

**Cena:** um momento de jogo, sem limite de tempo (ex. combate).  
**Esforço:** pontuação variável de cada personagem registrada com um dado posicionado na frente do jogador. Todos começam com 3. Após as **Rolagens de Interação** ou **Combate**, caso o **Alvo** não seja alcançado ou superado, o jogador pode quitar seus pontos de **Esforço** e somá-los ao resultado do dado. Se ele quiser todos os pontos a personagem ficará **Exausta**.  
**Exaustão:** momento em que a personagem queima todos os seus pontos de **Esforço**. Neste caso ela ficará incapacitada de realizar qualquer ação até o fim da cena (quando ela acorda com 1 ponto de **Esforço**).  
**Nível:** As personagens podem conquistar +1 ponto de **Esforço** a cada sessão, até o máximo de 6.

**REGRAS**

**Tabela B1** para decidir se este item tem relação com a **Investigação**.  
**PASSO 8:** Se o **Objetivo de Investigação** for resolvido, as personagens devem sair da casa. Observe que ainda podem existir **NPCs** para impedir-las. Se eles saírem da casa, a sessão é concluída.

**Tabela B1** para decidir ou escolha de forma narrativa.  
**PASSO 7:** Faça a narrativa, permitindo que as personagens interajam com os móveis e **NPCs**. Para cada elemento investigado, role na **Tabela A3** para saber se há armadilha (ignore casos não aplicáveis como "um tapete fecha-do"). Role na **Tabela A5** para descobrir qual **Item** foi encontrado. Role na **Tabela B1** para decidir se este item tem relação com a **Investigação**.  
**PASSO 6:** Faça a **Rolagem de Objeto** (2d6). Se o número for menor que o **Número do Cômado**, o **Objetivo de Investigação** estará neste cômado. Ele pode estar aparente ou escondido nos móveis. Role na **Tabela B1** para decidir se há um **NPC**.  
**PASSO 5:** Role na **Tabela A4** para saber se há um **NPC**.  
**PASSO 4:** Role na **Tabela A2** o **Tipo de Cômado**. Role na **Tabela A3** para saber a condição da porta (se possuir armadilha).  
**PASSO 3:** Antes o **Número do Cômado**, começando em 1. A cada novo cômado, adicione +1 a este **Número**.  
**PASSO 2:** Role 2d6 para definir o número de cômados da casa.  
**PASSO 1:** Role 1d6 para definir o **Objetivo de Investigação** na **Tabela**

**REPITA ATE TERMINAR A SESSÃO DE JOGO:**

**REPITA OS PASSOS 3 A 8 ATÉ O FIM DA INVESTIGAÇÃO**

**TABELA A3: Role 1d6 e defina a condição de móveis, baús e portas**

- 1- Armadilha. Rolagem de Interação para desarmar. Se falhar role 1d6 contra Fratura 1.
- 2 a 3- Trancada. Rolagem para destrancar ou arrombar. Somente 1 rolagem por personagem.
- 4 e 5- Fechada. Uma ação livre para abrir.
- 6- Aberta. É possível ver e ouvir o que há do outro lado (porta) ou dentro (baú).

**TABELA A4: 1d6 para NPCs**      **TABELA B1: Oráculo**

1- um NPC fantástico (fadas, fantasmas, etc)  
 2- um NPC humano  
 3 a 6- Sem NPCs

Use esta tabela para responder perguntas como "o **Objetivo de Investigação** está aparente?" ou "o **Item** está associado à **Investigação**?"

- 1- Definitivamente não (fica óbvio)
- 2- Não (mas não é óbvio)
- 3- Talvez não
- 4- Talvez sim
- 5- Sim (mas não é óbvio)
- 6- Definitivamente sim (fica óbvio)

**TABELA A5: Itens, Role 1d66**

11- Adaga	
12- Algemas	
13- Algibeira	
14- Ampulheta	
15- Anel	
16- Arpéu	
21- Balança de Comerciante	
22- Boina	
23- Brasão	
24- Cadeado	
25- Chave	
26- Cinto	
31- Cinzel	
32- Cristal	
33- Escova de Cabelo	
34- Esmeril (pedra para amolar)	
35- Espelho	
36- Flecha	
41- Instrumento Musical	
42- Livro	
43- Luneta	
44- Mapa	
45- Odre de Vinho	
46- Papiro	
51- Par de Luvas	
52- Par de Sapatos	
53- Pederneira	
54- Perfume	
55- Pé de Cabra	
56- Relógio de Bolso	
61- Roupas Finas	
62- Rubi	
63- Sino	
64- Taça de Cristal	
65- Ábaco	
66- Óculos	



**Assassino**  
 Florete (3), besta  
 com videntes (2),  
 vela e cobertor de  
 lã (15m).  
 lanterna furtiva,  
 fogo, caneta  
 tinteiro, papíro e  
 cantil.

**ARQUÉTIPOS DAS PERSONAGENS**

Cada jogador escolhe um **Arquétipo** de personagem. Cada sessão de jogo consiste em uma **Investigação**, o ato de entrar em uma casa, geralmente localizada em uma ruína ou beco, e tentar resolver um problema. Todas as rolagens do jogo são realizadas exclusivamente pelos jogadores. Mestre não rola! As personagens **NÃO** possuem fichas. Elas sempre carregam os **Itens** descritos em seus **Arquétipos** e registram sua pontuação de **Esforço** colocando um dado de 6 faces em sua frente. Todos começam com **Esforço** 3. Ao consumir seus pontos de **Esforço**, registre no dado. Se a personagem consumir todos os pontos ela ficará **Exausta** até o fim da cena. A sessão de jogo termina quando as personagens resolverem (ou não) o **Objetivo da Investigação**, ou caso todas fiquem **Exaustas** ou **Fraturadas**.

**COMO JOGAR?**



Um jogo de Rê e SirLockee      Siga-nos no youtube.com/flechamagica

**BECO RPG**

**Beco RPG** é um jogo narrativo de investigação "Pulp" e fantástico ambientado no início do século 20. Ele é ideal para **OneShot**, mas pode ser jogado em campanha. Você pode jogá-lo de forma solo com auxílio da **Tabela B1**.

**COMO AMBIENTAR ESTE JOGO?**

Inspire-se em obras como Indiana Jones, Sherlock Holmes, Carnival Row e o board game Detective, destacando todas as mazelas sanitárias (ratos, mofo, poeira), arquitetônicas (construções rústicas) e de violência (assassinatos são comuns). Chuva? Talvez. Gambiarras? Com certeza!

**ROLAGENS DE INTERAÇÃO E COMBATES**

**Rolagem de Interação:** Na **Rolagem de Interação** use 1d6 para interagir ou reagir às situações do jogo. Role somente quando houver risco de falha ou perigo iminente. **Como funciona?** Role 1d6. Se o número for igual ou maior que o **Alvo**, obtém-se **sucesso**. O **Alvo** começa em 6. Se usar um **Item** reduz em 1 (o **Alvo** cai para 5). Se narrar de forma criativa, reduz em 1 (o **Alvo** cai para 4). **Em quais situações geralmente acontecem as rolagens?** Tentar desarmar armadilhas; uma investigação mais complexa que não tenha sido resolvida narrativamente ou exija alguma habilidade; abrir fechaduras; socorrer alguma personagem **Fraturada**, entre outras. O mestre não rola, só os jogadores!

**Rolagem de Combate (Ataque e Defesa):** Em combates, as personagens dos jogadores agem primeiro, seguidos dos **NPCs**. As ações de combate são semelhantes às Rolagens de Interação, podendo se beneficiar de itens e criatividade. Na **Rolagem de Ataque**, se o jogador obtiver um sucesso, a personagem acerta o inimigo. O número entre parênteses na arma indica a **Fratura**. Se o adversário for atingido, o jogador do ataque rola 1d6. Se o resultado for menor ou igual à **Fratura**, o inimigo fica incapacitado e sai do combate. Quando os **NPCs** atacarem, a personagem atingida faz uma **Rolagem de Defesa**. Um sucesso significa que a personagem **defendeu**. Em caso de falha o jogador rola 1d6. Se o dado mostrar um valor menor ou igual à **Fratura** do inimigo a personagem ficará **Fraturada** e **morrerá** no final da cena. Ela pode ser **socorrida** por qualquer personagem que se dedicar (Rolagem de Interação) a ajudá-la neste período.