratamento também pode gerar uma dívida.

3 — PROPRIEDADE CORPORATIVA
Uma corporação ou laboratório mantém o mercenário vivo por interesse próprio. Ele pode retornar como prisioneiro, cobaia, agente coagido ou alvo de um resgate.

4 — ÚLTIMO SERVIÇO
Antes de morrer, o mercenário realiza uma última ação para proteger alguém ou concluir algo essencial. Se for possível naquela situação, a ação alcança automaticamente seu objetivo imediato. Depois disso, o personagem morre definitivamente.

O jogador também pode aceitar a morte definitiva, deixando para a equipe seus equipamentos, dívidas e assuntos pendentes.

PERGUNTAS FREQUENTES

CONSUMIR ITENS GASTA COMANDO?
Não, salvo quando a descrição do item disser o contrário.

SEMPRE PRECISO USAR MOVER?
Não. Deslocamentos simples são livres quando não alteram o risco da cena. Use Mover para alcançar cobertura, escapar de perigo, ajustar distância ou preparar uma ação que dependa de posicionamento.

SE MEU ATAQUE EMPATAR COM A DEFESA, EU ACERTO?
Não. O resultado precisa superar a Defesa do alvo.

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

POSSO PERSONALIZAR MINHAS ARMAS E IMPLANTES?
Sim. Aparência e nome podem mudar, desde que você mantenha suas características e efeitos.

POSSO TRANSFERIR ENERGIA PARA OUTRO PERSONAGEM?
Somente quando uma habilidade ou equipamento permitir. Normalmente, cada mercenário utiliza sua própria reserva.

UMA HABILIDADE DE ATAQUE EXIGE TESTE?
Sim, salvo quando sua descrição disser o contrário. Utilize Atacar para ataques convencionais e Cibernética para invasões e ataques cibernéticos.

TODOS PODEM UTILIZAR CIRCUITOS?
Sim. O Hacker possui benefícios próprios, mas os demais mercenários também podem utilizar Cibernética, respeitando os requisitos de cada Circuito.

2º CAPITULO

CRIANDO PERSONAGEM

1

DEFINA QUEM VOCÊ É
Escolha nome, aparência e personalidade. Pense no motivo que levou você à vida de mercenário, no que deseja conquistar e por que trabalha com a equipe.

2

ESCOLHA SEU RUMO DE VIDA
Escolha Nômade, Marginal ou Corporativo e registre seu Conhecimento.

3

ESCOLHA SUA FUNÇÃO
Escolha Combatente, Operador ou Trilha-rede. Anote os valores iniciais de Vida, Defesa e Energia indicados na Função.

4

ESCOLHA UMA HABILIDADE
Escolha uma habilidade de qualquer ramo da sua Função. Registre seu efeito, custo de Energia e condições de uso.

5

ESCOLHA UM CYBERWARE
Escolha um implante gratuito, respeitando suas incompatibilidades. Anote seu efeito e sua Carga. Aplique os benefícios que alterem seus valores iniciais.

6

ESCOLHA SUA ARMA
Escolha uma Arma Tecnológica gratuita. Registre dano, alcance e efeito automático.

7

ROLE SEUS EDINHOS

Role 2d20 e multiplique a soma por 10. Utilize esse dinheiro para comprar equipamentos, consumíveis ou outros recursos. Anote o valor restante.

8

ORGANIZE O INVENTÁRIO

Você começa com 3 Espaços de Inventário. A arma inicial ocupa um espaço; cada consumível ou equipamento relevante também ocupa um, salvo indicação diferente. Cyberware instalado não ocupa espaço.

9

CONFIRA A FICHA

Comece com Vida e Energia completas, 0 Evolutos e nenhuma falha de sobrecarga. Confira sua Defesa, Carga Total, habilidades e equipamentos.



RUMO DE VIDA

Antes de aceitar seu primeiro serviço, você já tinha uma vida. Escolha entre **Nômade**, **Marginal** ou **Corporativo** para definir de onde seu mercenário veio e o que aprendeu pelo caminho.



NÔMADE

Você veio de fora de Night City. Pode ter crescido entre estradas e acampamentos nas Terras Baldias ou vindo de Alfacity, cruzando regiões perigosas até chegar aqui.

Sua vida envolvia viagens, transporte de cargas e veículos que precisavam continuar funcionando.

Talvez um clã fosse sua família e proteção; talvez você tenha aprendido a se virar com poucos companheiros.

Agora você busca espaço em Night City. Você decide o que deixou para trás e o que espera encontrar.

Conhecimento: recebe +2 em testes relacionados a condução e manutenção de veículos, orientação fora da cidade, sobrevivência nas Terras Baldias e identificação de rotas ou métodos de contrabando.



MARGINAL

Você aprendeu a viver nas ruas de Night City, entre bares, becos e territórios de gangues.

Sabe que uma conversa pode abrir uma porta, arrumar trabalho ou terminar com alguém sacando uma arma.

Você conhece os costumes das ruas e entende como favores, dívidas e reputação circulam.

Virar mercenário pode ser sua chance de sair do aperto ou conquistar um nome no bairro onde cresceu.

Conhecimento: recebe vantagem testes relacionados a reconhecer gangues e seus territórios, negociar no mercado ilegal, obter informações nas ruas e interpretar ameaças ou cobranças do submundo.



CORPORATIVO

Você trabalhou dentro de uma corporação e conheceu a disputa por cargos, contratos e informações.

Aprendeu a lidar com protocolos, esconder intenções e reconhecer quando uma ordem serve para jogar a culpa em outra pessoa.

Talvez tenha sido demitido, traído ou decidido sair antes que chegasse sua vez.

Agora trabalha como mercenário, levando consigo uma experiência que pode ser valiosa quando o contratante usa terno.

Conhecimento: testes relacionados a contratos, burocracia, hierarquias, protocolos de segurança e identificação de interesses ou manobras corporativas são mais fáceis para você

FUNÇÕES

A Função representa sua especialidade e o papel que você costuma assumir nos serviços. Escolha uma entre Combatente, Operador e Trilha-rede, independentemente do seu Rumo de Vida.

Combatente: especializado em confronto direto, armas pesadas e proteção da equipe. Seus ramos são Demolição, Choque e Proteção.

Operador: especializado em precisão, infiltração e mobilidade. Seus ramos são Precisão, Infiltração e Mobilidade.

Trilha-rede: especializado em invadir sistemas, interferir em equipamentos e atacar conexões cibernéticas. Seus ramos são Sobrecarga, Controle e Intrusão.

Sua Função define seus valores iniciais de Vida, Defesa e Energia, os ganhos por nível e as habilidades disponíveis.

Cada Função possui 15 habilidades divididas em três ramos. Escolha uma no nível 1 e outra nos níveis 2, 4, 6, 8 e 10. Você pode combinar habilidades dos três ramos da sua Função para desenvolver seu próprio estilo.

Função	Vida inicial	Defesa inicial	Energia inicial	Vida por novo nível
Combatente	20	8	5	3
Operador	16	9	6	2
Trilha-rede	14	7	8	1

Defesa: +1 nos níveis 2, 4, 6, 8 e 10.
Energia: +1 nos níveis 3, 5, 7 e 9. O nível 1 já utiliza o valor inicial.
Vida: aumenta em todos os níveis a partir do nível 2.

COMBATENTE

O Combatente possui três ramos: Demolição, Choque e Proteção, com cinco habilidades em cada um.

Escolha uma habilidade no nível 1 e outra nos níveis 2, 4, 6, 8 e 10. Você pode misturar os ramos e escolher as habilidades em qualquer ordem.

Cada habilidade pode ser utilizada uma vez por turno e seu gasto e energia fica demarcado no hexágono, salvo indicação diferente. Ataques e movimentos utilizam os Comandos correspondentes, exceto quando a habilidade concede uma ação expressamente.



DEMOLIÇÃO

Armas pesadas, destruição de estruturas e pressão sobre grupos de inimigos.

1E — ABRIR CAMINHO
Antes de atacar uma cobertura, porta ou estrutura, ative esta habilidade. Se acertar, cause +8 de dano ao objeto.

2E — RAJADA DE CONTENÇÃO
Ao acertar um ataque à distância, force o alvo a escolher: permanecer onde está até o fim do próximo turno dele ou sofrer 1d4 de dano adicional ao realizar seu primeiro deslocamento nesse período.

3E — FOGO DISTRIBUÍDO
Utilize um Comando Atacar para disparar contra dois alvos Próximos entre si, dentro do alcance da arma. Faça um teste contra cada um. Cada acerto causa apenas os dados de dano da arma, sem modificadores fixos.

3E — ZONA DE IMPACTO
Antes de um ataque com arma ou explosivo que já cause dano em área, aumente sua área em uma categoria, até o limite de Grande. O alcance permanece igual. Uma vez por cena.

2E — POSIÇÃO DE FOGO
Antes de atacar à distância, ative esta habilidade. Enquanto permanecer na mesma posição, seus ataques à distância causam +2 de dano. Termina quando você se deslocar ou no começo do próximo turno.



PASSIVA
Ao possuir pelo menos 2 habilidades deste ramo, você recebe +10 de dano nos ataques corpo a corpo.



CHOQUE

Armas pesadas, destruição de estruturas e pressão sobre grupos de inimigos.

2E **ENTRADA VIOLENTA**
Ative ao utilizar Mover. Se avançar pelo menos 4 metros e seu próximo Comando for um ataque corpo a corpo, receba +2 no teste e no dano desse ataque.

2E **AGARRAR E PRENDER**
Depois de acertar um ataque corpo a corpo, prenda o alvo, mantendo uma mão livre para segurá-lo. Para se afastar, ele precisa gastar um Comando e superar o resultado do ataque com um teste Físico. Termina se você soltá-lo ou ficar incapacitado.

2E **QUEBRA-GUARDA**
Antes de atacar corpo a corpo, ative esta habilidade. Nesse ataque, ignore o bônus de um Comando Defender do alvo. A Defesa base e outros benefícios permanecem.

2E **EMPURRÃO TÁTICO**
Depois de acertar um ataque corpo a corpo, empurre o alvo até 3 metros ou derrube-o. Se escolher derrubar, ele precisa gastar Mover para se levantar.

1E **NA COLA**
Como Reação, quando um inimigo Próximo se afastar de você, acompanhe seu deslocamento por até 4 metros. Você precisa ter escolhido Mover na Sequência; o acompanhamento não gasta esse Comando.



PASSIVA
Ao possuir pelo menos 2 habilidades deste ramo, você recebe +5 nos testes de ataque corpo a corpo.



PROTEÇÃO

Resistência, defesa da equipe e manutenção de posições perigosas.

2E **INTERPOSIÇÃO**
Como Reação, quando um aliado Próximo for atingido, desloque-se até ele e receba o ataque em seu lugar. Compare o ataque com sua Defesa para determinar se ele acerta. Exige ter escolhido Defender.

2E **ABSORVER IMPACTO**
Como Reação, depois de ser atingido, reduza o dano recebido em 1d4+2, até o mínimo de 0. Exige ter escolhido Defender.

2E **COBRIR O PARCEIRO**
Ao utilizar Defender, escolha um aliado Próximo. Ele também recebe o bônus desse Comando na Defesa enquanto permanecer Próximo de você, até o começo do seu próximo turno.

1E **SEGURAR POSIÇÃO**
Ao utilizar Defender, ative esta habilidade. Até o começo do próximo turno, você não pode ser derrubado ou deslocado à força por inimigos do seu porte ou menores. Você ainda pode se mover voluntariamente.

4E **AINDA DE PÉ**
Ao chegar a 0 de Vida, permaneça com 1 de Vida. Depois de pagar o custo, sua Energia restante é reduzida a 0. Uma vez por cena.



PASSIVA
Ao possuir pelo menos 2 habilidades deste ramo, você recebe +5 em redução de dano para cada fonte diferente.

OPERADOR

O Operador possui três ramos: Precisão, Infiltração e Mobilidade.

Escolha uma habilidade no nível 1 e outra nos níveis 2, 4, 6, 8 e 10. Você pode misturar os ramos e escolher as habilidades em qualquer ordem.

Cada habilidade pode ser utilizada uma vez por turno e seu gasto e energia fica demarcado no hexágono, salvo indicação diferente. Ataques e movimentos utilizam os Comandos correspondentes, exceto quando a habilidade concede uma ação expressamente.



PRECISÃO

Disparos calculados, escolha de alvos e aproveitamento de aberturas.

1E **NA MIRA**
Antes de atacar à distância, receba +2 no teste contra um alvo que você tenha acertado na rodada anterior.

2E **PONTO FRACO**
Antes de atacar à distância um alvo que ainda não sofreu dano nesta cena, ative esta habilidade. Se acertar, cause +1d6 de dano.

2E **ÂNGULO LIMPO**
Antes de atacar à distância, ignore o benefício de cobertura do alvo, desde que exista uma parte dele exposta ao disparo. Não permite atravessar obstáculos sólidos.

4E **EXECUÇÃO CALCULADA**
Antes de atacar à distância um alvo com metade da Vida máxima ou menos, ative esta habilidade. Se acertar, trate todos os dados de dano da arma como seus valores máximos. Uma vez por cena.

2E **TIRO INCAPACITANTE**
Depois de acertar um ataque à distância, reduza em 4 metros o deslocamento do alvo, até o mínimo de 0, até o fim do próximo turno dele.



PASSIVA
Ao possuir pelo menos 2 habilidades deste ramo, você recebe +5 nos testes de ataque à distância.



INFILTRAÇÃO

Entrada discreta, emboscadas e manipulação de identidades.

1E **DISTRAÇÃO PLANTADA**
Gaste um Comando para produzir uma distração plausível. Faça um teste de Astúcia contra a percepção do alvo. Se vencer, um aliado recebe Vantagem no próximo teste de furtividade contra ele, até o fim da rodada seguinte.

2E **CREDENCIAL EMPRESTADA**
Com uma identificação válida e um disfarce compatível, receba Vantagem no teste para passar por uma fiscalização pessoal. Não altera registros nem engana automaticamente sistemas eletrônicos.

2E **ABATE SILENCIOSO**
Depois de reduzir um inimigo a 0 de Vida com um ataque corpo a corpo sem ter sido percebido por ele, impeça que grite ou deixe o corpo cair ruidosamente. Outros observadores ainda podem perceber a ação.

3E **SABOTAGEM MANUAL**
Com acesso físico, gaste Cibernética e supere a proteção de um dispositivo para preparar uma falha simples. Ela será acionada na próxima utilização: uma porta trava, uma câmera deixa de transmitir ou um alarme não dispara. Não afeta implantes ou armas.

2E **SAÍDA ENSAIADA**
Quando alguém descobrir sua presença, utilize como Reação um Comando Mover ainda disponível para alcançar uma saída ou esconderijo que você tenha identificado anteriormente. O deslocamento acontece antes da próxima ação, mas não cancela um ataque já iniciado.



PASSIVA
Ao possuir pelo menos 2 habilidades deste ramo, todos os seus ataques furtivos causa +1d12 de dano



LÂMINAS

Combate com facas, espadas e outras armas de corte, explorando defesa e ataques encadeados.

1E **APARAR**
Como Reação, ao sofrer um ataque corpo a corpo enquanto empunha uma lâmina, role os dados de dano dela e reduza o dano recebido pelo resultado, até o mínimo de 0. Exige ter escolhido Defender.

2E **CORTE ENCADEADO**
Depois de acertar um ataque com lâmina, ative esta habilidade. Se seu próximo Comando neste turno for outro ataque com lâmina, ele pode atingir dois inimigos ao seu alcance. Faça um teste e role o dano separadamente para cada alvo.

2E **LÂMINA DE INTERRUPÇÃO**
Como Reação, quando um inimigo ao alcance da sua lâmina iniciar um ataque à distância ou uma ação de Cibernética, gaste um Comando Atacar ainda disponível para atacá-lo primeiro. A ação dele continua se sobreviver.

3E **TORCER A LÂMINA**
Depois de acertar um ataque com lâmina, escolha causar dano normal ou causar metade do dano e recuperar 2 de Energia. Essa recuperação não pode ultrapassar sua Energia máxima.

2E **ARREMESSO DE COBERTURA**
Utilize Atacar para lançar uma lâmina apropriada contra um alvo em alcance Próximo. Se acertar, além do dano, o alvo recebe −2 no próximo teste de ataque à distância, até o fim do próximo turno dele. A lâmina permanece onde cair.



PASSIVA
Ao possuir pelo menos 2 habilidades deste ramo, todos os seus ataques com lâmina aplicam emorragia de 1d6 de dano por duas rodadas no início do turno.

TRILHA-REDE

O Trilha-rede possui três ramos: Domínio de Rede, Mídia e Hacks Rápidos. Escolha uma habilidade no nível 1 e outra nos níveis 2, 4, 6, 8 e 10. Você pode misturar os ramos e escolher as habilidades em qualquer ordem.

Cada habilidade pode ser utilizada uma vez por turno, salvo indicação diferente. Durante Cenas Frenéticas, ações de invasão utilizam Cibernética. Testes contra personagens precisam superar sua Defesa; sistemas utilizam a dificuldade definida pelo Programador.

Circuitos mantêm suas regras normais, exceto quando uma habilidade altera expressamente seu funcionamento.



DOMÍNIO DE REDE

Controle de câmeras, acessos e equipamentos conectados. Você transforma a infraestrutura do local em uma ferramenta para a equipe.

1E OLHOS EMPRESTADOS

Ao executar Controlar em uma câmera, mantenha acesso à imagem até o fim da cena ou até perder a conexão. Você controlar e alternar entre câmeras da mesma rede. Sistemas com proteção independente exigem nova invasão.

2E SALTO DE SINAL

Execute um Circuito ou Hack Rápido a partir de uma câmera que você controla. Meça o alcance a partir dela; o alvo precisa estar visível na imagem. O teste e o Comando continuam necessários.

2E ACESSO EM CADEIA

Ao executar Controlar com sucesso em um dispositivo, aplique a mesma ordem a até dois outros dispositivos iguais da mesma rede. Compare o resultado com a proteção de cada um. Pode abrir portas ou desligar câmeras em conjunto.

4E ADMINISTRADOR FANTASMA

Após invadir um sistema, execute Falsificar para registrar uma autorização temporária para a equipe. Ela permite passar pelos acessos eletrônicos desse sistema durante a cena. Não engana guardas nem libera áreas com proteção separada.

2E ARTILHARIA REMOTA

Execute Controlar contra uma torreta ou drone armado. Se vencer, ele realiza imediatamente um ataque contra um alvo válido escolhido por você. Novos ataques exigem outro Comando Cibernética e o mesmo custo.

PASSIVA

Ao possuir pelo menos 2 habilidades deste ramo, recebe +5 nos testes de Cibernética.





MÍDIA

Investigação, proteção de fontes e uso de informações para abrir portas ou pressionar quem prefere permanecer escondido.

X

REDE DE FONTES

Durante uma Cena de Transição, procure seus contatos sobre um assunto específico. Você recebe uma pista investigável, se houver informação circulando sobre ele. A pista não garante uma resposta verdadeira ou completa. Uma vez por sessão.

X

CRUZAR REGISTROS

Ao comparar pelo menos duas fontes de informação sobre o mesmo assunto, realize um teste de Mente com Vantagem. Se vencer, identifique uma ligação ou contradição presente nos registros. Não revela dados que você ainda não possui.

2E

FONTE PROTEGIDA

Utilize Ocultar para proteger uma comunicação ou o envio de documentos. O efeito também encobre a identificação digital da fonte durante essa troca. Tentativas posteriores de identificar o remetente precisam superar seu resultado.

X

DIREITO DE RESPOSTA

Ao apresentar uma prova comprometedora e oferecer ao envolvido a chance de explicar ou negociar, receba Vantagem no teste social. O benefício exige uma consequência plausível caso a informação seja divulgada.

X

VAZAMENTO PROGRAMADO

Com provas reunidas e um canal de publicação disponível, programe sua divulgação caso você não cancele o envio. Depois de avisar os envolvidos, eles sabem que capturá-lo ou destruir seu equipamento não basta para impedir o vazamento. Um envio pendente por vez.



PASSIVA

Ao possuir pelo menos 2 habilidades deste ramo, recebe +5 em testes para investigar informações, entrevistar fontes e convencer pessoas utilizando provas verificáveis.



HACKS RÁPIDOS

Ataques diretos aos implantes e equipamentos dos inimigos, causando falhas sensoriais, sobrecargas e perda de controle.

Todos os Hacks Rápidos abaixo possuem alcance Médio, exigem um alvo conectado e ficam indisponíveis por 2 rodadas completas depois de utilizados.

2E **CURTO-CIRCUITO**
Faça um teste de Cibernética. Se acertar, cause 2d6+4 de dano energético. Contra drones e androides, cause +5 de dano adicional.

2E **REINICIAR ÓPTICAS**
Faça um teste de Cibernética contra um alvo. Se vencer, seus testes que dependam da visão recebem Desvantagem até o fim do próximo turno dele.

3E **SUPERAQUECIMENTO**
Faça um teste de Cibernética. Se vencer, o alvo sofre 3d6 de dano energético imediatamente e mais 3d4 no fim do próximo turno dele. Purificar encerra o efeito antes do segundo dano.

2E **FALHA DE ARMAMENTO**
Execute Desativar contra uma arma eletrônica. Além do efeito normal, o alvo precisa gastar um Comando para reiniciá-la antes de voltar a utilizá-la. Ele ainda pode recorrer a outra arma.

3E **PANE MOTORA**
Faça um teste de Cibernética contra um alvo com implantes de movimento. Se vencer, ele não pode utilizar Mover nem deslocamentos concedidos por habilidades até o fim do próximo turno dele. Outras ações permanecem disponíveis.



PASSIVA
Ao possuir pelo menos 2 habilidades deste ramo, todo Circuito ou Hack rápido aplicado em um alvo aplicam 1d10 de dano sem reduções.

CYBERWARE

Cyberware são modificações corporais que ampliam suas capacidades. Qualquer Função pode utilizar os implantes deste catálogo.

Existem cinco regiões: **Cabeça, Tórax, Braços, Pernas e Sistema Nervoso**, com oito opções em cada uma.

No nível 1 e a cada novo nível, escolha um implante gratuitamente. Outros podem ser comprados durante a campanha. Instalar, substituir ou remover Cyberware exige um profissional e uma Cena de Transição.

Cada implante possui uma Carga de 1 a 4. Some as Cargas dos implantes instalados e registre sua Carga Total.

INSTALAÇÃO E USO

- Cada implante pode ser instalado apenas uma vez.
- Desativar um implante não reduz sua Carga; removê-lo reduz.
- Implantes passivos funcionam continuamente.
- Ativações não gastam Comando, salvo indicação.
- Ataques utilizam os testes e Comandos normais, salvo indicação.
- Vida e Energia recuperadas não ultrapassam seus máximos.
- Comandos adicionais concedidos por implantes entram na contagem do Reativo.
- Apenas uma Reação de Cyberware pode ser utilizada contra o mesmo ataque.

Carga	Preço
1	200 edinhos
2	500 edinhos
3	1.000 edinhos
4	2.000 edinhos

CABEÇA

Visão, memória, processamento e interfaces digitais.

ÓPTICA KIROSHI
Receba +2 em testes de percepção visual, reconhecimento de pessoas e exame de dispositivos. Permite ampliar imagens e gravar o que você vê.
Carga: 2 Custo: 0

ESTIMULANTE DE MEMÓRIA
Ao reduzir um inimigo a 0 de Vida com Cibernética, recupere 2 de Energia. Uma vez por turno.
Carga: 2 Custo: 0

AUTOCAI
Cancele um Circuito ou Hack Rápido que tenha acertado você, antes de resolver seus efeitos. Uma vez por cena.
Carga: 2 Custo: 0

MILITECH PARALINE
Sua Energia máxima aumenta em 3. Depois de acertar um Hack Rápido, seu próximo ataque com arma inteligente ou Monofio contra o mesmo alvo causa +2 de dano, até o fim do próximo turno. Carga: 2 Custo: 0

EX-DISCO
Sua Energia máxima aumenta em 4. Carga: 1

NÚCLEO MECATRÔNICO
Seus ataques causam +3 de dano contra drones, androides, torretas e outras máquinas. Não se aplica a humanos apenas por possuírem implantes. Carga: 2

SUPORTE DO CÓRTEX VISUAL
Antes de atacar à distância um alvo em alcance Longo, ative o implante. Nesse ataque, um resultado natural 9 também é um Acerto Crítico. Uma vez por cena. Carga: 4

MELHORIA DE RAM
Uma vez por turno, um Comando Carregar escolhido por você recupera 1 de Energia adicional. Carga: 2 Custo: 0

TÓRAX

Proteção corporal, circulação e recuperação.

ESQUELETO EPIMÓRFICO
Sua Vida máxima aumenta em +10.
Carga: 3

ARMADURA SUBCUTÂNEA
Sua Defesa aumenta em +2, mesmo sem equipamentos externos.
Carga: 2

VASOS SANGUÍNEOS BIOPLÁSTICOS
Ao se alimentar e descansar em uma Cena de Transição, recupere 12 de Vida adicionais. Uma vez por transição.
Carga: 2

BOMBA DE SANGUE
Recupere 2d6+4 de Vida. Quatro vezes por cena, no máximo uma vez por turno.
Carga: 4 | Custo: 2

CAMUFLAGEM ÓPTICA
Até o começo do próximo turno, receba Vantagem em furtividade e ataques que dependam de enxergar você possuem Desvantagem. Não oculta sons ou sinais digitais. Uma vez por cena.
Carga: 2 | Custo: 1

SEGUNDO CORAÇÃO
Ao chegar a 0 de Vida, recupere imediatamente 10 de Vida. A queda ainda conta para quedas sucessivas. Não impede morte imediata. Uma vez por sessão.
Carga: 5

BIOMONITOR
Prepare um consumível de cura no implante. Quando sua Vida cair à metade ou menos, ele é aplicado automaticamente, mesmo se estiver incapacitado. O item é consumido e precisa ser reposto. Não impede morte imediata. Uma vez por cena.
Carga: 3 | Carga: 2

ESTIMULANTE DE ADRENALINA
Ao reduzir um inimigo a 0 de Vida com um ataque corpo a corpo, recupere 2 de Energia. Uma vez por turno.
Carga: 3

BRAÇOS

Nos armamentos implantados, acrescente normalmente o bônus de Atacar ao dano.

BRAÇOS DE GORILA
Golpes desarmados causam 1d6+2 de dano físico. Receba +2 em testes Físicos para levantar, segurar, arrombar ou quebrar objetos.
Carga: 3

LÂMINAS DE LOUVA-A-DEUS
Lâminas retráteis que causam 1d6+3 de dano físico. Contam como armas de lâmina. Ao utilizar Mover imediatamente antes de atacar com elas, avance 2 metros adicionais para alcançar o alvo.
Carga: 3

MONOFIO
Causa 1d6+1 de dano físico contra um alvo até 4 metros. Depois de acertar, pode executar Bloquear contra ele sem outro Comando, pagando Energia e realizando o teste de Cibernética. Uma vez por turno.
Carga: 3 | Custo: 2 para Bloquear

SISTEMA DE LANÇAMENTO DE PROJÉTEIS
Utilize Atacar para lançar um explosivo em alcance Médio, causando 2d4 de dano físico em área Pequena. Teste separadamente contra cada alvo. Duas vezes por cena.
Carga: 3 | Custo: 2

CONEXÃO INTELIGENTE
Permite utilizar a orientação de armas inteligentes. Com elas, receba +1 no teste de ataque e ignore penalidades de iluminação precária. Exige alvo identificável e trajetória possível.
Carga: 1

COPROCESSADOR BALÍSTICO
Com uma arma capaz de ricochetear, utilize uma superfície adequada para ignorar a cobertura de um alvo localizado e dentro do alcance. Uma vez por turno. Carga: 1 | Custo: 2

MEDULA DENSA
Antes de um ataque corpo a corpo, ative o reforço muscular. Se acertar, cause +3 de dano. Uma vez por turno.
Carga: 2 | Custo: 1

MICRORROTORES
Depois de realizar um ataque corpo a corpo, execute imediatamente outro ataque corpo a corpo, sem gastar Comando. Uma vez por cena.
Carga: 3 | Custo: 3

Armamento integrado: instale apenas um entre Braços de Gorila, Lâminas de Louva-a-Deus, Monofio e Sistema de Lançamento de Projéteis. Os demais implantes desta região podem coexistir com ele.

PERNAS

Saltos, sustentação, deslocamento e estabilidade.

TENDÕES REFORÇADOS
Ao utilizar Mover, realize um salto duplo, atravessando um vão de até 6 metros e mudando de direção no ar. A distância conta no deslocamento disponível.
Carga: 2 | Custo: 1

TORNOZELOS FORTIFICADOS
Ao utilizar Mover, realize um salto carregado para alcançar uma superfície até 4 metros acima, com espaço para saltar e aterrissar.
Carga: 3 | Custo: 1

PATAS DE LINCE
Receba +2 em testes de furtividade ligados a movimento silencioso. Reduza o dano de quedas em 4, até o mínimo de 0.
Carga: 2

TENDÕES DE JENKINS
O primeiro Mover do seu turno recebe +5 metros ao correr pelo chão. Movimentos posteriores não recebem o benefício.
Carga: 2 | Custo: 1

ARTICULAÇÕES DE MOLA
Enquanto estiver sob o efeito de Defender, reduza em 2 o dano do primeiro ataque que acertar você em cada rodada, até o mínimo de 0.
Carga: 3

SISTEMA DE LIGAMENTOS LEEROY
Cada Comando Mover concede 3 metros adicionais, inclusive quando repetido.
Carga: 3

ARTICULAÇÕES BIÔNICAS
Quando não tiver se deslocado desde o começo do seu turno, receba +1 de Defesa. O benefício termina assim que você se mover.
Carga: 2

OSSOS DE TITÂNIO
Receba 2 Espaços de Inventário adicionais e +2 em testes Físicos para sustentar cargas ou transportar pessoas.
Carga: 1

Modificação locomotora: Tendões Reforçados, Tornozelos Fortificados, Tendões de Jenkins e Sistema de Ligamentos Leeroy são alternativas entre si. Instale apenas um desses quatro.

SISTEMA NERVOSO

Reflexos, aceleração neural, resistência à dor e processamento de hacks.

SANDEVISTAN
Ative no começo do turno. Neste turno e no seguinte, receba um Comando adicional de Atacar ou Mover, rolando seu bônus normalmente. Uma vez por cena.
Carga: 4 | Custo: 2

FRENESI
Ative no começo do turno. Neste turno e no seguinte, ataques corpo a corpo causam +3 de dano e o dano recebido é reduzido em 2, até o mínimo de 0. Durante o efeito, não pode atacar à distância, usar Cibernética ou consumíveis. Uma vez por cena.
Carga: 4 | Custo: 2

KERENZIKOV
Como Reação, quando um ataque errar você, utilize imediatamente um Comando Atacar à distância ainda disponível na sua Sequência. Exige ter escolhido Mover. Uma vez por rodada.
Carga: 4 | Custo: 2

ACELERADOR SINÁPTICO
Quando sua presença for descoberta, desloque-se imediatamente até 4 metros, antes de qualquer ação decorrente dessa descoberta. Não cancela ataques já iniciados. Uma vez por cena.
Carga: 2 | Custo: 2

AJUSTADOR DE REFLEXO
Depois de sofrer dano e permanecer com um quarto da Vida máxima ou menos, receba imediatamente um Comando Mover adicional, rolando seu bônus normalmente. Uma vez por cena.
Carga: 3 | Custo: 2

NEOFIBRA
Como Reação, ao ser atingido, role 1d4 e reduza o dano recebido pelo resultado, até o mínimo de 0. Uma vez por rodada.
Carga: 2 | Custo: 2

EDITOR DE DOR
Reduza todo dano recebido em 1, até o mínimo de 0. Esse benefício não evita incapacitação ou morte.
Carga: 1

BIOCONDUTOR
Antes de um Hack Rápido ofensivo, ative o implante. Nesse teste, um resultado natural 9 também é um Acerto Crítico. Uma vez por cena.
Carga: 3 | Custo: 2

Sistema operacional: Militech Paraline, Sandevistan e Frenesi são incompatíveis. Instale apenas um, mesmo estando listados em regiões diferentes.

Aceleração: Sandevistan e Ajustador de Reflexo não concedem Comandos adicionais na mesma rodada. Utilize apenas um desses benefícios.

CARGA E CYBERPSICOSE

Em momentos de tensão extrema, o Programador pode solicitar um teste de Mente para resistir à sobrecarga.
A dificuldade da situação aumenta em +1 para cada 5 pontos de Carga Total, arredondando para cima.

Carga	Aumento da dificuldade
1–5	**+1**
6–10	**+3**
11–15	**+5**
16–20	**+7**
21–25	**+10**
26–30	**+12**

Continue a mesma progressão para Cargas maiores. Um personagem sem Carga não recebe esse aumento.

Trauma grave, interferência neural e uso extremo de implantes podem provocar o teste. Ativações comuns não exigem rolagens constantes. O Programador anuncia o teste de sobrecarga e solicita no máximo um por acontecimento.

FALHAS DE SOBRECARGA

Registre apenas falhas nos testes específicos de sobrecarga:

- Primeira falha: tremores, irritação ou interferências sensoriais.
- Segunda falha: paranoia, confusão ou dificuldade de reconhecer ameaças.
- Terceira falha: o mercenário entra em cyberpsicose.

Falhas em ataques, invasões e outros testes comuns não contam para essa progressão.

As falhas permanecem entre cenas. Uma sessão de tratamento neural durante uma Cena de Transição remove uma falha. Descanso comum não remove falhas acumuladas.

SURTO

Durante o surto, o mercenário trata aproximações e movimentos como ameaças. Em cada turno, tenta atacar o personagem mais próximo que consiga perceber e alcançar, seja aliado ou inimigo.

O jogador continua realizando suas rolagens. Se não houver alvo acessível, o personagem se desloca para alcançar uma ameaça percebida.

O surto termina quando ele é incapacitado ou recebe atendimento capaz de contê-lo. Depois disso, permanece com duas falhas registradas até receber tratamento.

ARMAS TECNOLÓGICAS

Cada mercenário recebe gratuitamente uma Arma Tecnológica na criação. Outras armas podem ser compradas, encontradas ou obtidas durante os serviços.

Cada modelo possui um efeito próprio que não consome Energia. Seus ataques utilizam normalmente Atacar, alcance, cobertura e demais regras de combate.

O dano indicado na tabela recebe o bônus do Comando Atacar utilizado. Salvo indicação contrária, as armas causam dano físico.

TECNOLOGIA DO ARMAMENTO

Neste arsenal, Armas Tecnológicas é o nome geral da categoria. As armas de fogo possuem três tecnologias:

- Potentes: utilizam projéteis convencionais. Modelos compatíveis podem ricochetear com o Coprocessador Balístico.
- Técnicas: podem preparar disparos carregados. Quando indicado, utilize Carregar imediatamente antes de Atacar, mantendo a recuperação normal de Energia.
- Inteligentes: utilizam orientação de projéteis. Seus efeitos de rastreamento e orientação exigem Conexão Inteligente. Sem ela, ainda podem disparar normalmente.

Disparos que atravessam cobertura exigem que a posição do alvo seja conhecida. Não atravessam qualquer parede ou estrutura: o Programador determina se o material permite a passagem.

PISTOLAS E REVÓLVERES

Nome	Efeito automático	Dano
Unity — Pistola Potente	Pode ser ocultada sob roupas comuns. Receba +2 em testes de Astúcia para esconder a arma durante uma revista visual ou abordagem.	1d4+2
Nue — Pistola Potente	Ao acertar um inimigo Próximo que esteja agarrando um aliado, você pode substituir o dano por obrigá-lo a soltar esse aliado.	1d6+2
Overture — Revólver Potente	Se utilizar apenas um Atacar na Sequência, esse ataque causa +2 de dano. Ataques adicionais concedidos por críticos não recebem esse benefício.	1d6+3
JKE-X2 Kenshin — Pistola Técnica	Depois de Carregar, seu próximo disparo atravessa cobertura leve e ignora seu bônus de Defesa.	1d4+3
DR-12 Quasar — Revólver Técnico	Depois de Carregar, seu próximo ataque pode atingir dois inimigos Próximos entre si. Faça um teste contra cada um; cada acerto causa 1d4, mais o bônus de Atacar, em vez do dano normal.	2d4
HJKE-11 Yukimura — Pistola Inteligente	Ao acertar um alvo, mantenha-o identificado até o começo do próximo turno. Durante esse período, seus disparos contra ele ignoram Desvantagem causada por fumaça ou iluminação precária. Não permite atravessar obstáculos sólidos.	1d4+2

SUBMETRALHADORAS
FUZIS E METRALHADORA

Nome	Efeito automático	Dano
M221 Saratoga — Submetralhadora Potente	Depois de utilizar Mover, receba **+1 no primeiro teste de ataque** feito com esta arma no turno.	2d4
TKI-20 Shingen — Submetralhadora Inteligente	Ao acertar um alvo, o próximo ataque de um aliado com arma inteligente contra ele recebe **+1 no teste**, até o começo do seu próximo turno. Uma vez por rodada.	1d6+2
M251s Ajax — Fuzil Potente	Ao acertar uma porta, cobertura ou veículo, cause **+4 de dano ao objeto**.	2d4+1
HJSH-18 Masamune — Fuzil Potente	Quando acertar o mesmo inimigo duas vezes no turno com esta arma, o segundo acerto causa **+2 de dano**. Uma vez por turno.	1d6+3
D5 Sidewinder — Fuzil Inteligente	Antes de disparar, escolha um inimigo visível. Se acertar, você e seus aliados conhecem sua posição enquanto permanecer em alcance Médio, até o começo do próximo turno.	2d4

ARMAS DE PRECISÃO

Nome	Efeito automático	Dano
M-179e Achilles — Rifle de Precisão Técnico	Depois de Carregar, o próximo disparo causa **+3 de dano contra drones, androides, torretas ou outros equipamentos**.	1d6+3
Nekomata — Rifle de Precisão Técnico	Depois de Carregar, seu próximo disparo pode atravessar cobertura leve ou uma divisória fina, ignorando seu bônus de Defesa. Exige conhecer a posição do alvo.	2d4+2
SPT32 Grad — Rifle de Precisão Potente	Se você não tiver utilizado Mover no turno, o disparo causa **+2 de dano**. Seus ataques com esta arma contra alvos Próximos possuem Desvantagem.	2d6
Ashura — Rifle de Precisão Inteligente	Gaste um Atacar para fixar a mira em um inimigo visível. Seu próximo ataque contra ele recebe **Vantagem**, desde que ocorra até o fim do próximo turno e o alvo permaneça no alcance. Apenas uma mira fixada por vez.	2d6+2

ESCOPETAS

Nome	Efeito automático	Dano
Carnage — Escopeta Potente	Ao acertar um inimigo Próximo, pode empurrá-lo **2 metros**. Não afeta criaturas maiores que você nem máquinas fixadas ao chão. Uma vez por turno.	1d6+4
DB-2 Satara — Escopeta Técnica	Depois de Carregar, seu próximo disparo contra um alvo Próximo ignora o bônus de **um Comando Defender** dele.	2d4+2

ARMAS CORPO A CORPO

Nome	Efeito automático	Dano
Katana	Quando um ataque corpo a corpo errar você enquanto estiver utilizando Defender, seu próximo ataque com esta arma contra o agressor recebe **+1 no teste**, até o fim do próximo turno. Não se acumula.	1d6+3
Faca	Pode ser arremessada em alcance Médio. Depois de arremessada, precisa ser recuperada. Se atingir um alvo que ainda não percebeu sua presença, causa **+2 de dano**.	1d4+2
Facão	Corte cordas, cabos expostos e materiais flexíveis comuns sem teste quando houver tempo e acesso. Contra esses materiais reforçados ou sob pressão, receba **+2 no teste para cortá-los**.	1d6+2
Marreta	Ao acertar um alvo, pode reduzir seu dano à metade para derrubá-lo. Ele precisa gastar Mover para se levantar. Não afeta criaturas maiores que você nem máquinas fixadas ao chão.	2d4+2
Bastão Elétrico Alfa	Causa **dano energético**. Ao reduzir uma pessoa a 0 de Vida, você pode deixá-la estabilizada e inconsciente, em vez de iniciar a contagem de morte. Não evita morte imediata por quedas sucessivas.	1d6+2

ARMAS DE ARREMESSO E GRANADAS

Armas de arremesso e granadas utilizam Atacar e possuem alcance Médio. Cada unidade ocupa 1 Espaço de Inventário.

Dano: acrescente o bônus de Atacar ao dano inicial. Danos posteriores, como os da Granada Incendiária, não recebem esse bônus.
Críticos: dobre apenas os dados do dano inicial. Granadas sem dano não recebem efeitos adicionais além da regra geral de crítico.
Recuperar lâminas: exige acesso ao local onde caíram. Facas arremessadas não retornam automaticamente à mão do mercenário.

Nome	Efeito automático	Dano	Preço
Faca de Arremesso	Pode ser utilizada corpo a corpo ou arremessada. Se atingir um alvo que ainda não percebeu sua presença, causa **+2 de dano**.	1d4+2	40$ED
Granada de Fragmentação	Causa dano físico em **área Pequena**, atingindo aliados e inimigos.	2d6	100 $ED
Granada Incendiária	Causa dano energético em **área Pequena**. Alvos atingidos sofrem mais **1d4 de dano** no fim do próximo turno, salvo se gastarem Mover para apagar as chamas.	1d6+2	120 $ED
Granada PEM	Causa dano energético em **área Pequena**, apenas contra alvos com implantes ou equipamentos eletrônicos. Cada alvo atingido também perde **2 de Energia**.	1d6+2	120 $ED
Granada de Fumaça	Cria uma nuvem em **área Pequena** por **2 rodadas**. Testes que dependam de enxergar através dela possuem Desvantagem. Não impede rastreamento digital.	—	60 $ED

CONSUMÍVEIS

Consumíveis são recursos de uso único para recuperação e preparação. Cada unidade ocupa 1 Espaço de Inventário e é descartada após o uso. Utilizar um consumível não gasta Comando. Efeitos do mesmo item não se acumulam.

Nome	Efeito	Preço
MaxDoc	Inalador de recuperação imediata. Recupere **1d6+4 de Vida**.	60 edinhos
Bounce Back	Injetor regenerativo. Recupere **2 de Vida imediatamente** e **3 no começo de cada um dos seus próximos dois turnos**. Fora de combate, recupere os 8 pontos após um breve período de recuperação.	60 edinhos
Estimulante de Vida	Sua **Vida máxima aumenta em 5** até o fim da próxima Cena Frenética. Ao consumir, recupere também 5 de Vida. Quando terminar, a Vida atual fica limitada ao máximo original.	100 edinhos
Carga Energética	Recupere imediatamente **3 de Energia**. Cada personagem pode utilizar apenas uma por Cena Frenética.	80 edinhos
Bloqueador Neural	Reduza em **2** o aumento de dificuldade causado pela Carga no próximo teste de sobrecarga, até o mínimo de 0. Não remove falhas acumuladas nem encerra um surto.	120 edinhos
Selante Hemostático	Aplicado durante um atendimento, concede **+2 no teste de Mente para estabilizar** um personagem. Não recupera Vida. A aplicação faz parte do Comando utilizado para prestar socorro.	40 edinhos

ACERTOS CRÍTICOS

As armas deste arsenal não possuem efeitos críticos exclusivos.
Em um Acerto Crítico, dobre somente os dados de dano. Modificadores fixos e o bônus de Atacar não são duplicados. A ação adicional concedida pela regra geral de crítico permanece válida.

Exemplo: um ataque com a Nue causa 1d6+2, mais o bônus de Atacar. Em um crítico, causa 2d6+2, mais esse mesmo bônus.

PERSONALIZAÇÃO

O jogador pode alterar a aparência, acabamento e acessórios visuais da arma, mantendo seus valores.

Silenciadores, munições especiais e outras modificações que alterem o funcionamento precisam ser adquiridos como equipamentos próprios. A personalização visual não concede benefícios adicionais.

RECURSOS E ARSENAL

O Arsenal reúne armas, consumíveis, equipamentos e serviços que os mercenários podem utilizar em seus trabalhos.

RECURSOS INICIAIS

Todo mercenário começa no nível 1 com:

- Uma Arma Tecnológica, escolhida gratuitamente.
- Uma habilidade da sua Função.
- Um Cyberware, escolhido e instalado gratuitamente.
- 2d20 × 10 edinhos para comprar equipamentos adicionais.
- Roupas, documentos e um comunicador pessoal compatíveis com sua história.

O dinheiro não utilizado permanece com o personagem. A arma inicial ocupa espaço no inventário; o Cyberware instalado não ocupa.

INVENTÁRIO

O inventário representa os equipamentos que estão ao alcance do mercenário durante uma cena.

No nível 1, você possui 3 Espaços de Inventário. A cada 3 níveis, recebe +2 espaços, cada item consime 1 de espaço

EURODÓLARES

O Eurodólar, também chamado de edinho, é a moeda utilizada nesta expansão.

Os mercenários recebem dinheiro por serviços, venda de equipamentos e acordos com contratantes. Esse dinheiro pode pagar armas, consumíveis, instalação de Cyberware, tratamento, transporte, informações e outros recursos.

O pagamento de cada serviço é definido pelo Programador, considerando seu risco, duração, exigências e contratante.

COMPRAR E CONSEGUIR EQUIPAMENTOS

Ter dinheiro não garante acesso.

Lojas oferecem produtos registrados. Mercados ilegais e contatos podem fornecer equipamentos roubados, restritos ou difíceis de encontrar. O Programador determina a disponibilidade e eventuais condições de compra.

Comprar um implante não significa instalá-lo imediatamente. O personagem ainda precisa de um profissional e de uma Cena de Transição.

SOBRE A LORE

Próxima Parada, Night City adapta o universo de Cyberpunk para as regras de AFAL RPG. As histórias de corporações como Arasaka e Militech, assim como gangues, personagens, lugares e acontecimentos desse universo, devem ser consultadas nas obras oficiais.

Esta expansão apresenta ferramentas para jogar nesse cenário, sem substituir seus materiais de referência. Valores de dano, habilidades, Carga e demais efeitos são adaptações para a mesa e não estabelecem informações oficiais sobre a lore.

A presença de Alfacity e de outros elementos de AFAL representa uma conexão criada para esta expansão. Essa ligação não faz parte da continuidade oficial de Cyberpunk.

Para conhecer mais sobre o universo e acompanhar suas publicações, visite:
Cyberpunk — site oficial
Jogos, séries, notícias e materiais relacionados a Cyberpunk 2077.

R. Talsorian Games — Cyberpunk
Informações sobre Cyberpunk 2020, Cyberpunk RED e suas publicações.

Dentro da mesa, o Programador e os jogadores podem adaptar acontecimentos e criar suas próprias histórias. Definam quais referências vão seguir e em que momento de Night City a campanha acontece.

FICHA AUTOMATICA DISPONÍVEL
NO SITE OFICIAL DE AFAL RPG

A.F.A.L

AFALRPG.COM.BR

CRIADO POR
GABRIEL “FUNNYY” LINHARES
2026