

TERNOS E TIROS

RPG
ZINE
01



FÁBIO CAMPELO



SISTEMA BRAVURA

A BRAVURA JOGOS é um projeto editorial de RPG independente, organizado por Adeir Lima e Marco ByM que surgiu no Rio de Janeiro e hoje é publicado pelo Instituto Pró-Diversidade.

Acreditamos na democratização do acesso a cultura e temos o objetivo de lançar jogos inclusivos, acessíveis, de qualidade e acima de tudo, divertidos.

Siga [@bravurajogos](#) no Instagram e Bluesky ou acesse o nosso site [bravurajogos.com.br](#) para mais detalhes e ficar por dentro dos nossos lançamentos.

Autor: Fábio Campelo

Revisores: Adeir Ribeiro e Maximilian Ferreira

Capa, Logo e Projeto Gráfico: Marco ByM

Ilustrações Internas: FREEPIK

Images "Bullet holes target realistic set with isolated gunnery training paper targets", "Monochrome Gangster Elements Set" and "Sketch modern city silhouette concept" by **macrovector** on **Freepik**.



O QUE É RPG?

Um RPG ou RolePlaying Game (Jogo de Interpretação) é um jogo colaborativo no qual os jogadores devem se unir para cumprir uma missão. Não há vencedores ou perdedores, apenas a satisfação de passar algumas horas divertidas com os amigos.

Cada jogador cria um personagem e interage em uma história criada por outro jogador que, em **Ternos e Tiros**, é conhecido como o **Porta-Voz**.

O SISTEMA BRAVURA

Para jogar, você vai precisar de um **D12** e um **D6** (dados de doze e seis faces, respectivamente) ou de um App que simule esses dados.

MECÂNICA CENTRAL

Para realizar uma façanha, testa-se 1D12 contra um **Número Alvo** resultante da soma **Atributo + Proficiência + Vantagem** aplicáveis ao teste. Resultados **iguais ou abaixo** desse número, 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**.

Baixe aqui o Sistema Bravura!



Atribuição-Compartilha Igual
CC BY-SA 4.0 BR

Perambulando pelas ruas desertas da cidade sob um luar cinzento, João Dias reflete sobre a série de eventos desafortunados que o levaram àquela situação calamitosa, enquanto segura suas vísceras que insistem em sair pelo ferimento em seu abdômen. Com respirações profundas e controladas, ele tenta absorver tanto oxigênio quanto possível, buscando um pouco mais de energia para sustentar seu corpo debilitado. Seu destino é a clínica veterinária de Sara, um refúgio onde poderá cuidar de seus ferimentos e, talvez, encontrar um momento de repouso.

Enquanto avançava, sua concentração era intensa, porém, apenas um breve lapso de atenção foi o suficiente para que uma bala penetrasse seu pulmão, emergindo através de seu peito. A violência do impacto o fez girar e cair de costas na calçada fria. Vulnerável e incapaz de localizar sua arma no coldre oculto sob seu terno tático, observa uma figura imponente se aproximar lentamente: uma mulher de aparência distinta, vestida com elegância, com uma pistola em punho.

“Olá, João”, ela cumprimenta com uma voz que mistura familiaridade e frieza.

“Sylvia”, ele responde, reconhecendo a mulher diante dele.

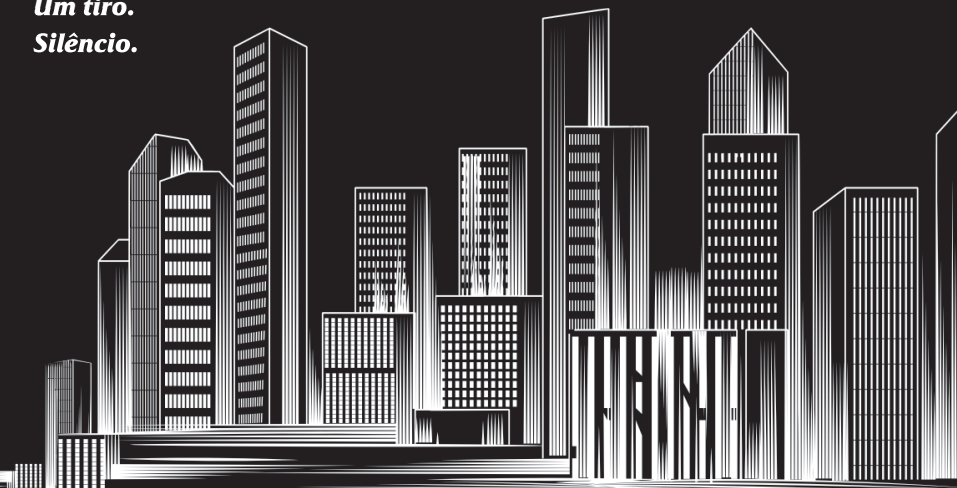
“Você está ficando descuidado para alguém que vale trinta mil moedas de prata”, ela observa, um toque de zombaria em suas palavras.

“É o peso dos anos”, João retruca com um sorriso amargo.

“De fato”, concorda Sylvia, enquanto direciona a arma para a cabeça de João com uma calma perturbadora. “A Cúria envia seus cumprimentos.”

Um tiro.

Silêncio.



Ternos e Tiros (T&T) é um RPG de Ação descerebrada onde você personificará um **Arconte**, um executor da vontade dos poderes ocultos que vivem nas sombras, manipulando o mundo secretamente através de organizações criminosas, bancos e, até mesmo, seitas religiosas. Esses grupos sinistros reconhecem apenas um poder como legítimo, a **Cúria**, e temem apenas uma coisa, a fúria dos Arcontes.

T&T foi desenvolvido e pensado para que você consiga jogar aventuras no estilo dos filmes de ação desenfreada e impossível, muito comum nas décadas de 1980 a 2010. Se você sempre quis personificar Sylvester Stallone em “Rambo”, Keanu Reeves em “Matrix” ou “John Wick” ou Matt Damon em “A Identidade Bourne”, amigo, esse é o seu RPG!

AÇÃO DESCEREBRADA?

Ação Descerebrada é um subgênero das histórias de ação no qual a física pouco importa e pessoas “comuns” são capazes de performar atos de habilidade tão extrema que são semelhantes a superpoderes, sendo capazes de planar como aves, demolir paredes com um simples soco, disparar balas que fazem curvas e enfrentar sozinhos exércitos inteiros fortemente armados.

Vale tudo, desde que o efeito final seja espalhafatoso o suficiente para ser “maneiro”!

Nas próximas páginas estão as regras necessárias para montar seu personagem e aventuras, além de informações sobre o mundo oculto do “poder paralelo” dominado pela **Cúria**.

ATENÇÃO!

Ternos e Tiros aborda temas que envolvem violência gráfica, atividades criminosas e condutas moralmente duvidosas. É importante lembrar que esses elementos estão sendo aqui utilizados

com propósito de entreter e contar boas histórias.

Repudiamos fortemente práticas violentas e criminosas. Se você não sabe diferenciar fantasia de realidade ou busca validação para atitudes violentas, imorais ou desagradáveis, sugerimos que largue esse livro agora e vá buscar ajuda especializada.

Vale citar também que repudiamos igualmente temas ligados a racismo, homofobia, machismo, xenofobia, gordofobia ou qualquer outra forma de preconceito. **T&T** é sobre ação fantasiosa e lutas que parecem passos de dança, não é sobre machinhos alfa psicóticos buscando autoafirmação com armas bem grandes.

CAPÍTULO 1 – AXIS MUNDI

Para um observador desavisado, o mundo de **Ternos e Tiros** é exatamente como o nosso mundo cotidiano. As pessoas acordam e vão para seus empregos e levam suas vidas da melhor maneira que podem dentro de suas capacidades. Porém, sob essa fachada banal, um outro mundo violento e explosivo borbulha e, com frequência, colide com o “Mundo Civil”.

Desde que existe civilização humana, existem aqueles que agem fora do alcance das leis, favorecendo-se das brechas existentes nas leis para coibir sua existência.

Conhecidos como marginais, criminosos ou foras-da-lei, desde os tempos antigos, eles prosperaram explorando cada vício e desejo oculto da alma humana.

À medida que as organizações criminosas foram se tornando maiores e mais poderosas, os conflitos entre elas foram se tornando mais sangrentos e destrutivos. Então, para evitar a aniquilação mútua dessas organizações, foi criada a **Cúria**.

A CÚRIA

Surgida no século XV como uma tentativa de organizar a ação dos diversos grupos criminosos que agiam tanto nas inchadas cidades Europeias pós Idade Média, quanto no lucrativo tráfico do Ópio vindo do extremo oriente, a primeira Cúria foi fruto da necessidade de se criar uma instância maior onde as diversas organizações pudesse resolver suas disputas de forma limpa e eficiente.

Embora tenha surgido e, por muito tempo, limitado suas ações ao território europeu, a Cúria tornou-se bem mais diversa e internacional nos últimos 200 anos, tendo seu núcleo de poder se deslocado cada vez mais para o oriente (fato esse que já provocou algumas disputas internas na organização).

O conselho da Cúria é formado por representantes das maiores organizações criminosas do mundo e tem a função de arbitrar as disputas, tanto entre as guildas em si, quanto entre seus membros individualmente, quando essas disputas tem potencial de pôr em risco os negócios. A Cúria apenas age quando provocada, porém, quando o faz, geralmente é de forma brutal e definitiva.

Atualmente, a Cúria está em sua décima segunda encarnação, tendo sido formada no final dos anos 80 do século XX, quando o mundo do crime passou por uma profunda reformulação, com novos poderes tomando os territórios de antigos colossos decadentes e velhos monstros reafirmando seu poder e hegemonia sobre territórios que oprimem a séculos.

É importante observar dois fatos a respeito da Cúria. Primeiro: ela não controla as organizações criminosas que a compõe, ela apenas garante que as rivalidades entre elas não saiam de controle prejudicando a todos, ofere-

cendo meios mais “civilizados” de lidar com as crises conforme ela surgem, além de oferecer todo o apoio logístico necessário a realização dos negócios. Segundo: não são apenas organizações criminosas que recorrem a seus serviços. Bancos, bilionários, igrejas e, até mesmo, governos mantêm negócios e contatos frequentes com a Cúria.

OS ARCONTES

Os Arcontes são uma mistura em partes desiguais de executores, espíões, artistas marciais, hoplitas e bandidos de rua. Ao longo dos séculos, os Arcontes vem sendo utilizados pela Cúria e demais organizações criminosas como seus agentes de campo, sempre que uma ação mais direta é necessária para garantir que seus interesses sejam concretizados.

Note que, embora recorram aos serviços dos Arcontes com frequência, eles são, antes de tudo, mercenários, podendo atuar para qualquer pessoa que pague seu preço.

Apenas os seres humanos mais excepcionais conseguem se tornar Arcontes. O treinamento consome décadas de dor e sofrimento, englobando aspectos que vão desde combate com facas a apreciação de poesia Chinesa da dinastia Han.

Arcontes são os guerreiros filósofos das lendas, bailarinos da morte, dotados do estoicismo dos antigos samurais e embalados em ternos Armani com forro de Kevlar.

A medida que o Arconte é bem sucedido nas missões que realiza, conquista renome entre seus pares. Alguns são lembrados como indivíduos lendários, outros, vivem e morrem sem nem mesmo conquistar o direito a um nome em sua lápide.

Em via de regra, a cada missão bem sucedida realizada pelos personagens,

o **Porta-Voz** confere de 1 a 3 pontos de Renome para o jogador. Sempre que acumula 12 pontos de renome, ele progride 1 nível na hierarquia dos arcontes.

1. Peões (0 a 12 pontos de renome) - Nível mais baixo dos Arcontes, realizam apenas missões mais simples e de menor importância.

2. Torres (13 a 24 pontos de renome) - Nível inferior, realizam missões simples ou suporte em missões mais complexas.

3. Cavaleiros (25 a 36 pontos de renome) - Nível intermediário, realizam missões complexas de maior importância.

4. Bispos (37 a 48 pontos de renome) - Nível intermediário, Bispos coordenam equipes de arcontes, sendo "líderes de pelotão". Geralmente estão acompanhados de 2d6 peões e 1d3 Torres/ Cavaleiros

5. Arcebispos (49 a 60 pontos de renome) - Nível Elevado, criam estratégias de ação. São os líderes dos Bispos.

6. Dux Bellorum (61 ou mais pontos de renome) - São os Arcontes lendários. Costumam ser o braço direito de lideranças da Cúria ou aqueles que realizam missões impossíveis.

A OAG

Nos últimos anos, a medida que o poder da Cúria e dos sindicatos do crime a ela associados aumentou, chegando até mesmo a intervir na organização governamental de várias nações, as autoridades jurídicas e policiais internacionais perceberam a necessidade de também se organizarem de alguma forma para combatê-la em pé de igualdade.

Foi assim que, nos anos 80 do século XX, foi criada a **Organização das Agências Governamentais - OAG**.

Submetidos a um treinamento tão intenso quanto suas contrapartes, os arcontes, os agentes da OAG são os únicos indivíduos capazes de enfrentá-los em igualdade de condições sendo uma constante pedra no sapato nos planos da Cúria e nas ações dos arcontes.

Eles são o longo braço da lei, sem as amarras de leis locais para limitar suas ações. Os agentes da OAG não respondem a nenhum governo em especial, possuindo a agência uma notável liberdade de ação, sendo subvencionada por diversos governos, signatários do tratado que a criou.

Em termos de regra, os agentes da OAG seguem as mesmas regras de criação de personagem que os arcontes, sendo possível aos jogadores criarem agentes livremente.

CAPÍTULO 2 - REGRAS

criação de PERSONAGEM

ATRIBUTOS

Atributos são as características inatas do personagem. 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.

Físico (FIS) = força física, resistência.

Habilidade (HAB) = mobilidade, precisão.

Poder (POD) = personalidade, espírito, vontade.

Cognição (COG) = memória, inteligência.

PROFICIÊNCIAS

Representam os conhecimentos e habilidades adquiridos pelos personagens ao longo de suas aventuras. Seus valores também vão de 0 a 4 e os personagens começam com 8 + COG pontos para distribuir entre suas proficiências.

A seguir, temos alguns exemplos de Proficiências divididos em grupos ligados aos atributos, para facilitar o cálculo dos testes [Porém, lembre-se que essa ligação serve apenas como sugestão]:

Proficiências de FIS

Amas Corpo-a-corpo – conhecimento em combate utilizando armas brancas (lâminas, Porretes, Espetos, etc).

Armas à Distância - conhecimento em combate utilizando armas de tiro (Arcos, Bestas, Zabatanas, armas de fogo, etc).

Atletismo – Capacidade de realizar atos que exigem agilidade e potência física (prática de esportes, corrida, escalada, etc).

Briga – Conhecimentos a respeito de técnicas de combate desarmado (Kung-fu, Jiu-jitsu, Boxe, Capoeira, etc.).

Proficiências de HAB

Condução – Capacidade de pilotar ou dirigir veículos de tração mecânica ou animal, bem como cavalgar diferentes tipos de animais.

Furtividade - Capacidade de mover-se sem ser notado ou esconder-se do olhar alheio.

Caça – Você é capaz de montar armadilhas, caçar animais e prepará-los para o consumo e a utilização de seus recursos (couro, chifres, presas, etc).

Prestidigitação – Realização de truques com as mãos para entreter uma audiência ou furtar indivíduos.

Proficiências de POD

Artes – O personagem tem conhecimentos e sabe exercer uma forma de expressão artística (atuação, dança, artes plásticas, etc.).

Liderança – Em situações de crise, o personagem sabe como assumir o controle e coordenar esforços na realização de um objetivo comum.

Sedução – O personagem é atraente e sedutor, sendo capaz de despertar o interesse de outras pessoas.

Manipulação – Com lábia e um pouco de psicologia barata, o personagem consegue fazer com que as demais pessoas hajam da maneira que ele deseja.

Proficiências de COG

Reparos – Conhecimentos e habilidades que permitem ao personagem identificar defeitos em equipamentos e lhe conferem a capacidade de repará-los).

Medicina – Conhecimentos sobre tratamentos de moléstias variadas e a realização de curativos, manobras e primeiros socorros.

Ciências – O personagem com essa proficiência possui conhecimentos a respeito de um ou mais ramos da ciência (História, Física, Química, etc.).

Investigação – Habilidade de encontrar e seguir pistas, de modo a descobrir a verdade por trás de acontecimentos, objetos e/ou passagens ocultas.

ESPECIALIZAÇÕES

Os personagens podem se especializar em aspectos das proficiências (ex: armas corpo-a-corpo - facas), garantindo um bônus de +1 em seu número alvo sempre que a especialização for aplicável.

O limite de especializações é igual à **COG** dos personagens. O personagem começa o jogo com 1 especialização a sua escolha. Outras especializações so-

mente podem ser adquiridas com o dispêndio de pontos de experiência.

VANTAGENS

Vantagens são as características extraordinárias dos personagens que são somadas a testes em que se aplicam. Personagens começam com **HAB + COG** vantagens. Cada vantagem adiciona +2 ao número alvo dos testes.

- **Adaptação** - capacidade de se adaptar rapidamente a situações físicas extremas. Se aplica a testes de resistência física.

- **Brutalidade** - seus ataques físicos são mais letais, somada ao dano.

- **Beligerância** - seus ataques são extremamente treinados e precisos, somada a testes de combate.

- **Autocontrole** - capacidade de resistir a situações psicológicas extremas, se aplica a testes de resistência mental e emocional.

- **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 **HAB** e/ou atletismo 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.

- **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.

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

PENDOR

Pendores são talentos desenvolvidos pelos Arcontes que são fruto de seu intenso treinamento físico e mental e que os tornam capazes de feitos considerados extraordinários pela maioria das outras pessoas. Possuem uma escala de 1 a 4 e, inicialmente, o personagem possui **POD + COG** pontos para distribuir entre os Pendores que ele desejar.

IRA

Alguns Arcontes conseguem extrair grande poder se sua raiva tornando-se inimigos poderosos e temidos, é a Ira que os permite fazer isso. Para utilizar Ira é preciso rolar **POD + Briga + Beligerância**.

Nível 1 – O personagem é capaz de ignorar os efeitos de manipulações mentais, ilusões ou provocações. A raiva o torna cego e surdo às palavras e seus oponentes. Esse poder não precisa de teste.

Nível 2 – O personagem é capaz de adicionar 1d6 extra por nível de Ira aos danos que provocar em

ataques corpo a corpo (com armas corpo-a-corpo ou desarmados). Sempre que acertar um ataque, o personagem deve realizar um teste de Pendor para conseguir somar os dados de Ira ao seu bônus de força.

Nível 3 – O personagem pode reduzir os danos recebidos. Sempre que receber um dano faça um teste de Ira e, em caso de sucesso, o personagem é capaz de subtrair 1 ponto de dano por nível de ira (acumulativo com outros pontos de RD que ele possua). Note que o personagem ainda é ferido, apenas ignora os efeitos do dano. Terminado o combate, o jogador dele rolar 1d6 para cada vez que usou esse pendor durante o combate e anotar esse dano no personagem.

Nível 4 – Canalizando sua raiva, o personagem consegue provocar danos estruturais. Ele é capaz de arrebentar janelas de veículos com socos, atravessar paredes, arrancar portas entre outras proezas de força extrema. É preciso realizar um teste de Pendor para usar essa capacidade. Caso o teste falhe, o personagem toma 3d6 de dano.

PRECISÃO

Precisão é o Pendor que concede ao personagem uma mira sobrenatural, dando-lhe a capacidade de efetuar disparos impossíveis e, em níveis mais elevados, até mesmo distorcer levemente as leis da física para ter sucesso.

Para utilizar Precisão é necessário uma jogada de **POD + Armas à distância + Autocontrole**. Todos os níveis de precisão somente podem ser utilizados quando o personagem estiver usando armas de ataque à distância.

Nível 1 – O personagem soma um bônus de +1 em suas jogadas com armas de fogo/longa distância.

Nenhum teste é necessário.

Nível 2 – Soma um bônus de +1 d6 ao seu dano com armas de ataque a distância. Um teste de precisão é necessário sempre que se utilizar esse nível do Pendor.

Nível 3 – A precisão de disparo do personagem é tão elevada que ele consegue encontrar brechas nas armaduras de seus oponentes, reduzindo a sua resistência a dano, tornando seus disparos mais eficientes e mortais dessa forma. Após acertar um disparo, o personagem pode realizar um teste de precisão. Em caso de sucesso, ele pode reduzir a RD de seu alvo em 1 ponto por nível de precisão.

Nível 4 – O personagem consegue fazer com que seus disparos alterem a trajetória em pleno movimento, como uma forma de atingir alvos que estariam fora de sua linha de tiro. Ao realizar um disparo com arma de fogo, o personagem deve realizar um teste de Pendor e, caso seja bem sucedido, ele pode atingir qualquer alvo que esteja dentro de seu alcance visual, independente de sua posição relativa ou cobertura. Ainda é preciso acertar o ataque para atingir seu alvo.

RAPIDEZ

Permite ao personagem mover-se com uma agilidade muito superior à das demais pessoas, tornando-os mais velozes e destros.

O nível de Rapidez do personagem é somado a jogada de iniciativa do personagem. Para utilizar Rapidez é preciso rolar **HAB + Atletismo + Flexibilidade**.

Nível 1 – O personagem pode somar um bônus de +1 ao seu valor de defesa. Esse efeito funciona automaticamente, sendo desnecessária a realização de qualquer tipo

de teste.

Nível 2 – No início de sua rodada, o personagem deve realizar uma jogada de Rapidez e, em caso de sucesso, ele pode realizar um número de ações extras igual ao seu nível de Rapidez (logo, com Rapidez 2, o personagem age 3 vezes na rodada).

Nível 3 – O personagem é capaz de reduzir em 1 ponto o valor de defesa de seus oponentes ao atacá-los.

Nível 4 - O personagem se desloca tão rápido que é capaz de “desafiar a gravidade” por momentos limitados. Esse pendor permite que ele realize saltos impossíveis, corra sobre superfícies líquidas, salte entre galhos de árvores, pare no ar, etc. A cada rodada que utilizar esse nível de Rapidez, o personagem deve realizar um rolamento de Pendor.

RESILIÊNCIA

Pendor que confere ao personagem uma resistência e vigor sobre-humanos, tornando-os capazes de resistir a grandes privações e tremendos castigos físicos.

Para utilizar Resiliência é preciso um teste de **FIS + Medicina + Curandeiro**.

Nível 1 – O personagem é capaz de resistir a esforço físico por muito mais tempo que uma pessoa normal. Sempre que o personagem estiver cansado ou exaurido (a critério do Porta-Voz), ele pode realizar um teste de Resiliência e permanecer ativo por mais 1 hora (um novo teste deve ser realizado a cada hora que desejar manter-se ativo). Após o fim do efeito desse Pendor, o personagem desmaia e fica desacordado por, no mínimo, 2d6 horas.

Nível 2 – O personagem consegue se tornar mais resistente aos danos que sofre. Sempre que receber um dano, o personagem deve realizar um teste de Resiliência e, em caso de sucesso, ele rola 1d6, subtraindo o resultado do montante de dano que receberia do ataque. Note que esse valor é subtraído **apenas do ataque mais recente** que o personagem recebeu, ele não cura danos anteriores recebidos pelo personagem.

Exemplo: João está com 10 pontos de dano acumulado e sofre mais 3 pontos de dano em um novo ataque. Ele tem sucesso ao utilizar o nível 2 de Resiliência e pode subtrair 4 pontos do dano sofrido. Ao final da rodada, ele não toma dano mas permanece com os 10 pontos de dano que já havia acumulado.

Nível 3 – O personagem consegue utilizar seu Pendor para curar parcialmente os danos acumulados. Sempre que estiver ferido, o personagem pode realizar um teste de Resiliência. Obtendo sucesso, o personagem pode utilizar até 1d6/ nível de Resiliência para reduzir seu montante de dano. Note que, a quantidade de dados disponíveis para essa ação apenas se renovam diariamente.

Exemplo: João tem Resiliência 3 e, após ser bem sucedido no teste de Pendor, ele opta por rolar 2d6 para curar seus ferimentos acumulados. Se utilizar novamente esse Pendor antes do dia seguinte, ele terá apenas 1d6 disponível.

Nível 4 – Neste nível, o personagem torna-se capaz de continuar agindo, mesmo após ter sido reduzido a 0 PVs. Ao chegar a zero Pontos de Vida, o personagem testa Resiliência e, em caso de sucesso,

ele pode continuar agindo por mais 1d6 rodadas. Ao final desse período, ele fica inconsciente por 2d6 horas. Note que: **1)** o personagem não pode usar outros pendores enquanto estiver sob efeito desse nível e **2)** caso receba danos adicionais, ao final do efeito do pendor, ele estará morto.

REGRAS DE COMBATE

1. Teste **iniciativa (IN)**, rolando **1d12 + HAB**, agindo em ordem decrescente.
2. Some **HAB + proficiência de combate (briga ou armas) + beligerância** (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 PVs do oponente referente

ao valor do dano da arma utilizada (+**FIS** se aplicável).

DANO

Sempre que o personagem é atingido em um teste de combate, ele recebe uma certa quantidade de dano, calculado conforme o tipo de arma utilizada no ataque:

- **Desarmado** (1d6);
- **Armas brancas:** consulte tabela de armas brancas adiante;
- **Arma de fogo:** consulte tabela de armas de fogo adiante;
- **Fogo, ácido ou veneno:** intensidade de 1 a 4 (1d6 por intensidade);
- **Explosivos:** 1 a 6 de intensidade (1d6+1 por ponto);
- **Sufocamento:** morte instantânea após FIS x 2 minutos sem socorro.

ACERTOS CRÍTICOS

Sempre que o personagem obtiver um valor 1 no lançamento de dado, durante uma jogada de ataque, considera-se que ele obteve um acerto crítico. Nesse caso ele deve lançar 1d6 e comparar o resultado na tabela a seguir:

RESULTADO D6	FERIMENTOS GRAVES	FERIMENTOS MORTAIS
1	Ferimento maior em parte não vital do corpo. -1 no número alvo de todos os testes	Hemorragia menor - tratamento ou morte em 3d6 turno.
2	Ferimento crítico em parte não vital do corpo. -2 no número alvo de todos os testes	Hemorragia séria - tratamento ou morte em 2d6 turno.
3	Ferimento menor em parte vital do corpo. -3 no número alvo de todos os testes.	Hemorragia grave - tratamento ou morte em 1d6 turno.
4	Ferimento maior em parte vital do corpo. -4 no número alvo de todos os testes	Lesão menor em órgão vital - tratamento ou morte em 2d6 rodadas.
5	Ferimento crítico em parte vital do corpo. -5 no número alvo de todos os testes.	Lesão grave em órgão vital - tratamento ou morte em 1d6 rodadas. Inconsciência Instantânea.
6	Role novamente na tabela de Ferimentos Mortais	Morte instantânea

CAPÍTULO 4 - EQUIPAMENTOS E RECURSOS

Para cumprir as missões que lhe são atribuídas, os Arcontes precisam ter à sua disposição as ferramentas necessárias para a realização de seu trabalho sangrento. De um modo geral, o empregador irá providenciar os equipamentos que o personagem requisitar para realizar sua missão (desde que, é claro, isso não seja exagerado ou abusivo).

MOEDAS DE PRATA (MP)

No mundo dos Arcontes, a moeda corrente usa a alcunha de **Moedas de Prata**.

Tal como Judas, os Arcontes são pagos com essa moeda por qualquer serviços ou bens relacionados à Cúria ou às organizações que a compõem.

O valor das moedas de prata podem ser convertidos em qualquer moeda no mundo, seja física ou digital.

RECURSOS INICIAIS

No começo de sua vida de aventuras, o personagem possui consigo uma quantidade de recursos equivalente a 1d6x100 MP. Esse é o dinheiro que ele possui para adquirir todo o seu equipamento inicial. As tabelas a seguir mostram uma listagem completa de equipamentos e seus valores para você utilizar em suas aventuras.

ARMAS DE FOGO - (VALOR = QUANTIDADE DE DADOS DE DANO X 10 [MP] OU X 10.000 [\$])		
LEVES [2D6]	MÉDIAS [3D6]	PESADAS [4D6]
Revólver Airgun	Pistola .50	Granada
Pistola Airgun	Escopeta	Bazuca
Revólver	Espingarda	Fuzil
Pistola	Submetralhadora	Metralhadora
Carabina	Bacamarte	Lançador de Foguetes

ARMAS BRANCAS - (VALOR = AJUSTE DE DANO [MP] OU X 10 [\$])		
LEVES [1D6+1]+F	MÉDIAS [1D6+2]+F	PESADAS [1D6+3]+F
Adaga	Espada Curta	Espada Larga
Faca	Machado	Malho
Machadinha	Clava	Lança
Funda	Mangual	Maça
Azagaia	Arco Curto	Arco

ARMADURAS (VALOR = RD X 1000 MP)		
LEVES [RD 2]	MÉDIAS [RD 4]	PESADAS [RD 6]
Colete Kevlar	Terno Tático	Armadura de Tropas de Choque
Sobretudo Kevlar	Traje de Combate	Traje Anti-bomba

EQUIPAMENTO CONTEMPORÂNEO E FUTURISTA

EQUIPAMENTO	VALOR EM DINHEIRO	VALOR EM MP
Analizador portátil	1.500	150
Automóvel (Popular)	40.000 a 70.000	4.000 a 7.000
Automóvel (Luxo)	100.000 a 300.000	10.000 a 30.000
Celular	900	90
Câmera	200	20
Computador Pessoal	2.000	200
Comunicador	150	15
Fones	20	2
Kit de Ferramentas	500	50
Kit Investigação	700	70
Kit Médico	150	15
Kit de Ladino	300	30
Mira Telescópica	5.000	50
Mira Laser	6.500	65
Moto (Baixa Cilindrada)	25.000 a 50.000	2.500 a 5.000
Moto (Alta Cilindrada)	90.000 a 200.000	9.000 a 20.000
Impressora 3d	8.000	800
Óculos VR	400	40
Rádio	15	1
Rastreador	35	3
Smartwatch	2.500	250
Tablet	1.500	150
Visor Computadorizado	1.000	100

CAPÍTULO 5 - Oponentes e Evolução do Personagem

Segue uma lista com exemplos de oponentes para as suas aventuras com as seguintes 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, PV5, 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, PV30
- **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
- **Assassino:** IN+3, #1, ATK 6 (1d6+1), DEF 4, PV 10, HE (veneno - 1d6 por rodada)
- **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)
- **Arconte:** IN+3, #1, ATK 8 (1d6+1), DEF 2, PV 20, HE (Pendor)
- **Agente OAG:** IN+4, #2, ATK 10 (1d6+3), DEF 3, PV 35, HE (Pendor)

O Porta-Voz pode adaptar facilmente um oponente apenas trocando algumas características, como **ATK** 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:** valor atual x 4 pontos.
- **Pendor:** valor atual x 4 pontos.
- **Nova proficiência:** 4 pontos.
- **Nova especialização:** 3 pontos.
- **Nova vantagem:** 6 pontos
- **Novo Pendor:** 4 pontos



CRIANDO A SUA AVENTURA

A tabela abaixo contém sugestões para você criar as suas aventuras em **Ternos & Tiros**, bastando jogar um d12 para cada coluna de **Missões**, **Antagonistas** e **Complicações**. Você é livre para adaptar os elementos desta tabelas como bem quiser em prol da diversão do seu grupo.

D12	MISSÕES	ANTAGONISTAS	COMPLICAÇÕES
1	Eliminar um alvo importante	Exército de capangas	Os personagens tem um prazo limite para cumprir
2	Proteger um membro da Cúria	Agentes da OAG	Local de difícil acesso ou oculto
3	Se defender de rivais	Arcontes de facção rival	Em meio a uma área civil, precisando agir oculto
4	Roubar algo importante / valioso	Arcontes Renegados	Os personagens vão ter que se opor a alguém querido / próximo
5	Recuperar algo importante / valioso	Autoridades Militares / Policiais	Um traidor está agindo contra os personagens
6	Resgatar alguém que foi sequestrado	Barão da indústria / da mídia	Desastre natural atrapalha a execução do trabalho
7	Se infiltrar em algum lugar	Governo estrangeiro	Os personagens são descobertos no meio da missão
8	Trabalhar como agente duplo	Organização que pertence a própria Cúria	Os personagens são traídos pelo empregador
9	Sequestrar alguém	Organização civil	Os personagens perdem o acesso aos recursos necessários para a missão
10	Descobrir um agente infiltrado	Entidade Religiosa	Os personagens descobrem que outro grupo está na mesma missão
11	Correr pela própria vida	Organização Terrorista	Os personagens estão sendo caçados
12	Sorteie uma segunda Missão	Sorteie mais um Antagonista	Sorteie uma segunda Complicação



NOME: _____
 ARCONTE: _____
 POSTO: _____ RENOME: _____

FÍSICO

HABILIDADE

PODER

COGNIÇÃO

PONTOS DE VIDA

FERIMENTOS

PROFIÊNCIAS E PENDORES

- _____ ()
- _____ ()
- _____ ()
- _____ ()
- _____ ()
- _____ ()
- _____ ()
- _____ ()
- _____ ()
- _____ ()

VANTAGENS

EQUIPAMENTOS, ARMAS E ARMADURAS

XP



**SISTEMA
GLORINHA**