

LISTA DE OPOSTORES

Segue uma pequena lista com alguns exemplos de oponentes para a suas aventuras. No Bravura usamos a seguinte regra de estatísticas:

Tipo, Iniciativa (IN), número de ataques (#), valor de ataque (ATK, com o dano entre parênteses), valor de defesa (DEF), Pontos de Vida (PV) e Habilidades Especiais (HE).

- **Animal pequeno:** IN+2, #2, ATK 6 (2), DEF 3, PV 5, HE (veneno, se houver);
- **Animal médio:** IN+2, #1, ATK 8 (1d6+2), DEF 2, PV 15;
- **Animal grande:** IN+2, #1, ATK 10 (2d6+1), DEF 1, PV 30;
- **Capanga:** IN+1, #1, ATK 8 (1d6+2), DEF 2, PV 15;
- **Soldado:** IN+3, #1, ATK 10 (1d6+3), DEF 2, PV 20;
- **Soldado de elite:** IN+4, #2, ATK 10 (1d6+3), DEF 3, PV 25;
- **Zumbi:** IN+0, #1, ATK 6 (1d6+1), DEF 0, PV 10, HE (contágio - chance de 1 em 1d6);
- **Robô:** IN+1, #1, ATK 8 (1d6+2), DEF 1, PV 10, HE (autodestruição - explosão 2d6 em área);
- **Robô de elite:** IN+2, #2, ATK 10 (2d6+2), DEF 6, PV 30, HE (autodestruição - explosão 4d6 em área);
- **Alien:** IN+1, #1, ATK 8 (1d6+1), DEF 2, PV 20, HE (mimetismo - pode trocar de forma);
- **Caçador alien:** IN+2, #2, ATK 10 (1d6+3), DEF 3, PV 35, HE (invisibilidade).

O condutor do jogo pode adaptar facilmente um oponente apenas trocando algumas características, como ATK, DEF ou PV maiores ou HE extras.

EVOLUINDO

Ao final de cada aventura, o condutor decide quantos **Pontos de Experiência (XP)** cada jogador recebe, escolhendo de **1 a 4**, julgando critérios como interpretação, envolvimento, raciocínio, etc. você pode evoluir seu personagem da seguinte maneira:

- **Atributo:** valor atual x 8 pontos
- **Proficiência ou Poder:** valor atual x 4 pontos
- **Nova Proficiência ou Poder:** 4 pontos
- **Nova Especialização:** 3 pontos
- **Nova Vantagem:** 6 pontos

Solistas podem adquirir 1 ponto de XP a cada desafio superado.



**BRAVURA
JOGOS**

A **BRAVURA JOGOS** é uma editora de RPG independente do Rio de Janeiro que acredita na democratização do acesso a cultura, com o objetivo de lançar jogos baratos, acessíveis, de qualidade e acima de tudo, divertidos.

Siga-nos em nossas redes sociais para mais detalhes e ficar por dentro dos nossos lançamentos:

Instagram: @bravurajogos
BlueSky: bravurajogos.bsky.social
bravurajogos.com.br

Sistema Bravura - Módulo Básico
Autores: **Adeir Ribeiro e Fábio Campelo**

Edição e Arte: **Marco ByM**

Baixe o Sistema Bravura aqui



O Sistema Bravura é inspirado no **Glorinha**, desenvolvido por **Adeir Ribeiro e Fábio Campelo**, licenciado em **Atribuição-Compartilhual 3.0 Brasil (CC BY-SA 3.0 BR)**.



Atribuição-Compartilhual
CC BY-SA



O **Bravura** é um sistema de RPG simples e genérico, ideal para adaptar e jogar qualquer tipo de cenário, seja em grupo ou solo. Para jogar, você vai precisar de um **D12** e um **D6** (dados de doze e seis faces, respectivamente) ou de um *app* que simula esses dados.



MECÂNICA CENTRAL

Para realizar uma façanha, testa-se 1d12 contra um número alvo resultante da soma de um **Atributo + Proficiência + Vantagem** aplicáveis ao teste. Resultados **iguais ou abaixo** do número alvo indicam **sucesso**. Resultados **acima**, indicam **falha**, independente do número alvo, **um resultado 1 no d12 é sempre um acerto, assim como um 12 sempre será uma falha**.

Além disso, um resultado **12** será uma **falha crítica** e terá um **resultado negativo** adicional. Também, um resultado **1**, será um **acerto crítico** e terá um **benefício adicional** (a escolha do condutor do jogo).

O Condutor, se desejar, pode definir se o teste vai ser **fácil**, com **+2 de bônus no número alvo**, ou se o teste será mais **difícil**, **subtraindo -2 do número alvo**.

ATRIBUTOS

- **Físico (FIS)** = força física, resistência.
- **Habilidade (HAB)** = mobilidade, precisão.
- **Poder (POD)** = personalidade, espírito.
- **Cognição (COG)** = memória, inteligência.

Os valores dos atributos vão de 1 a 4. **Seu personagem começa com 1 ponto em cada e recebe mais 3 pontos para dividir como quiser.**

PROFICIÊNCIAS

São os conhecimentos e habilidades adquiridos pelos personagens ao longo de suas aventuras. Seus valores também vão de **1 a 4** e os personagens começam com **8 + COG pontos** para distribuir entre suas Proficiências.

A seguir temos alguns exemplos divididos em grupos ligados aos atributos, para facilitar o cálculo dos testes:

Porém, lembre-se que essa ligação serve apenas como sugestão!

- **FIS:** armas corpo-a-corpo, armas à distância, briga, atletismo;
- **HAB:** condução, ocultar-se, caça, prestidigitação;
- **POD:** arte, liderança, sedução, manipulação;
- **COG:** reparos, medicina, ciências, investigação.

Os personagens podem se especializar em aspectos das proficiências (ex: armas brancas - facas), garantindo um bônus de **+1** em seu número alvo sempre que a especialização for aplicável. o **limite** de especializações é igual a **Cognição** dos personagens.

VANTAGENS

São as características extraordinárias dos personagens que são somadas a testes que se aplicam. Exemplos:

- **Autocontrole** - capacidade de resistir a situações psicológicas extremas, se aplica a testes de resistência mental e emocional.
- **Brabeza** - seus ataques desarmados são extremamente treinados e precisos, somada a testes de combate.
- **Brutalidade** - seus ataques físicos são mais letais, somada ao dano.
- **Curandeiro** - capacidade de tratar ferimentos e doenças de forma mais eficiente. Se aplica a testes de medicina.
- **Flexibilidade** - capacidade de se adaptar fisicamente a espaços e situações inesperadas. se aplica a testes de atletismo e que envolvam habilidade corporal.
- **Gambiarra** - capacidade de criar, alterar e improvisar equipamentos. Se aplica a testes de reparos.
- **Generalista** - conhecimento geral amplo sobre os

mais diversos assuntos. Aplica-se a testes de conhecimentos, ciências e afins.

- **Mestre de Armas** - você é um especialista em ataques com qualquer tipo de arma, ganhando +2 em ataques com armas de fogo ou brancas.
- **Prontidão** - você é extremamente atento às coisas ao seu redor. Se aplica a testes de iniciativa e percepção.
- **Sobrevivência** - capacidade de encontrar sustento e abrigo em situações extremas. Aplica-se aos testes de caça e para rastrear, encontrar abrigo e se localizar em ambientes inóspitos.

Personagens começam com **HAB + COG** vantagens. Cada vantagem adiciona **+2** ao número alvo dos testes que são aplicáveis. O condutor do jogo (mestre, mediador ou solista) pode incluir novas proficiências e vantagens que se encaixem nas necessidades de suas aventuras.

EXEMPLO DE TESTE

Seu personagem possui **FIS 2**, **Atletismo 2** e a **Vantagem Flexibilidade** (aplicável ao teste e que concede +2 ao número alvo) e precisa escalar um muro. Você joga então **1d12**, tendo que obter um resultado **igual ou menor a 6 (2+2+2)** para ser bem sucedido. Ainda, se tirar **1**, um **acerto crítico**, sua escalada é precisa e estilosa. Porém, qualquer resultado **acima de 6** é uma **falha**, pior ainda se tirar um **12**, uma **falha crítica**, que resultaria em uma queda, ou algum outro resultado vergonhoso e perigoso.

TESTES DE COMBATE

1. Teste **iniciativa (IN)**, rolando **1d12 + HAB**, agindo em **ordem decrescente**.
2. Some **HAB + proficiência de combate** (briga ou armas) + **Vantagem** (se tiver).
3. Subtraia desse valor a **HAB (ou defesa)** do oponente, caso esse possa tentar esquivar do ataque.
4. Passando no teste, você causa dano aos **Pontos de Vida (PV)** do oponente referente ao valor do dano da arma utilizada (**+FIS se aplicável**).

PONTOS DE VIDA (PV)

Some **FIS + POD** e multiplique o resultado por 4. Todo dano sofrido é subtraído do total dos seus pontos de vida até que estes cheguem a zero. **Um personagem com zero PV está incapacitado e qualquer dano sofrido nessas**

condições significa morte. O mestre pode definir se o oponente caído está incapacitado, desmaiado ou morto ao chegar a zero PV.

A cada dia de descanso, você recupera **1d6 + FIS PV**. Caso seja auxiliado por algum outro personagem bem sucedido em um teste de Proficiência de medicina, o personagem recupera o **dobro** deste valor.

TIPOS DE DANO

- **Desarmado** (1d6);
- **Armas corpo-a-corpo**, adicione o valor de **FIS** ao dano final;
- **Arma pequena** (1d6+1);
- **Arma média** (1d6+2);
- **Arma grande** (1d6+3);
- **Queda:** 1d6 a cada 3m;
- **Fogo, ácido ou veneno:** intensidade de 1 a 4 (1d6 por intensidade);
- **Explosivos:** 1 a 6 de intensidade (1d6 por ponto);
- **Sufocamento:** morte instantânea após **FIS x 2 minutos** sem socorro.

Armaduras e Escudos reduzem o dano recebido de acordo com o nível de proteção (**Resistência a Dano - RD**): **simples (RD1)**, **médio (RD2)**, **pesado (RD3)**.

PODERES

Para adaptar o sistema Bravura às suas histórias preferidas, adicione a mecânica de Poderes ao personagem. Defina uma quantidade de pontos, consumíveis ao ativar os poderes, que podem ser chamados de Energia, Ki, Mana, Chakra, Cosmo etc.

A quantidade de pontos pode ser a soma de dois atributos relacionados, como **POD + COG** para **Magia** ou outros poderes que requerem estudo. Crie **Trilhas** de poderes escaláveis, com efeitos crescentes, como 1d6 no nível 1 e 4d6 no nível 4. Distribua pontos entre as trilhas, como em Proficiências.

Exemplo de Trilha Controle Elemental: O personagem controla um elemento, causando **1d6** de dano por nível, consumindo um ponto de energia por nível usado.