



O JOGO MAIS PERIGOSO

UMA AVENTURA PARA TERNOS & TIROS



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

Projeto Gráfico e Mapa:

Marco ByM

Capa e Ilustrações Internas:

Filipe Vianna e Freepik

Baixe aqui o Sistema Bravura!

SISTEMA BRAVURA



Atribuição-Compartilhável
CC BY-SA 4.0 BR

O QUE É RPG?

RPG ou RolePlaying Game é um jogo colaborativo no qual os jogadores devem se unir para cumprir uma missão. Sem 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 do manual básico do Ternos e Tiros (que você pode baixar em nosso site, 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**.



INTRODUÇÃO

O **Jogo Mais Perigoso** é uma aventura introdutória para **TERNOS & TIROS RPG**. Ela foi pensada para 4 a 6 jogadores iniciantes e personagens recém criados, mas com poucos ajustes, ela pode ser facilmente adaptada para jogadores mais experientes e personagens mais poderosos.

Para jogar **T&T**, você precisará do manual, de uma cópia da ficha de personagem, encontrada no módulo básico e no nosso site **bravurajogos.carrd.co**.

CONTEXTO INICIAL

No mundo do crime existe uma instituição cuja responsabilidade é manter a ordem entre as diferentes organizações criminosas que atuam no submundo: a implacável **Cúria**. Para cumprir suas determinações, ela conta com os **ARCONTES**, assassinos altamente treinados e com capacidades quase sobre-humanas.

A cada 3 anos, a Cúria realiza uma cerimônia conhecida como **“A Promoção”**, na qual novos arcontes recém-saídos do treinamento devem se provar dignos de integrar as fileiras da Cúria, e para conseguir isso, eles devem sobreviver ao **JOGO MAIS PERIGOSO**.

IMPORTANTE: *Tenha em mente que a Promoção serve como uma avaliação das capacidades dos aspirantes a Arconte e que o propósito dos arcontes e soldados da Cúria é somente superar ou neutralizar os personagens, evitando fatalidades. Portanto, eles optam prioritariamente por estratégias não letais. Os com-*

batentes de São Bellator também estão munidos de equipamentos para imobilização sem risco de vida (como tasers, redes de captura, gás lacrimogêneo, etc).

Variação do Tema: *Caso esteja lidando com personagens criados a algum tempo, adapte **A Promoção** para uma cerimônia de subida de posto em vez de Iniciação.*

SÃO BELLATOR

São Bellator é uma ilha paradisíaca e paraíso fiscal no coração do Caribe.

Além de suas belezas naturais, sua vibrante e cosmopolita capital é um importante centro urbano com unidades das mais destacadas grifes e empresas, contando também com uma famosa filial do Sanctorum, rede internacional de hotéis de superluxo. Com frequência, o hotel serve de palco para reuniões e transações importantes, principalmente, da Cúria.

É comum a presença de Agentes e Arcontes nas ruas das cidades de São Bellator, sendo também comuns os incidentes causados por essa proximidade, sendo todos os conflitos abafados pelo eficiente governo de São Bellator, com a finalidade de não atrapalhar as atividades legais e ilegais que têm lugar em seu cantinho do paraíso.

HISTÓRIA

O passado de São Bellator remete à Era de Ouro da Pirataria. A ilha servia como base para os fora-da-lei que atacavam navios mercantes em águas

caribenhas. São Bellator teve vários nomes ao longo dos anos, porém, o atual se deve a **Ignatius Bellator**, corsário do séc. XVIII que atacava navios que traficavam pessoas, libertando os cativos.

Uma vez libertos, a maioria decidia habitar na ilha que seu libertador usava como base, onde a escravidão era considerada ilegal. A liberdade era garantida pela pequena armada de corsários, leais a Bellator, que patrulhavam o lugar.

O excesso de mão de obra leal e o grande fluxo de recursos logo tornou a ilha um grande polo comercial. As encomendas não paravam e, aos poucos, as atividades ilegais foram dando lugar àquelas dentro dos parâmetros da lei.

Quando Bellator faleceu, devido a um ataque sorrateiro de um inimigo juramentado, os locais começaram a experimentar milagres, os quais atribuíam à intervenção divina do próprio corsário.

Após isso, mesmo não sendo reconhecido pela Igreja, as religiões sincréticas da ilha e algumas heresias começaram a venerar São Ignatius Bellator, Padroeiro do Povo Livre, como um legítimo santo.

O poder desta crença foi (e ainda é) de tão grande influência que o nome da ilha foi mudado para homenagear o "santo".

Com o sucesso da ilha, muitos países tentaram reivindicar o território para si, porém, sem sucesso até que, nos anos de 1950, a Comissão de Direito Internacional conferiu a São Bellator o status de País.

Com a condição de território neu-

tro, a pequena nação insular criou uma legislação contando com uma série de incentivos fiscais que atraíram o dinheiro de grandes investidores do mundo todo. Isso, somado a boa exploração da paisagem e recursos naturais, deram à ilha um lugar entre as potências mundiais.

SOB INFLUÊNCIA DA CÚRIA

Rolam pelo submundo histórias que dizem que a influência da organização sobre o território da ilha é, até mesmo, anterior à campanha abolicionista de Bellator. E que o próprio corsário era um Arconte que escalou todos os graus da organização, obtendo liberdade e influência e se valendo disso para atacar impunemente navios que traficavam pessoas.

São fatos comprovados historicamente que Bellator era um navegador excelente, fluente em vários idiomas, esgrimista renomado, pugilista habilidoso e versado em filosofia e literatura.

Todos esses fatores corroboram a teoria de que ele tenha sido um Arconte e que a história da ilha sempre esteve entrelaçada com a Cúria.

ATO 1: O JANTAR

Tudo começa quando os personagens chegam a uma grande mansão localizada à beira de um penhasco próximo a praia nos arredores da cidade de **Porto Livre**, capital de **São Bellator**.

Eles estão acompanhados de seus mentores (ou patronos) e, ao chegarem à mansão, percebem uma grande quantidade de carros de luxo estacionada diante dos portões, além

de soldados fortemente armados e equipados com armaduras táticas, aparentemente realizando a segurança do evento.

Os personagens são recepcionados por **Emanuelle de Santi**, a anfitriã do evento e uma das Dux Bellorum a serviço da Cúria.



Ela cumprimenta e parabeniza os personagens à medida que eles chegam e chama os serviços para acompanhá-los até o salão onde ocorre o grande banquete.

Na festa, eles terão a oportunidade de conhecer uns aos outros, além de proeminentes figuras do mundo do crime que se encontram no local.

Ao final da noite, eles serão conduzidos a seus aposentos onde poderão repousar para a competição do dia seguinte. Durante esse período, os personagens terão a sua disposição meios para coletar informações sobre a ilha.

Ao acordarem, encontrarão em seu quarto:

- *Um terno tático (armadura média, RD 4),*
- *Uma pistola 9mm (arma leve, 2d6 de dano),*
- *3 carregadores cheios (cada carregador permite 16 disparos)*
- *Uma faca de caça (arma leve, 1d6+1+ FIS de dano).*

Após o desjejum, eles são conduzidos ao pátio nos fundos da mansão. Chegando ao local, encontram Emanuelle à sua espera. São 7:00 horas da manhã e ela os cumprimenta antes de falar:

“Bom dia senhores. Hoje vocês terão a oportunidade de provar que todo o tempo e dinheiro que investimos em sua formação não foi um desperdício monumental.

No outro extremo da ilha, existe uma velha cabana de caça, dentro dela vocês encontrarão malas contendo suas insígnias de promoção, além de 30 moedas de prata para cada um de vocês. Se conseguirem chegar lá, antes que o sol se ponha, serão sagrados verdadeiros Arcontes.

Ao longo do caminho, encontrarão arcontes e soldados da Cúria, vocês devem vencê-los - de preferência sem baixas - para seguir na disputa. Lembrem-se: estamos avaliando tanto seu potencial individual quanto sua capacidade de agir em grupo, sua liderança e sua disciplina ao seguir ordens.

Agora, Partam!”

Após essa preleção, os personagens estão liberados para seguir rumo a cabana. É uma decisão dos jogadores escolher se agirão em grupo ou se seguirão para a cabana individualmente. Em qualquer dos casos, todos que alcançarem o objetivo dentro do prazo estabelecido terão sucesso na prova, independente da ordem de quem chegar ao objetivo.

Eles recebem um papel com o nome de um local gravado nele: **A Ponta do Calabouço**.

ATO 2: A PONTA DO CALABOUÇO

Personagens que tenham estudado sobre a ilha sabem o que é a Ponta do Calabouço, os demais precisam ser bem sucedidos em um rolamento de **COG. + Investigação + Generalista** para descobrir do que se trata.

A **Ponta do Calabouço** é uma antiga prisão de São Bellator para onde eram enviados aqueles cujos os senhores da Ilha queriam esquecer da existência.

Ela foi destruída e abandonada nos anos 1930, após uma sangrenta rebelião. A prisão fica localizada em uma ilhota próxima da costa e os personagens precisam encontrar um jeito de chegar até ela.

As águas ao redor de São Bellator são repletas de tubarões e os barqueiros não querem fazer a travessia (pelo menos não sem um pagamento substancial).

Se tentarem atravessar a nado ou em embarcações improvisadas, terão que lidar com os tubarões locais. Role

1d6 uma vez e, em caso de resultado 4 ou maior, os personagens serão atacados por 1d6 tubarões martelo.

Os oponentes em Ternos & Tiros seguem 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).**

Tubarão - IN+2, #2, ATK 8 (2d6+1), DEF 4, PV20, HE (Arrancar membros - se tiver um sucesso crítico, o tubarão arranca um pedaço da vítima. Role 1d6 p/ determinar qual [1,2 - pé ou mão/ 3 - parte do torço/ 4,5 - Perna/ 6 - braço]).

Chegando a Ponta do Calabouço, os personagens, após algum tempo de exploração, encontram um cofre em um antigo escritório (teste de **HAB. + Prestidigitação + Gambiarra**). Enquanto estão no escritório, serão abordados por um Arconte, **Razor Host**, liderando 2 soldados com armaduras táticas:



“Bom dia garotos., Permitam que me apresente: eu sou **Razor Host** e é um prazer conhecê-los. Infelizmente devo dizer que até aqui foi tudo um passeio no parque para vocês, porém, agora, a coisa engrossa pra valer” - diz Razor, assumindo posição de luta.

Soldado - IN+3, #1, ATK 8(2d6), DEF 2, PV 15, RD 3.

Razor Host (Arconte [torre]) - IN+4, # 3, ATK 10 ([pistola] 2d6 ou [faca] 1d6+3), DEF 4, PV 35, HE (Precisão 2; Rapidez 1).

Caso consigam vencê-los, o Arconte lhes passará a senha do cofre, dentro do qual encontrarão um papel com uma única palavra gravada: “**Lazareto**”. O Arconte não dará informações adicionais.

GASTO DE TEMPO:

- Chegar até a Ilha, ir e voltar de barco: 2hrs.
- Ter que buscar informações: + 30min
- Ir de barco e voltar de outro meio: + 1hr.
- Ir e voltar sem barco: + 2hrs.
- Lutar com tubarões: + 1 hr

ATO 3: O LAZARETO

O **Lazareto** é o antigo Hospital de Leprosos de São Bellator. A colônia de leprosos original foi um dos marcos iniciais da ocupação da ilha, sendo esse um dos principais pontos turísticos do local sendo, portanto, bastante fácil de se encontrar.

No caminho para o Lazareto, um dos jogadores (ou

o próprio **Porta-Voz**) deve rolar **1d6** três vezes.

Sempre que um resultado 3 ou maior sair no dado, os personagens serão atacados por 1d6 soldados da Cúria que tentarão impedi-los de chegar ao Lazareto.

Caso saia um resultado 6 em qualquer dos rolamentos, eles enfrentarão 1d6 policiais adicionais, além dos agentes da Cúria.

Soldado - IN+3, #1, ATK 8 (2d6), DEF 2, PV 15, RD 3.

Policia - IN+1, #1, ATK 6 ([Revólver] 2d6), DEF 1, PV 10.

Chegando ao Lazareto, outro Arconte da Cúria, **Sho Kosugi**, os espera. Ele os aguarda no salão principal do lugar e fala:

“Parabéns por vencerem Razor, ele foi um dos meus melhores alunos” - faz uma pose de luta - “Mas se quiserem seguir em frente, precisarão lidar com um mestre agora.”



Sho Kosugi (Arconte [Cavaleiro]) - IN+4, #3, ATK 10 ([pistola] 2d6 ou [Katana] 1d6+5 ou Artes Marciais [1d6+3]), DEF 5, PV 30, HE (Resiliência 2; Rapidez 3).

Caso derrotem Kosugi, ele lhes dará a pista seguinte: **“Coisas importantes acontecem no Meridian, não chamem atenção desnecessária”**.

GASTO DE TEMPO:

- *Chegar ao Lazreto: 1hrs.*
- *Conseguir um carro ou outra condução: - 30min.*
- *Cada combate travado até o local: + 30 min*

ATO 4: MERIDIAN

Personagens que tenham estudado sobre a ilha sabem o que é o Meridian, os demais precisam ser bem-sucedidos em um rolamento de **COG**, + **Investigação** + **Generalista** para descobrir.

O Meridian é um clube das elites, localizado em uma praia privada. Chegando ao Meridian eles devem encontrar uma forma de se infiltrar sem chamar a atenção. Uma vez que consigam entrar, um arconte vai encontrá-los e lhes informa que a pista final de que necessitam está com o Sr. **Kristos Appatolis**.

OS PERSONAGENS PESQUISARAM SOBRE A ILHA - Descubrem que Kristos é um antigo Dux Bello-rum da Máfia grega aposentado e que gerencia secretamente o Meridian. Eles também conhecem o protocolo para conseguir uma audiência com ele.

OS PERSONAGENS NÃO PESQUISARAM - Os personagens devem

fazer um teste de **POD** + **Sedução** + **Adaptação** para descobrir quem é. Cada fracasso reduz o número alvo em 1.

Ao encontrarem Kristos, o gerente deve ser convencido pelos personagens a entregar a informação que eles precisam. Uso de violência ou ameaças apenas fará com que ele não ajude os personagens de forma alguma.

Caso consigam suborná-lo ou persuadi-lo, ele lhes dirá onde se localiza a cabana de caça.

GASTO DE TEMPO:

- *Chegar até o Meridian: 1hrs.*
- *Cada tentativa de buscar informações: + 30min*
- *Cada fracasso em entrar discretamente no clube: + 30min.*
- *Cada cada tentativa fracassada de convencer Kristos: + 20min.*



ATO 5: A CABANA DE CAÇA

Caso consigam cumprir a jornada em menos de 11 horas, os personagens conseguem concluir o requisito do tempo da missão. Porém, ao chegarem a cabana, encontrarão a Estratega Emanuelle esperando por eles na porta. Ela olha para os personagens e fala:

“Parabéns por conseguirem chegar até aqui. Seu teste está quase no fim agora, falta apenas a última tarefa para que sejam bem sucedidos” - Fala e assume posição de Luta.

Emanuelle de Santi (Estratega) - IN+5, #4, ATK 12 (Artes Marciais [1d6+3]), DEF 5, PV 35, HE (Resiliência 3; Rapidez 4; Ira 2[+2d6]).

CONCLUSÃO

Ao concluírem o desafio dentro do prazo, os personagens receberão o título de Arcontes e a honraria de um posto (Peões). As insígnias são aquecidas e seus braços são marcados com elas. **4 pontos de Experiência.**

COMPLICADORES

CASO MATEM ALGUÉM POR ENGANO - Eles falham, não são sagrados Arcontes e viram soldados genéricos da Cúria (o mesmo ocorre se estourarem o tempo): **3 pontos de experiência.**

CASO MATEM ALGUÉM EM DEFESA PRÓPRIA - Sagram-se arcontes mas sem posto: **2 pontos de experiência.**

CASO MATEM ALGUÉM DE PROPÓSITO - Serão eliminados ao chegarem na cabana.

USANDO ESSA AVENTURA COM GRUPOS MAIS EXPERIENTES:

Em caso de grupos que já tenham experiência prévia com T&T, simplesmente ajuste os seguintes elementos:

1. Use as estatísticas do arconte **RAZOR** como padrão para os agentes genéricos da Cúria.
2. Use as estatísticas de **SHO** no lugar das de **RAZOR** para os dois personagens.
3. Coloque +2 pontos de pendora para **EMANUELLE**.



SÃO BELLATOR



O LAZARETO

CABANA
DE CAÇA

MANSÃO DE
EMANUELLE DI SANTI

CLUBE
MERIDIAN

PONTA DO
CALABOUÇO





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

FÍSICO

HABILIDADE

PODER

COGNIÇÃO

PONTOS DE VIDA

FERIMENTOS

PROFIÊNCIAS E PENDORES

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

VANTAGENS

EQUIPAMENTOS, ARMAS E ARMADURAS

XP



**SISTEMA
GLORINHA**