

BEÇO

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.



COMO JOGAR?

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 ruela 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**.

ARQUÉTIPOS DAS PERSONAGENS

Investigador

Lupa, cajado de caminhada (1), lanterna furta-fogo, caneta tinteiro, papiro e cantil.

Ladrão

Adaga (2), gazua, pé de cabra (2), lampião e corda (15m).

Assassino

Florete (3), besta com virotes (2), vela e cobertor de inverno.

REPITA ATÉ TERMINAR A SESSÃO DE JOGO:

PASSO 1: Role 1d66 para definir o **Objetivo da Investigação** na Tabela A1. Faça uma interpretação das personagens entrando no beco da casa.

PASSO 2: Role 2d6 para definir o número de cômodos da casa.

Repita os passos 3 à 8 até o fim da Investigação

PASSO 3: Anote o **Número do Cômodo**, começando em 1. A cada novo cômodo, adicione +1 a este **Número**.

PASSO 4: Role na Tabela A2 o **Tipo de Cômodo**. Role na Tabela A3 para saber a condição da porta (e se possuir armadilha).

PASSO 5: Role na Tabela A4 para saber se há um NPC.

PASSO 6: Faça a **Rolagem de Objetivo** (2d6). Se o número for **menor** que o **Número do Cômodo**, o **Objetivo de Investigação** estará neste cômodo. Ele pode estar aparente ou escondido nos móveis. Role na 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 fechado”). 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 8: Se o **Objetivo de Investigação** for resolvido, as personagens devem sair da casa. Observe que ainda podem existir NPCs para impedi-los. Se eles saírem da casa, a sessão é concluída.

REGRAS

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 queimar seus pontos de **Esforço** e somá-los ao resultado do dado. Se ele queimar 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.

TABELA A1: Objetivo da Investigação, Role 1d66

- 11- Encontrar e abrir o baú com o brasão da realeza
- 12- Destruir o livro de honorários dos mercadores
- 13- Roubar o colar prateado de Íngrid
- 14- Afugentar o fantasma do antigo morador
- 15- Queimar o mapa do tráfego portuário
- 16- Libertar o capelão aprisionado
- 21- Descobrir onde está o assassino da Intendente
- 22- Investigar o testamento do capitão Loas
- 23- Ler menção sobre Astrid no manifesto dos portos
- 24- Furtar as moedas da venda da carruagem
- 25- Descobrir o que há no alçapão sob o tapete
- 26- Apagar as menções sobre Sutor do prontuário
- 31- Encontrar as partituras do cântico dos apóstatas
- 32- Destruir a cruz de prata do cardeal
- 33- Roubar a chave do pavilhão prisional
- 34- Afugentar a sombra da madrugada
- 35- Queimar a tarântula gigante
- 36- Libertar o puritano líder dos lacaios
- 41- Descobrir o horário da locomotiva
- 42- Investigar o paradeiro do Barão Morialis
- 43- Ler a contagem do inventário do tribunal
- 44- Furtar a coroa de ouro da coligação
- 45- Descobrir se o veneno matou Salazar
- 46- Apagar os bolsões de areia da carta náutica
- 51- Encontrar o sinete com a assinatura do rei
- 52- Destruir os códices da matriarca
- 53- Roubar o tapete carmesim com fios de ouro
- 54- Afugentar o hóspede mumificado
- 55- Queimar a tábua dos guardiões
- 56- Libertar o alquimista de pólvora
- 61- Descobrir o percurso da diligência das armas
- 62- Investigar a morte de Malron
- 63- Ler a carta de guerra do reinado
- 64- Furtar o mapa subterrâneo do palacete
- 65- Descobrir onde está o relicário de bronze
- 66- Apagar os rastros do assassinato de Tomas



SOBRE O D66

Role 2d6, sendo 1 para dezena e outro para unidade

Observações sobre os cômodos

Caso o mestre julgue o cômodo como não adequado à atual posição das personagens, role novamente.

Se a quantidade de salas restantes for inferior ao número de portas ainda disponíveis, todas elas devem levar a um cômodo especial. Role 1d6 para defini-lo:

- 1- Closet*
- 2- Porta para fora*
- 3- Muro atrás da porta*
- 4- Despensa*
- 5- Pequeno Quarto*
- 6- Escombros*

TABELA A2: Tipos de Cômodo

O primeiro andar neste jogo refere-se ao térreo, o andar que as personagens entram na casa. Segundo andar refere-se ao andar logo acima, e terceiro andar acima do segundo. Em caso de cômodos no segundo andar, ignore escadas para o porão. Em casos de cômodos no terceiro andar, ignore escadas e portas. Em casos de cômodos no porão, reduza o número de portas para um, retire as janelas e ignore as escadas. No caso das personagens terem visitado todas as portas e ainda sobrarem cômodos, ignore-os. Eventualmente troque portas por passagens secretas (1 em 1d6). Para cada porta role na Tabela A3 para saber se ela está trancada ou se há armadilha.

Role 2d6 para definir o Tipo e 1d6 para definir os Móveis

2- Vestíbulo

- 1- uma porta, uma janela com cortinas, um balcão, um espelho, piso com carpete, um vaso com plantas, um quadro
- 2- uma porta, uma janela, um lampião, um relógio de pêndulo, uma chapeleira
- 3- duas portas, sendo uma delas um banheiro com lavatório para o rosto, um espelho, uma janela com vitral, uma mesa decorativa, uma poltrona, um cabideiro
- 4- duas portas, uma escada para o andar de acima, um espelho, um lustre, uma arca, uma banquetta, um cabideiro, uma chapeleira, um quadro
- 5- uma porta, uma janela, uma chapeleira, um sofá, um vaso com plantas, uma estátua
- 6- três portas, sendo uma delas um banheiro com lavatório para o rosto, uma escada para o porão, um banco, uma clepsidra, um cabideiro, um castiçal de velas

3- Sala de Jantar

- 1- duas portas, sendo uma delas um banheiro com vaso sanitário e chuveiro, uma janela com cortinas, uma mesa com 4 cadeiras, uma cristaleira, um baú, uma clepsidra, um vaso com plantas, um castiçal de velas, um quadro
- 2- uma porta, duas janelas com cortinas, uma mesa com 6 cadeiras, um barril, uma adega, uma cristaleira, carpete, uma mesa decorativa, um vaso com plantas, um lampião
- 3- duas portas, uma escada para o andar acima, uma janela de madeira, uma tábua com 4 cadeiras, um barril, um carrinho de chá, uma estante de talheres, um tapete, um aparador, uma lareira, um vaso com plantas
- 4- três portas, sendo uma delas um banheiro com lavatório para o rosto, uma escada para o porão, uma janela de madeira, uma mesa com 2 cadeiras, uma arca, uma poltrona, dois vasos com plantas, um lampião
- 5- duas portas, sendo uma delas um banheiro com lavatório para o rosto, uma janela com vidro, uma mesa com 4 cadeiras, uma cristaleira, uma poltrona, um lustre
- 6- uma porta dupla, uma janela com vitral, uma mesa com 8 cadeiras, uma adega, uma estante de talheres, carpete, um baú, uma chapeleira, um cofre, uma lareira, um vaso com plantas, dois quadros

TABELA A2: Tipos de Cômodo (continuação)

4- Escritório

- 1- uma porta, uma janela com cortinas, carpete, um lustre, uma escrivaninha, um criado mudo, um barril, um relógio de pêndulo
- 2- uma porta, uma janela com vitral, um lampião, um baú, uma escrivaninha, uma cômoda, dois quadros, uma estante de livros, uma poltrona
- 3- duas portas, sendo uma delas um banheiro com lavatório para o rosto, um vaso com plantas, um espelho, uma mesa com 1 cadeira, uma poltrona
- 4- uma janela de madeira, alçapão para o porão, carpete, um lampião, uma chapeleira, uma escrivaninha, uma cômoda, um quadro, um relógio de pêndulo, uma banquetta
- 5- duas janelas de madeira, um castiçal de velas, uma arca, uma escrivaninha, um criado mudo, um cofre, uma estante de livros, um banco
- 6- uma porta, janela com vidro, um tapete, uma lareira, um vaso com plantas, uma mesa com 2 cadeiras, um quadro, uma estante de livros

5- Cozinha

- 1- uma porta para fora, uma janela de madeira, um lampião, um carrinho de chá, uma bancada com pia, uma cristaleira
- 2- duas janelas com vidro, um balcão, um quadro, um barril, uma mesa com 4 cadeiras, uma estante de talheres, um tanque
- 3- uma janela de madeira, um lampião, um vaso com plantas, uma bancada com pia, uma adega, uma estante de talheres
- 4- uma porta dupla para fora, uma janela de madeira, uma bancada com pia, uma mesa com 2 cadeiras, um banco
- 5- uma escada para o porão, uma janela com vidro, um lampião, um vaso com plantas, uma bancada com pia, uma estante de talheres
- 6- duas janelas com vidro, um lampião, um aparador, um carrinho de chá, um barril, uma adega, uma cristaleira, um tanque

6- Corredor

- 1 e 2- duas portas, uma escada para o andar acima, um lampião, um quadro
- 3 e 4- três portas, sendo uma delas um banheiro com vaso e chuveiro, um vaso de plantas
- 5 e 6- três portas, uma escada para o porão, um espelho, um tapete, um quadro

7- Quarto

- 1- uma porta para um banheiro com vaso sanitário e chuveiro, uma janela com cortinas, uma lareira, uma cama de solteiro, uma cômoda, uma banquetta
- 2- uma janela com cortinas, alçapão para o porão, carpete, um espelho, um castiçal de velas, um cabideiro, uma cama de casal, uma penteadeira, uma cômoda
- 3- uma porta para um banheiro com vaso sanitário e chuveiro, uma janela de madeira, um espelho, um baú, uma cama de solteiro, um quadro
- 4- uma porta para um banheiro com vaso sanitário e banheira, uma janela de madeira, uma cama de casal, um criado mudo
- 5- uma janela com cortinas, um tapete, um lampião, um espelho, um cabideiro, uma cama de solteiro, uma penteadeira, um cofre, um divã
- 6- uma porta, uma janela, uma castiçal de velas, um baú, uma cama de casal, um criado mudo, um cofre, um quadro

TABELA A2: Tipos de Cômodo (continuação)

8- Sala

- 1- duas portas, sendo uma delas um banheiro com vaso sanitário e chuveiro, uma escada para o andar acima, uma janela de madeira, um sofá, uma poltrona, uma clepsidra, um lustre, um tapete, um vaso com plantas
- 2- uma porta, duas janelas com cortinas, dois sofás, um cofre, uma estante de livros, um relógio de pêndulo, uma mesa decorativa, uma lareira, carpete, dois vasos com plantas
- 3- duas portas, sendo uma delas um banheiro com lavatório para o rosto, uma janela com cortinas, um sofá, uma mesa, uma cristaleira, um castiçal de velas, uma estátua
- 4- três portas, sendo uma delas um banheiro com vaso sanitário e banheira, uma escada para o andar acima, duas janelas com vidro, dois sofás, um carrinho de chá, um lampião, um tapete, um vaso com plantas
- 5- duas portas, sendo uma delas um banheiro com vaso sanitário e chuveiro, uma janela com vitral, um divã, uma poltrona, uma mesa, uma adega, uma lareira, dois quadros
- 6- uma porta, uma janela, um banco, duas poltronas, uma estante de livros, um relógio de pêndulo, uma tábola, uma adega, um lustre, carpete, um vaso com plantas

9- Biblioteca

- 1 e 2- uma porta, uma janela de madeira, um lampião, uma arca, uma cômoda, um quadro, duas estantes de livros, uma poltrona
- 3 e 4- uma janela com vitral, carpete, um espelho, um castiçal de velas, uma vaso com plantas, um cofre, duas estantes de livros, um sofá
- 5 e 6- uma porta, uma escada para o porão, uma janela com vidro, um lustre, um baú, uma escrivaninha, um quadro, três estantes de livros, um divã

10- Jardim

- 1 e 2- alçapão para o porão, estufa de vidro para plantas, dois vasos com plantas, um barril, uma mesa decorativa, uma banquetta
- 3 e 4- escada para o porão, lampião, três vasos com plantas, duas estátuas, uma bancada com pia, um banco
- 5 e 6- estufa de vidro para plantas, um vaso com plantas, uma estátua, um barril, uma mesa decorativa, um banco

11- Área Externa

- 1 e 2- entulhos espalhados, uma escada para cima, uma estátua, um tanque, um chuveiro
- 3 e 4- um portão para fora, lampião, uma fonte de água, uma mesa, uma banheira
- 5 e 6- um alçapão (porão), um vaso de plantas, um barril, um tanque, uma mesa com cadeira

12- Hall

- 1 e 2- uma porta dupla, alçapão para o porão, duas janelas com cortinas, uma lareira, uma chapeleira, um aparador, carpete, um cofre, dois bancos, dois quadros
- 3 e 4- duas portas, uma escada para cima, uma janela com vidro, um grande lustre, uma arca, carpete, uma penteadeira, uma tábola com duas cadeiras, uma poltrona
- 5 e 6- duas portas duplas, uma escada para o andar acima, uma grande janela com vitral, um lustre, uma chapeleira, um baú, dois tapetes, um criado mudo



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 e 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

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

Se houver NPC, role 1d6. O valor 1 é um NPC que provoca Fratura 3. O valor 2 ele provoca Fratura 2 e qualquer outro número é Fratura 1.

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

TABELA B1: Oráculo

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)



- 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