



Protocolo CQB

Um TTRPG por Diego R., Amaury Jr. e Vinicius Pigosso

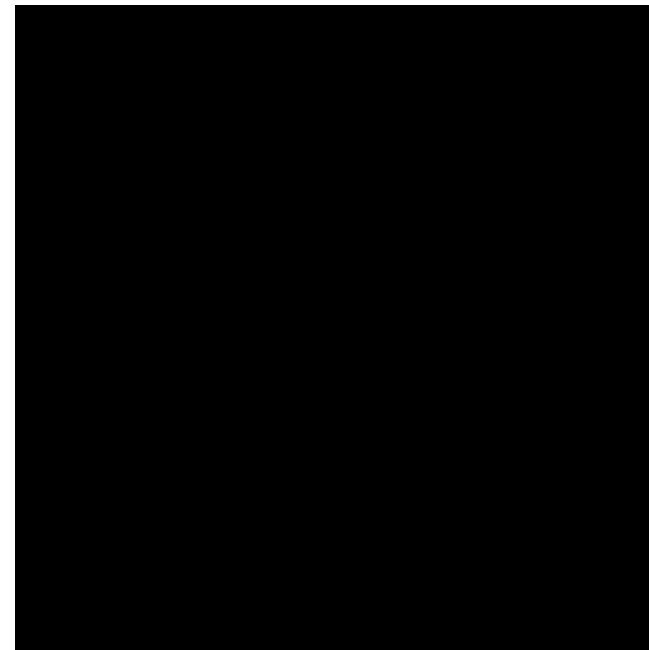
TTRPG
2025/2

Marca

Fonte:

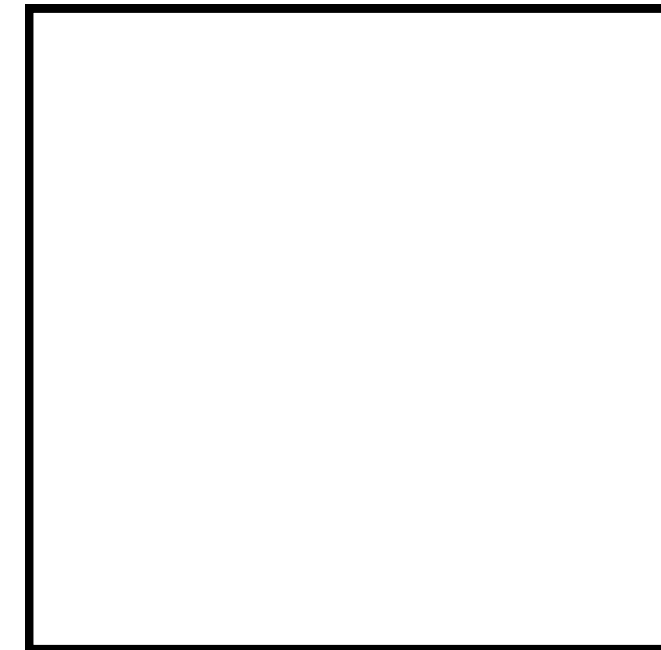
Agency FB

Cores:




Preto

#000000



Branco

#ffffff

NOME		
JOGADOR		
AGÊNCIA		
PATENTE		

COMBATE	TÉCNICAS	INVESTIGATIVAS	MOBILIDADE	CARISMÁTICAS

ESTADO DE VIDA

OK

Ferido

Gravemente Ferido

À Beira da Morte

Perícias por Categoria

Combate	Técnicas	Investigativas
<input type="checkbox"/> Porradaria	<input type="checkbox"/> Hacking	<input type="checkbox"/> Instinto
<input type="checkbox"/> Tiroteio	<input type="checkbox"/> Forense	<input type="checkbox"/> Astúcia
<input type="checkbox"/> Armas Brancas	<input type="checkbox"/> Planejamento Tático	<input type="checkbox"/> Investigação
<input type="checkbox"/> Pontaria	<input type="checkbox"/> Personalização de Crmas	<input type="checkbox"/> Inteligência Criminal
<input type="checkbox"/> Imobilização		<input type="checkbox"/> Interrogatório
Mobilidade	Carismáticas	
<input type="checkbox"/> Tempo de Reação	<input type="checkbox"/> Apavoro	
<input type="checkbox"/> Acrobacia	<input type="checkbox"/> Convencimento	
<input type="checkbox"/> Infiltração	<input type="checkbox"/> Enrolação	
<input type="checkbox"/> Direção	<input type="checkbox"/> Negociação	
<input type="checkbox"/> Avanço Tático	<input type="checkbox"/> Disfarce	

PROTOCOLO CQB v1.0

NOME: _____

CALLSIGN (CODI): _____

ARQUÉTIPO: ASSALTO INVESTIGAÇÃO TÁTICO/SUORTE

PONTOS DE CARREIRA (PC): _____

ESPECIALIZAÇÃO: _____

PERÍCIAS OPERACIONAIS					ESTADO E SAÚDE	
Marque o dado correspondente ao seu treinamento.					Barra de Estresse	
PERÍCIA	d6	d8	d10	d12	Marque o estresse acumulado. Aos 10, role na Tabela de Pânico.	
Combate Próximo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Tiroteio	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Condição Física	
Atletismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> Ferido <input type="checkbox"/> Crítico	
Infiltração	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	EQUIPAMENTO	
Intimidação	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Preencha com seu arsenal para a missão.	
Percepção	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arma Primária: _____	
Persuasão	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arma Secundária: _____	
Tecnologia e Op. Tática	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Proteção: <input type="checkbox"/> Colete Padrão <input type="checkbox"/> Colete Pesado	
Ciência	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Investigação	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Presença	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Vontade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Negociação	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		



SLOTS TÁTICOS (Máx. 3 Slots)

Alguns itens ocupam 2 slots (ex: Escudo, Ariete).

1: _____

2: _____

3: _____

LAÇOS

Sua âncora com a realidade. Use entre missões para curar Estresse.

1: _____ Integridade:

2: _____ Integridade:

3: _____ Integridade:



Evolução e Design Subtrativo

O Problema Inicial

Excesso de regras, 5 categorias de perícias complexas e elevada carga cognitiva.

Sistema Enxuto

Redução para apenas 10 Perícias Operacionais essenciais

Especialização Rápida

Criação de 3 Arquétipos diretos (Assalto, Investigação, Tático/Suporte)

Interface Funcional

Layout inspirado num dossiê tático para leitura ágil durante o combate.

Design Subtrativo

Simplificação drástica com base nos playtestes

Protocolo CQB



O Motor de Jogo

Resolução Dinâmica

A competência do agente é o dado rolado, sem soma de modificadores pesados

Progressão Simples



Destreinado



Operador



Especialista



Elite

Protocolo CQB

Classe de Dificuldade (CD)

5 é a dificuldade padrão (tiros em movimento, hackear alarmes)

O Planeamento dita a Iniciativa

Tabela de Métodos de Entrada

Método	Ferramenta	Efeito Tático	Consequência
Silenciosa	Lockpick / Pé de cabra	Surpresa Total: Agentes têm 1 turno livre antes dos inimigos reagirem.	Lento: Demora 1d6 minutos. Se falhar no teste, faz barulho.
Dinâmica	Ariete / Chute / Escopeta	Iniciativa: Agentes agem antes dos inimigos (sem turno livre, apenas agem primeiro).	Barulho: Alerta a sala vizinha. Inimigos na próxima sala estarão preparados.
Explosiva	Carga C4 / Breaching	Choque: Inimigos perdem a Iniciativa e ficam <i>Atordoados</i> apenas durante a 1ª Rodada. Na Rodada 2, eles agem normalmente.	Caos: Pode ferir reféns perto da porta. Alerta o prédio inteiro.

Brutalidade e Economia de Ações

Tabela de Danos e Condições

Resultado do Dano	Condição Gerada	Efeito no Personagem
1 - 3	Superficial (DK)	O colete segurou. Se o agente acumular 3 ferimentos superficiais na mesma missão, a condição cai para Ferido.
4 - 6	Ferido	Impacto forte. -1 em todas as ações. Sangramento leve. Precisa de APH após o combate.
7+	Crítico / Colapso	Incapacitado. Morre em exatamente 3 Turnos se não receber APH.

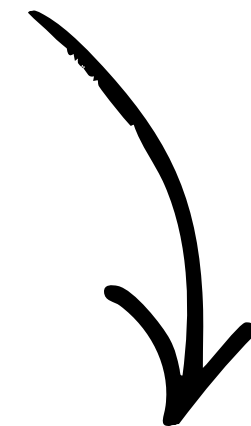
A Mente Como Recurso

O Peso do Distintivo

O trauma psicológico acumula na
Barra de Estresse

Gatilhos Operacionais

Ver um colega cair, atirar em civis ou
desrespeitar as regras de
engajamento gera trauma



Estresse Nível 10

Perda de controlo. O agente
rola na Tabela de Pânico

Estresse Nível 5

Adrenalina afeta a
coordenação motora fina



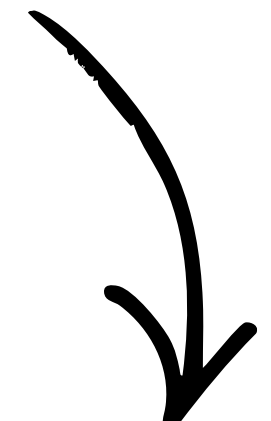
A Humanidade da Tática

Descompressão Pós-Missão

O agente necessita de 3 âncoras no mundo real para curar o trauma.

O Custo do Trauma

Entre operações, o jogador testa os seus Laços para aliviar o Estresse acumulado.



O Foco Narrativo

Cria um forte contraste emocional e fomenta um roleplay profundo fora do combate tático.

Protocolo CQB

Relações Danificadas

Falhar no teste significa descontar a frustração na relação civil, perdendo pontos de Integridade no Laço.





OBRIGADO

TTRPG
2025/2