

Protocolo CQB

TTRPG Tático Policial de Alta Letalidade

v1.0

Um TTRPG por Diego Ruas, Amaury Junior e Vinicius Pigosso



Sumário

INTRODUÇÃO.....	4
O Custo do Dever.....	4
Bem-vindo ao Protocolo CQB.....	4
A Realidade Tática.....	4
CRIAÇÃO DE AGENTE.....	5
O Conceito de Dados de Perícia.....	5
Passo 1: Arquétipo	5
Passo 2: Especialização	5
Passo 3: Laços.....	6
REGRAS OPERACIONAIS.....	6
O Teste Básico	6
Vantagem e Desvantagem.....	7
COMBATE E TÁTICAS.....	7
Iniciativa de Equipe	7
Métodos de Entrada.....	7
Ações no Turno.....	8
Bombas e Timers.....	8
Cobertura	9
Dano e Letalidade	9
DURAÇÃO DOS EFEITOS DE STATUS	10
Moral e Rendição.....	11
Falha Crítica (Pane).....	11
Zonas de Engajamento (Distância).....	11
Ações de Suporte e Especialistas	12
ARSENAL E EQUIPAMENTO.....	13
Armas.....	13
Ferramentas Táticas	13

Limite de Carga.....	15
O PESO DO DISTINTIVO (SISTEMA DE ESTRESSE).....	16
A Barra de Estresse (0 a 10).....	16
Efeitos do Estresse.....	16
DESCOMPRESSÃO E LAÇOS.....	18
A Jornada do Agente.....	18
Criando Laços.....	18
A Mecânica de Descompressão.....	19
O Custo do Trauma.....	19
Laços Quebrados.....	19
GUIA DO COMANDANTE.....	20
A Oposição (NPCs).....	20
Gerador de Missão Rápida.....	21
Conduzindo a Operação.....	22
CARTÃO DE REFERÊNCIA TÁTICA.....	24
O Básico.....	24
O Turno (Economia de Ações).....	24
Combate E Dano.....	24
Equipamentos Especiais & Restrições.....	25
Estresse (Gatilhos Rápidos).....	25
CARTÃO DE PERSONAGEM.....	26

INTRODUÇÃO

"Nós não subimos ao nível das nossas expectativas. Nós descemos ao nível do nosso treinamento."

— ARQUÍLOGO, POETA E SOLDADO GREGO (c. 650 A.C.)

O Custo do Dever

O som da sua respiração ecoa dentro da máscara de gás. O escudo balístico pesa no braço esquerdo. No corredor escuro à frente, o silêncio é mais aterrorizante do que qualquer tiroteio. Você sabe que, atrás daquela porta, existem vidas esperando para serem salvas — ou tiradas.

Bem-vindo ao Protocolo CQB.

Este não é um jogo sobre heróis indestrutíveis que encaram exércitos sozinhos. Aqui, você é um operador tático de elite, mas ainda é humano. Um colete de cerâmica pode parar um tiro de fuzil, mas não para o trauma de ver um civil cair. Uma granada de luz pode cegar um inimigo, mas não apaga as decisões morais que você terá que tomar em frações de segundo.

A Realidade Tática

Neste sistema, a sobrevivência não depende de quantos Pontos de Vida você tem, mas de como você limpa um quarto.

- **A Letalidade é Real:** O combate é sujo, rápido e brutal. Um erro de posicionamento, uma entrada precipitada ou uma falha de comunicação resultam em caixões, não em segundas chances.
- **A Mente é um Recurso:** O estresse acumula a cada disparo, a cada grito, a cada baixa. Se você não cuidar da sua saúde mental e dos seus laços fora do trabalho, você quebrará antes mesmo de sacar a arma.
- **A Equipe é a Arma:** O "lobo solitário" é um cadáver em espera. Vocês operam como uma unidade, movem-se como uma unidade e voltam para casa como uma unidade. Ou ninguém volta.

Verifique seu carregador. Destrave sua arma. Confie no operador ao seu lado.

O Protocolo começa agora.

CRIAÇÃO DE AGENTE

Use o espaço em branco ao lado da Barra de Estresse para anotar penalidades ativas.

O Conceito de Dados de Perícia

Não existem atributos ou somas complexas. Sua competência é definida pelo dado que você rola:

- **Civil/Destreinado: 1d6** (Não há penalidade, mas é difícil atingir metas altas).
- **Operador (Treinado): 1d8** (Nível padrão da agência).
- **Veterano (Especialista): 1d10** (Líderes de equipe e especialistas).
- **Elite: 1d12** (O auge humano, muito raro).

Tabela de Sistema de Resolução

Dificuldade	Descrição	Exemplo de Cena
3	Rotina	Arrombar porta de madeira fraca; Dirigir em alta velocidade; Perceber alguém correndo.
5	Padrão	A meta padrão do jogo. Disparar em alvo móvel; Hackear computador local; Negociar com suspeito nervoso.
7	Difícil	Tiro à longa distância; Desarmar explosivo caseiro; Convencimento sob mira de arma.
9	Extremo	Tiro de precisão em refém (risco máximo); Hackear servidor militar; Sobreviver a uma queda grave.

Passo 1: Arquétipo

O treinamento padrão da agência garante que **todos os Agentes comecem com a perícia Tiro em 1d8**. Além disso, escolha um Arquétipo para definir seu papel na equipe e receber 1d8 nas seguintes perícias adicionais:

- **Assalto:** Combate Próximo (CQC), Atletismo, Intimidação, Vontade.
- **Investigação:** Ciência, Percepção, Persuasão, Investigação.
- **Tático/Suporte:** Tecnologia e Op. Tática, Medicina, Negociação, Operação Tática (Drones/Explosivos).

Passo 2: Especialização

Escolha **UMA** perícia do seu Arquétipo para subir para **1d10**. Você é o especialista do time nisso.

Lista de Perícias Enxuta

1. **Combate Próximo (CQC):** Socos, facas, algemar, imobilizar.
2. **Tirroteio:** Pistolas, fuzis, escopetas.
3. **Tecnologia e Op. Tática:** Hacking, uso de drones, desarme de explosivos, engenharia e trancas eletrônicas.
4. **Investigação:** Interrogatório, pesquisa de dados.
5. **Ciências e Medicina:** Analisar cenas de crime, autópsias rápidas e tratamento avançado de ferimentos.
6. **Percepção:** Notar emboscadas, iniciativa.
7. **Infiltração:** Furtividade, abrir trancas manuais.
8. **Atletismo:** Correr, pular, escalar.
9. **Presença:** Intimidar, Comando de Voz ("Polícia! No chão!"), liderança e "Apavoro".
10. **Negociação:** Lábia, acalmar reféns, gerir crises (desescalada).

Passo 3: Laços

Defina 3 coisas que mantêm sua sanidade no mundo real (ex: "Minha filha", "O bar de sexta", "Minha fé").

REGRAS OPERACIONAIS

O Teste Básico

Role o dado da sua Perícia. Se o resultado for igual ou maior que a Dificuldade (CD), você teve sucesso.

- **CD 3 (Fácil):** Rotina sob leve pressão. Chutar uma porta de madeira, dirigir rápido.
- **CD 5 (Padrão):** O padrão operacional. Atirar em alvo móvel, hackear alarme local.
- **CD 7 (Difícil):** Requer treino real. Tiro a longa distância, desarmar bomba caseira.
- **CD 9 (Extremo):** Feito heroico. Apenas veteranos têm chance real.

Vantagem e Desvantagem

A Regra do Não-Acúmulo

Vantagens **NUNCA** se acumulam.

- Se você já tem Vantagem (por uma Flashbang, por exemplo), receber "Suporte" ou ter uma "Mira Laser" não adiciona dados extras. Você continua rolando apenas 2 dados.
- **Tático:** Isso impede que um jogador queime ações dando suporte para alguém que já está em posição de vantagem.

COMBATE E TÁTICAS

Iniciativa de Equipe

O combate é caótico, mas a equipe age como uma unidade.

- **Entrada Planejada:** Se a equipe tem o elemento surpresa, **todos os Agentes agem primeiro.**
- **Confronto Aberto:** Escolha um Agente para ser o **Líder Tático** (geralmente quem tem maior Percepção). Ele rola **Percepção (CD 5)**.
- **Sucesso:** Toda a equipe dos Agentes age antes dos Inimigos.
- **Falha:** Os Inimigos agem primeiro.

Métodos de Entrada

O combate começa quando a equipe decide entrar no perímetro. A forma como vocês entram define quem atira primeiro.

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>Atordoadas</i> apenas durante a 1ª Rodada. Na Rodada 2, eles agem normalmente.	Caos: Pode ferir reféns perto da porta. Alerta o prédio inteiro.

Ações no Turno

Classificação De Ações

Para evitar abusos, as ações são divididas em duas categorias:

- **Ação Ofensiva:** Atirar, Usar Granada (Letal ou Tática), Combate Corpo a Corpo.
 - **Fogo de Supressão (Ação Tática)** Você dispara para manter o inimigo de cabeça baixa, não para matar.
 - **Custo:** Consome sua **Ação Ofensiva** e muita munição.
 - **Efeito:** Escolha um inimigo. O alvo deve passar num Teste de **Moral (CD 5)**.
 - **Falha:** O inimigo fica **Encurralado** e sofre **+1 Estresse**.
 - **Duração:** O efeito "Encurralado" dura apenas **até o início do SEU próximo turno**.
 - **Limite:** Um inimigo só pode sofrer **1 Supressão por Rodada**. (Não adianta a equipe inteira suprimir o mesmo alvo para acumular estresse infinito).
 - **Prontidão (Ação Tática):** O Agente gasta sua Ação Ofensiva para mirar em uma direção ou porta específica, aguardando o movimento inimigo. **Gatilho:** Se um inimigo entrar na sua linha de visão ou sair de uma cobertura durante o turno dele, você atira primeiro.
 - **Efeito:** O seu ataque interrompe a ação do inimigo. Se o inimigo sobreviver, ele continua o turno dele.
- **Ação de Manobra:** Mover, Usar Item (Cura/Ferramenta), Suporte, Interagir.

Regra de Ouro:

Você **NÃO PODE** realizar duas Ações Ofensivas (ataques) no mesmo turno.

- Atirar + Atirar (Proibido).
- Mover + Atirar (Permitido).
- Jogar Flashbang / Gás + Atirar (Permitido) — O uso de granadas e itens táticos conta como uma Ação de Manobra, liberando você para atirar logo em seguida.

Bombas e Timers

Em cenas com contagem regressiva (bombas, reféns sangrando):

- **O Tempo:** 3 Rodadas de combate equivalem a **1 Minuto** de tempo de jogo.
- **Desarme:** É um teste de **Tecnologia e Op. Tática**.
 - **Falha Normal:** O timer acelera. Reduza **2 minutos** do tempo restante imediatamente.
 - **Falha Crítica (1):** Detonação ou falha catastrófica.

Cobertura

- **Cobertura Leve (Móvel, madeira): -1** no resultado.
- **Cobertura Pesada (Concreto, motor): -2** no resultado.
- **Munição Perfurante (FMJ):** Ignora Cobertura Leve.

Tabela de Cobertura e Modificadores

Tipo de Cobertura	Modificador no Dado	Exemplos
Sem Cobertura	0	Campo aberto, corredor vazio.
Cobertura Leve	-1	Sofá, porta de carro, mesa de madeira, arbusto. <i>(Ignorado por Fuzis).</i>
Cobertura Pesada	-2	Bloco de motor, parede de concreto, pilar de aço, Escudo Balístico.
Escurecimento/Fumaça	-1 ou -2	Agentes: -2 fixo (Anulado por Lanterna/NVG). A Vantagem do Predador: Inimigos de Elite com NVG ganham +1 de (CD) para serem acertados no escuro, APENAS SE estiverem defendendo um território que conhecem bem (preparados). Em terreno neutro ou se forem surpreendidos, perdem esse bônus.

*Nota: Lanternas revelam sua posição (Inimigos ganham Vantagem para te atacar).

Dano e Letalidade

Como Calcular o Dano

- **Role o dado da arma** (ex: Pistola = 1d8).
- **O número que sair é o dano.** (Não há soma de atributos).
- **Compare o número** com a tabela de Condições abaixo.

Exemplo: Você atira com um Fuzil (1d10) e tira um 8. O dano é 8 (Crítico).

Tabela de Danos e Condições

Resultado do Dano	Condição Gerada	Efeito no Personagem
1 - 3	Superficial (OK)	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.

DURAÇÃO DOS EFEITOS DE STATUS

- **Atordoado (Flashbang/Explosão):** O alvo perde a Iniciativa e concede Vantagem aos atacantes. **Dura 1 Rodada Completa** (Recupera-se no início da rodada seguinte).
- **Encurralado (Supressão):** O alvo não pode sair da cobertura nem avançar. **Dura até o início do turno do supressor.**
- **Cego (Spray/Gás):** O alvo falha automaticamente em testes de visão e ataques. **Dura 1d4 Rodadas.**

Moral e Rendição

Inimigos têm **Moral**. Ações táticas quebram a Moral e forçam rendição (evitando tiroteio).

- Use Flashbangs.
- Grite "POLÍCIA!" (Teste de Presença vs Vontade do Inimigo).
- Fira o líder deles.
- **Sucesso:** O inimigo se rende (Mãos na cabeça).
- **Regra de Duro:** Atirar em suspeito rendido ou civil gera **Estresse Máximo** e inquérito administrativo.

A Regra dos 50% (Quebra de Moral)

Inimigos treinados não se rendem no primeiro grito. Eles só testam Moral se:

1. Perderem **50% da equipe** (Mortos/Incapacitados).
2. O **Líder** deles for neutralizado.
3. Estiverem **Atordoados** (Flashbang) E cercados.

Se uma dessas condições for metida, faça o Teste de Presença. Sucesso = Rendição.

Regras de Engajamento (Quando atirar?): No Protocolo CQB, um civil apenas se torna um Inimigo quando ergue uma arma de fogo com intenção letal ou ameaça diretamente a vida de terceiros.

A Linha Vermelha: Executar um suspeito que já se rendeu (mãos na cabeça/algemado) ou atirar deliberadamente em civis desarmados resulta em Estresse Máximo imediato (10), inquérito administrativo e expulsão da corporação (fim da linha para o personagem)

Falha Crítica (Pane)

Apenas no **1 natural** do dado.

- Arma trava ou munição acaba. Requer uma ação para resolver ("Tap, Rack, Bang").

Zonas de Engajamento (Distância)

Regra de Duro: Se você usar uma arma fora do seu alcance ideal (ex: Escopeta em alcance Longo, ou Fuzil Sniper em Contato), a Dificuldade (CD) aumenta em **+2**.

Tabela de Distâncias

Zona	Distância	Descrição Tática	Arsenal Recomendado
Contato (CQC)	0 - 2m	Corpo a corpo. Luta física, facas ou disparo à queima-roupa.	Facas, Taser, Mãos, Pistola.
Curta	3 - 10m	Dentro de um mesmo cômodo ou sala média.	Pistolas, Escopetas, SMGs.
Média	11 - 30m	Corredor longo, de um lado da rua ao outro, saguão de hotel.	SMGs, Fuzis de Assalto.
Longa	30m +	De um prédio a outro, final da rua, campo aberto.	Fuzis de Assalto, Rifles de Precisão.

Ações de Suporte e Especialistas

Ação de Suporte (Qualquer Arquétipo) Um agente pode gastar sua Ação de Manobra para ajudar outro em tempo real, seja fornecendo cobertura visual, iluminando um alvo ou dando instruções táticas.

- **Efeito:** O aliado ajudado ganha VANTAGEM em seu próximo teste.
- **Condição:** O ajudante precisa ter Linha de Visão clara da situação e poder se comunicar.

Desarme de Explosivos: É um teste de **Tecnologia**.

- **CD 7 (Difícil):** Bomba caseira ou convencional.
- **CD 9 (Extremo):** Explosivo militar ou com armadilhas.
- **Falha Crítica (I):** Detonação imediata.
- **Falha Normal:** O timer acelera (perde tempo) ou o mecanismo trava (exige nova abordagem).

ARSENAL E EQUIPAMENTO

Armas

Tabela de Arsenal Tático

Arma	Dano Base	Alcance	Características Especiais
Pistola (9mm/.40)	1d8	Curto	Saque Rápido: Pode ser usada com Escudo Balístico.
Submetralhadora	1d8	Médio	Rajada: Gaste 3 munições (narrativo) para ganhar VANTAGEM no ataque.
Fuzil (5.56/7.62)	1d10	Longo	Penetração: Ignora <i>Cobertura Leve</i> . Perigo: Risco alto de atravessar paredes e ferir civis.
Escopeta (12ga)	1d12	Curto	Breacher: Destroi trancas/portas automaticamente. Dano devastador, mas sem precisão longe.
Taser (X2)	<i>Especial</i>	5m	Choque: Alvo faz teste Físico (CD 5) ou fica <i>Incapacitado</i> por 1 turno.
Spray de Pimenta	<i>Especial</i>	2m	Cegueira: Alvo sofre -2 em todas as ações por 1d4 turnos.

Modificações de Armas

Modificação	Efeito
Mira Laser	Acoplada a Pistolas, SMGs ou Fuzis. Concede +1 de Bônus direto no resultado do dado ao atacar alvos em distância Curta ou Média. Ligá-la, porém, revela de onde você está mirando.
Munição Perfurante (FMJ)	Pode ser carregada em Pistolas e SMGs (Fuzis já possuem essa propriedade por padrão). Ignora os -1 de penalidade concedidos por Cobertura Leve.
Escopeta (12ga)	1d12
Taser (X2)	<i>Especial</i>
Spray de Pimenta	<i>Especial</i>

Ferramentas Táticas

Tabela de Equipamento Operacional

Item	Slots	Função Tática
Colete Pesado	1	Efeito: Ele concede -1 em todo Dano recebido . -1 em Atletismo . Não pode realizar a ação Correr. Exemplo: Se você tomar Dano 7 (Crítico), vira Dano 6 (Ferido). Se tomar Dano 4 (Ferido), vira Dano 3 (Nada).
Escudo Balístico	2	Fornecer Cobertura Pesada (-2) móvel. Restrição: Devido ao peso, você NÃO PODE Mover e Atirar no mesmo turno. Ou você avança protegendo, ou para e atira.
Ariete Tático	2	Abre qualquer porta trancada instantaneamente. Faz barulho enorme (perde surpresa).
Espelho Tático	1	Permite ver sob portas. Regra: Exige teste de Percepção (CD 5) . Falha: Você não vê nada ou, pior, vê o que não existe (falso positivo).
Granada de Luz	1 (x2)	Efeito: Inimigos na sala ficam <i>Atordoados</i> (Você tem Vantagem para atacá-los). Duração: O efeito dura apenas até o final da PRÓXIMA rodada. Depois disso, eles se recuperam e ficam <i>Alertas</i> . Custo Mental (Ajustado): O trauma é menor para profissionais. Apenas o Lançador recebe +1 Estresse (pelo risco/proximidade). A equipe não sofre estresse, a menos que a granada caia no pé deles (Falha Crítica).
Granada de Gás CS	1 (x2)	Negação de Área: Inimigos sem máscara fogem ou ficam incapacitados tossindo. Contramedida Inimiga: Inimigos <i>Veteranos</i> e <i>Elite</i> geralmente carregam máscaras. Se eles ouvirem o disparo do gás ou tiverem 1 turno de aviso, eles equipam as máscaras e ignoram o efeito. O Gás só funciona garantido na surpresa total.
Kit de APH (Médico)	1 (x2)	Estabilizar (Em Combate): Gaste 1 uso e uma Ação. Exige um teste de Medicina (CD 5). Sucesso: O agente em estado Crítico para de sangrar e o contador de morte é pausado, mas ele continua inconsciente.
Algemas de Plástico	0	Necessário para prender suspeitos (rende XP/Pontos de Carreira).
Máscara de Gás	1	Imune a Gás CS e fumaça.
Óculos de Visão Noturna (NVG)	1	Permite operar em Escuridão Total sem penalidade. Risco Aumentado: Se QUALQUER Flashbang estourar na sua sala (mesmo que seja sua), você fica Cego por 2 turnos e sofre +2 Estresse . (Aparelhos amplificam a luz cegante).
Lanterna Tática	0	Acoplada à arma ou colete. Efeito: Anula a penalidade de Escuridão na direção onde você aponta. Risco Crítico: Ligá-la revela sua posição exata. Inimigos ganham VANTAGEM para te atacar enquanto ela estiver ligada.
Carga de Brecha (C4)	1	Explode portas blindadas ou paredes comuns instantaneamente, criando novas rotas de invasão ou linhas de tiro. Risco: Inimigos (ou reféns) colados do outro lado sofrem Dano Crítico automático. Faz um barulho ensurdecedor, alertando o prédio inteiro e perdendo o elemento surpresa.
Drone Tático de Reconhecimento	1	Gaste uma Ação de Manobra e faça um teste de Tecnologia e Op. Tática (CD 5). Permite visualizar o interior da próxima sala passando por frestas, revelando a posição exata e a quantidade de inimigos sem expor o Agente.
Trava de Porta	1 (x3)	Bloqueia fisicamente uma porta fechada. Ideal para evitar que a equipe seja flanqueada pelas costas

		enquanto limpa um cômodo. Inimigos não podem abrir a porta travada normalmente, precisando destruí-la (o que alerta os Agentes e consome o turno inimigo).
Kit de Rapel	1	Permite escalar prédios e realizar inserções táticas diretas por janelas ou telhados no segundo andar ou superior. Se usado em coordenação com a equipe de solo, concede VANTAGEM na rolagem de Percepção para a Iniciativa de Equipe.

Limite de Carga

Agentes não são mulas. Você tem:

- 1 Arma Longa + 1 Arma Curta.
- **3 Slots Táticos:** (Ex: Colete Pesado, 2x Flashbang, Kit de APH).

Escolha sabiamente: Se você levar o Ariete (2 slots), não sobra espaço para muitas granadas.

O PESO DO DISTINTIVO (SISTEMA DE ESTRESSE)

" Dizem que a farda é como uma boca cheia de dentes, que nos desfaz em pedaços. Debaixo do kevlar, ainda tem gente. E gente quebra."

— NATÁLIA, EM DA FARDA AO FARDO: O SOFRIMENTO PSÍQUICO DE POLICIAIS (2017)

Agentes são humanos. O horror de uma cena de crime, o choque de um disparo no colete ou a decisão de tirar uma vida deixam marcas. No **Protocolo CQB**, a saúde mental é tão importante quanto a munição.

A Barra de Estresse (0 a 10)

Cada Agente possui um medidor de Estresse que vai de **0 (Calmo)** a **10 (Ponto de Quebra)**. Sempre que o Agente vivencia situações traumáticas durante a missão, ele acumula pontos de Estresse imediatamente.

Tabela de Fontes de Estresse

Gatilho	Estresse
Sob Fogo: Supressão pesada ou explosão próxima.	+1
Violência Crua: Ver um cadáver mutilado ou cena perturbadora.	+1
Impacto: Ser atingido por um disparo (mesmo no colete/escudo).	+2
Baixa na Equipe: Ver um Agente aliado cair (Crítico/Morto).	+3
Falha de Dever: Um refém ou civil morre sob sua proteção.	+4
Linha Vermelha: Matar um suspeito (Legítima Defesa).	+1
Erro de Julgamento: Matar um inocente ou suspeito rendido.	+5*
Quase Morte: Sobreviver a uma explosão ou armadilha por pouco (Sucesso no teste de esquiva).	+1

*Nota: Além do estresse, isso geralmente resulta em Inquérito Administrativo e fim de missão.

Efeitos do Estresse

O Estresse não é apenas um número; ele afeta sua capacidade operacional.

1. Mãos Trêmulas (Estresse 5+)

Quando o Agente atinge **5 pontos ou mais**, a adrenalina prejudica a coordenação motora fina.

- **Efeito:** Você sofre **-1 em testes de Tiroteio (Precisão)** e **-1 em Tecnologia/Primeiros Socorros**.
- **Dica:** É hora de respirar fundo ou deixar o especialista mais calmo desarmar a bomba.

2. O Ponto de Quebra (Estresse 10)

Protocolo CQB

Se o Agente atingir **10 pontos**, ele colapsa. O jogador perde o controle do personagem temporariamente. Role **1d6** na tabela abaixo imediatamente:

Tabela de Estresse

1d6	Reação de Pânico	Efeito Imediato
1-2	Congelar	O Agente trava. Perde o turno atual e o próximo. Não pode se mover nem agir.
3-4	Fúria	Visão de túnel. O Agente descarrega sua arma no alvo mais próximo ou avança para o corpo-a-corpo, ignorando cobertura.
5	Fuga	Pânico total. O Agente recua para a cobertura mais distante possível e se recusa a avançar até ser acalmado (Ação de Liderança de outro Agente).
6	Dissociação	O Agente continua agindo, mas a luz nos olhos se apaga. Quebra automática de um Laço (veja abaixo). Zera o Estresse para 5.

DESCOMPRESSÃO E LAÇOS

A Jornada do Agente

Sobreviver no Protocolo CQB é o maior dos prêmios, mas a experiência forja operadores mais letais. Ao final de cada operação, os Agentes recebem **Pontos de Carreira (PC)** com base no seu desempenho. Esses pontos representam condecorações, horas de treinamento extra e acesso a verbas restritas do departamento.

Ganhando Pontos de Carreira (Por Operação):

- Sobrevivência: Voltar vivo para casa. (+1 PC)
- Missão Cumprida: Completar o objetivo principal do briefing. (+1 PC)
- Irmãos de Armas: Nenhum Agente da equipe foi morto em ação. (+1 PC)
- Procedimento Padrão: Capturar um suspeito importante ou líder vivo (usando Algemas). (+1 PC)

Gastando Pontos de Carreira:

Entre as missões, os Agentes podem gastar seus PCs acumulados para melhorar suas capacidades ou modificar seu arsenal.

- **[3 PCs] Modificação Tática:** Adiciona permanentemente uma modificação a uma arma do seu arsenal (ex: Mira Laser, Munição Perfurante).
- **[5 PCs] Treinamento Especializado:** Aumenta o dado de UMA Perícia do nível Treinado (1d8) para o nível Especialista (1d10).
- **[10 PCs] Treinamento de Elite:** Aumenta o dado de UMA Perícia do nível Especialista (1d10) para o nível de Elite (1d12). Máximo de duas perícias no nível Elite por Agente.
- **[2 PCs] Terapia Intensiva:** Restaura 1 Ponto de Integridade de um Laço danificado (mas não recupera Laços já destruídos).

A Morte e o Novato:

Se um Agente morrer, o jogador cria um novo personagem. Este novo Agente começa com **metade** dos Pontos de Carreira totais que o personagem falecido havia acumulado. Narrativamente, isso representa a agência enviando um operador promissor para tapar o buraco deixado pelo veterano caído.

Criando Laços

Para não enlouquecer, o Agente precisa "descarregar" o trauma em algo no mundo real. Isso é representado pelos **Laços**.

Na criação de personagem, defina **3 Laços**. Cada um tem um valor de **Integridade (3 caixas)**.

- **Exemplos:** "Minha esposa Sarah", "O grupo de poker de quarta-feira", "Minha fé católica", "O desejo de vingar meu parceiro".

A Mecânica de Descompressão

Entre missões, o Agente deve escolher **um Laço** para tentar reduzir seu Estresse.

1. Descreva como você interage com o Laço (um jantar, uma confissão, uma noite bebendo).

Role **1d6**. O resultado é a quantidade de Estresse que você remove.

O Custo do Trauma

Se o resultado do dado for **maior** que o seu Estresse atual, você fica bem. Se o resultado for **menor ou igual** (ou se você rolar um **1**), você descontou seus problemas no Laço.

- **Consequência:** Você cura o Estresse rolado, mas o Laço perde **1 ponto de Integridade**.
- **Narrativa:** Você gritou com sua esposa, bebeu até ser expulso do bar ou perdeu a fé no sistema.

Laços Quebrados

Quando a Integridade de um Laço chega a **0**, ele é destruído.

- A esposa pede o divórcio. O Agente é expulso do clube.
- **Penalidade:** O Agente perde permanentemente a capacidade de usar esse Laço para curar Estresse. Se perder todos os Laços, o personagem se aposenta ou comete suicídio (Game Over).

GUIA DO COMANDANTE

"Nenhum plano de operações sobrevive com certeza ao primeiro contato com a força principal do inimigo."

— HELMUTH VON MOLTKE, MARECHAL DE CAMPO PRUSSIANO, EM SOBRE A ESTRATÉGIA (1871)

No **Protocolo CQB**, o Mestre (Comandante) não joga dados contra os jogadores. Você é o árbitro da realidade. Você define a dificuldade, controla a moral dos suspeitos e revela o "Fog of War" (Névoa de Guerra).

A Oposição (NPCs)

Para manter o combate ágil, **inimigos não possuem fichas**. Eles são definidos pelo nível de treinamento e equipamento.

Defesa Passiva

A Dificuldade Padrão (CD de Combate): Como os inimigos não rolam dados de defesa, a dificuldade base (CD) para um Agente acertar um tiro em qualquer inimigo em campo aberto é CD 5. Modificadores de Cobertura (-1 ou -2) ou Escuridão são subtraídos do dado rolado pelo jogador, e não somados à CD.

Tabela de Hierarquia de Ameaça

Use esta tabela para definir a CD de qualquer tiro contra um NPC:

Nível da Ameaça	CD para Acertar	Comportamento e Equipamento	Exemplos
Amador	3 (Fácil)	Sem treino. Atira sem mirar, foge sob pressão, usa cobertura errada. Armas baratas ou improvisadas.	Viciado desesperado, capanga de rua, civil em pânico.
Criminoso	5 (Padrão)	Experiência de rua. Agressivo, usa cobertura básica, não tem medo de morrer.	Assaltante de banco, traficante armado, miliciano.
Veterano	7 (Difícil)	Treinamento militar/policial. Flanqueia, usa granadas, comunica-se com o time. Usa colete balístico.	Mercenário, Ex-militar, Chefe de Cartel.
Elite	9 (Extremo)	O topo da cadeia alimentar. Equipamento de ponta (NVG, Fuzis modificados), táticas de emboscada. Quase invisível.	Forças Especiais renegadas, Assassino Profissional.

***Nota:** Inimigos de Elite (CD 9) devem ser usados com moderação, como "chefes" ou líderes de esquadrão.

Tática de Elite: Contra-Ataque

Inimigos de Elite carregam **1 Granadas de Luz (Flashbang)** ou **Fumaça**.

- **Gatilho:** Se forem Encurralados ou flanqueados, eles usarão a granada para quebrar a linha de visão e reposicionar.
- *Isso impede que os jogadores os matem facilmente enquanto estão presos.*

Equipamento Inimigo Superior

- **Veteranos e Elite:** Usam **Colete Pesado**. Eles reduzem qualquer Dano recebido em **-1**.
 - **Consequência:** Pistolas (Id8) dificilmente derrubam um Elite com um tiro no peito. É necessário Fuzis (Id10) ou acertos Críticos.

Tática Inimiga: Fogo de Supressão

Inimigos **Veteranos** e de **Elite** não ficam parados esperando morrer. Em vez de atirar para matar, eles podem fazer **Supressão**.

- **Efeito:** O Agente alvo deve fazer um teste de Moral (Presença CD 5) ou Coragem (Estresse +1).
- **Falha:** O Agente fica Encurralado (Não pode sair da cobertura nem avançar neste turno).
- **Acúmulo:** Múltiplos inimigos podem suprimir o mesmo Agente. O Agente deve fazer um teste para CADA inimigo suprimindo.
- **Bônus de Elite:** Inimigos de Elite são implacáveis. A supressão deles causa +1 Estresse Automático no alvo, além de exigir o teste de Moral.

Fanáticos e a Moral

Alguns inimigos (Cultistas, Terroristas) não temem a morte.

- **Regra:** Eles são **Imunes a Rendição** por medo ou gritos.
- **Como Parar:** Eles só se rendem se estiverem **Atordoados** (Flashbang/Gás) e fisicamente imobilizados (Algemas). Caso contrário, lutarão até a morte.

Gerador de Missão Rápida

Não precisa de histórias complexas. Você precisa de um **Cenário**, uma **Ameaça** e uma **Complicação**.

Role **Id6** em cada coluna para criar uma operação instantânea:

Tabela de Geração de Missões

Id6	Local (Onde)	Ameaça (Quem)	Complicação (O Twist)
1	Residência de Luxo	Gangue de Rua (Amadores)	Fogo começou na cozinha.
2	Boate Noturna	Assaltantes Profissionais	Civis embriagados no meio do tiroteio.
3	Hospital Abandonado	Culto / Fanáticos	Armadilhas explosivas nas portas.
4	Porto / Contêineres	Tráfico Internacional (Veteranos)	Alvo VIP precisa ser capturado vivo.
5	Prédio Comercial	Mercenários (Elite)	Blackout total (precisa de lanterna/NVG).

6	Metrô / Trem	Terroristas Suicidas	Bomba com cronômetro ativo.
---	--------------	----------------------	-----------------------------

Conduzindo a Operação

O Briefing

Antes da missão, entregue aos jogadores:

- **O Objetivo:** (Resgatar refém, neutralizar atirador ativo, apreender drogas).
- **A Planta Baixa (Mapas):** Se possível, dê uma planta *incompleta* ou *desatualizada*. A inteligência nunca é 100% perfeita.
- **Regras de Engajamento (RoE):** "Só atire se atirarem primeiro" ou "Força letal autorizada".
- **Dica de Mestre:** Se não tiver tempo de desenhar mapas, use a "Regra dos 3 Nós": Desenhe apenas 3 círculos conectados por linhas.
 - **Círculo 1:** Entrada/Saguão (Inimigos de vigia).
 - **Círculo 2:** Objetivo (Reféns/Bomba).
 - **Círculo 3:** Rota de Fuga/Chefe.
 - As linhas são os corredores. Simples e funcional.

Fog of War (Névoa de Guerra)

Nunca mostre o mapa inteiro com os inimigos posicionados.

- Desenhe o mapa conforme eles abrem as portas.
- Use a **Percepção** e o **Espelho**. Se eles não olharem debaixo da porta, não descreva o que está lá dentro. A surpresa é a maior arma do Mestre.

Arbitrando o Caos

- **Flashbangs:** Se os jogadores jogarem uma Flashbang, não peça testes. Simplesmente narre que os inimigos na sala estão gritando e cegos. Dê a vantagem tática aos jogadores. Recompense o bom planejamento.
- **Negociação:** Não deixe ser apenas uma rolagem de dados. Se o jogador falar a coisa errada (ameaçar a mãe do sequestrador), a negociação falha automaticamente, sem dados.

A Morte do Agente

Neste sistema, a morte é rápida. Se um Agente cair para **Crítico** e não receber APH (Atendimento Pré-Hospitalar) em 3 turnos, ele morre.

- Não volte atrás para salvar o jogador.
- A letalidade é o que gera a tensão. Se eles souberem que podem morrer, eles jogarão como policiais de verdade: com medo e cautela.

O Relógio De Reforços

O barulho atrai atenção rápido.

- **Gatilho:** A partir do final da **2ª Rodada** de combate barulhento.
- **Teste:** Role **1d6**. Se sair **4, 5 ou 6**, os reforços chegam no início da próxima rodada.
- **Quantidade:** **1d6 + 1** Inimigos. (Mínimo 2, Máximo 7).



CARTÃO DE REFERÊNCIA TÁTICA

O Básico

- **Seu Dado:** **d6** (Civil) | **d8** (Operador) | **d10** (Especialista) | **d12** (Elite)
- **O Teste:** Role **IGUAL** ou **MAIOR** que a Dificuldade (CD).
 - **CD 3:** Fácil (Chutar porta fraca).
 - **CD 5:** Padrão (Tiro, Hackear, Negociar).
 - **CD 7:** Difícil (Tiro longe/coberto, Desarme de Bomba).
 - **CD 9:** Extremo (Tiro de precisão em refém).
- **Vantagem:** Role 2 dados, escolha o **MAIOR**.
- **Desvantagem:** Role 2 dados, escolha o **MENOR**.

O Turno (Economia de Ações)

Você tem **2 Ações** por turno. Escolha uma combinação:

- Mover + Agir
- Agir + Mover
- Mover + Mover (Correr)

Regra de Ouro

Você **NÃO PODE** realizar duas Ações Ofensivas (ataques) no mesmo turno.

- Atirar + Atirar (Proibido).
- Mover + Atirar (Permitido).
- Jogar Flashbang / Gás + Atirar (Permitido) — O uso de granadas e itens táticos conta como uma Ação de Manobra, liberando você para atirar logo em seguida.

Combate E Dano

Ataque:

- Role seu Dado vs **CD 5** (Padrão).
- **Modificadores (Subtraia do seu dado):**

- **Cobertura Leve** (Sofá/Móvel): -1
- **Cobertura Pesada** (Concreto/Motor): -2
- **Escuridão: -2** (Sem Lanterna/NVG)

Dano (Se acertar):

1. Role o **Dado da Arma** (ex: Fuzil = 1d10). O resultado **É** o Dano.
2. Compare com a Tabela:
 - **1-3 (OK)**: O colete segurou. Apenas estresse.
 - **4-6 (FERIDO)**: -1 em tudo. (Se usar **Colete Pesado**, reduz o dano numérico em -1, podendo virar 3/OK).
 - **7+ (CRÍTICO)**: Caiu. Morre em 3 turnos sem APH.

Equipamentos Especiais & Restrições

- **Escudo Balístico**: Você tem Cobertura Pesada (-2). **Restrição**: Você deve escolher entre *Mover* **OU** *Atirar*. Nunca os dois.
- **Colete Pesado**: Concede **-1 em todo Dano recebido**. (Dano 7 vira 6; Dano 4 vira 3). **Restrição**: -1 em Atletismo. Não pode Correr.
- **Lanterna**: Anula penalidade de escuro. **Risco**: Inimigos ganham *Vantagem* para te atacar.
- **Flashbang**: Inimigos na sala ficam *Atordoados* (Vantagem para acertá-los). **Custo**: +1 Estresse para todos na sala (incluindo você). Não acumula.

Estresse (Gatilhos Rápidos)

Marque na ficha imediatamente se:

- [+1] Foi alvo de Supressão / Tiroteio intenso.
- [+1] Viu violência gráfica / Cadáver.
- [+1] Jogou uma Flashbang (Trauma sonoro).
- [+2] Foi atingido (Mesmo no colete).
- [+3] Aliado caiu (Crítico).
- [+5] Matou inocente / Erro de Regras de Engajamento.

Estresse 5+: Mãos Trêmulas (-1 em Tiroteio/Tecnologia). **Estresse 10**: COLAPSO (Role na Tabela de Pânico).

CARTÃO DE PERSONAGEM

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 Marque o estresse acumulado. Aos 10, role na Tabela de Pânico.	
PERÍCIA	d6	d8	d10	d12		
Combate Próximo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Condição Física <input type="checkbox"/> OK <input type="checkbox"/> Ferido <input type="checkbox"/> Crítico	
Tiroteio	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	EQUIPAMENTO Preencha com seu arsenal para a missão.	
Atletismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Arma Primária: _____ Arma Secundária: _____ Proteção: <input type="checkbox"/> Colete Padrão <input type="checkbox"/> Colete Pesado	
Infiltração	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Intimidação	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Percepção	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Persuasão	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Tecnologia e Op. Tática	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
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:

