

# PRIVATE EYES

Um RPG minimalista de investigação na era vitoriana baseado no **COIN-OP RPG**

Em **Private Eyes**, vocês fazem parte de uma agência de detetives particulares na Londres vitoriana.

## JOGADORES: CRIANDO SEUS DETETIVES

- Crie uma **Descrição** para o seu Detetive em uma ou duas palavras. Exemplos: **Ex-policial cínico**, **Perito em contabilidade**, **Gênio taciturno**, **O Estressadinho...**
- Crie uma **Vantagem** para o seu Detetive, algo em que ele se destaca. Exemplos: **Pontaria impecável**, **O Sombra**, **Olho de águia**, **Deduções impecáveis...**
- Crie uma **Desvantagem**, um problema, uma limitação ou algum defeito que seu Detetive tenha. Exemplos **Dedo frouxo no gatilho**, **Movido por vingança**, **Problemas com figuras autoridade...** **ATENÇÃO:** uma **Desvantagem** não é uma desculpa para você ser um babaca!
- Crie um **Nome** para o seu personagem. Pode ser um apelido, se você preferir.
- Seu detetive tem 4 **Pontos de Vida**.

## NARRADOR: CRIE O CASO A SER INVESTIGADO

O Narrador é quem conduzirá a história e adicionará elementos interessantes e relevantes para os detetives descobrirem e, esperançosamente, resolverem o caso. Mas para isso, ele precisa de um caso para vocês investigarem. Primeiramente, o Narrador vai jogar duas moedas duas vezes na tabela a seguir:

Moedas	Contratante	Objetivo do caso
Duas Coroa	Scotland Yard	Assassinato ou Desaparecimento
Uma Cara, Uma Coroa	Um Nobre	Crime de corrupção ou colarinho branco
Duas Caras	Uma pessoa comum	Roubo ou chantagem

Com base nessas informações, o Narrador irá criar o **Caso**, a investigação que a **Agência** terá que resolver.

## TESTES E CONFLITOS

Uma hora algum dos detetives vai tentar realizar uma ação cujo resultado será incerto ou duvidoso. Atravessar uma rua deserta não é algo incerto, mas pular de um prédio para outro é. Nessas horas, o Narrador vai pedir um **Teste** para os detetives envolvidos.

Para realizar um **Teste**, jogue duas moedas. Se a **Descrição** ou **Vantagem** do detetive forem relevantes no teste, jogue mais uma moeda para cada e fique com o melhor resultado possível. Se a **Desvantagem** for relevante, jogue mais uma moeda e fique com o pior resultado possível. Se tanto a **Desvantagem** quanto a **Descrição** ou o **Vantagem** forem relevantes, jogue o número apropriado de moedas e fique com o pior resultado possível. Além disso, se o Narrador julgar que a descrição da ação é particularmente boa ou ruim, ele poderá aumentar ou diminuir o número de moedas que jogador usará em seu teste e decidir se ele ficará com o melhor ou o pior resultado possível. Entretanto, não importa quantas moedas seu detetive perca, ele nunca jogará menos do que duas moedas.

**Conflitos** são tipos especiais de **Testes** nos quais alguém está tentando ferir ou mesmo matar outro alguém. Em um conflito, o Narrador não joga moedas: ele descreve a ação do agressor e pergunta ao detetive alvo da ação como ele irá se defender. Basicamente, um **Conflito** funciona como um **Teste**. O Narrador calcula quantas moedas seu detetive vai jogar, e então você consulta os resultados abaixo:

### ➤ DUAS COROAS: Sucesso Total

Em um sucesso total, o detetive consegue realizar a ação que ele pretendia de um jeito melhor do que o esperado. Cabe ao Narrador descrever como o detetive realizou sua ação melhor do que o esperado. Em um conflito, o detetive conseguiu causar 1 PV de dano em seu agressor. Além disso, escolha uma opção entre:

- Causar 1 PV de dano adicional;
- Fazer uma pergunta sobre a cena para o Narrador, que deverá responder clara e honestamente.
- Obter um **Vantagem** temporária que ele possa usar na cena;
- Ter mais uma moeda em um próximo teste;

### ➤ UMA CARA, UMA COROA: Sucesso Parcial

Em um sucesso parcial, o detetive consegue realizar a ação que ele pretendia do modo que ele esperava. Em um conflito, tanto o detetive quanto o agressor sofreram 1 PV de dano cada. Além disso, escolha uma opção entre:

- Fazer uma pergunta sobre a cena para o Narrador, que deverá responder de maneira vaga porém honestamente.
- Notar algo na cena que ele não havia notado antes;

### ➤ DUAS CARAS: Falha

Em uma falha, seu detetive não conseguiu realizar a ação desejada. Em um conflito, apenas o detetive sofreu o ataque, e por isso somente ele sofreu 1 PV de dano. Além disso, escolha uma opção entre:

- Deixar de notar algo importante ou relevante na cena, como uma armadilha ou uma pista para o caso, o que passará a contar como uma **Desvantagem** para o detetive;
- Sofrer algum tipo de acidente e perder 1 PV, ou perder 1 PV adicional se ele estiver em um conflito;
- Sofrer uma **Falha Dramática** e ganhar um **Ponto Dramático**.

Uma **Falha Dramática** significa não apenas que seu detetive falhou na ação que ele tentou fazer. Simplesmente o pior possível aconteceu. Se ele estava se infiltrando em um lugar, você não apenas chamou atenção: você tem agora seguranças com armas apontadas para você querendo saber o que você está fazendo ali. Se você estava tentando arrrombar uma fechadura, você não apenas falhou: você enjambrou o mecanismo e agora aquela fechadura não pode ser aberta nem pela chave dela. O Narrador deve ser criativo na hora de descrever uma **Falha Dramática**. A orientação aqui é simples: qualquer coisa que não mate o detetive, mas o deixe em uma situação extremamente desagradável é adequada.

Cabe ao Narrador determinar quantos PVs os agressores têm. Capangas comuns, como músculos contratados ou membros de gangue de baixo escalão, devem ter 1 ou 2 PVs apenas. Um agressor melhor treinado, como um soldado ou policial veterano, ou um boxeador fazendo bico de segurança, pode ter 3 ou 4 PVs. Grandes vilões, caso eles desejem enfrentar os detetives fisicamente, podem ter 5 ou até mesmo mais PVs.

Um agressor que tenha seus PVs reduzidos a 0 é nocauteado, e cabe aos detetives decidirem o que farão com eles. Da mesma forma, se todos os detetives presentes no conflito forem nocauteados, eles terão seus destinos decididos pelos agressores. Narradores, lembrem-se: há destinos  **muito piores** do que a morte...

## CONCLUSÃO DO CASO

Caso os detetives consigam concluir o caso, o Narrador deve dar a cada um deles um **Ponto Dramático**.

Ao final de cada caso, todos os detetives recuperam seus PVs. Além disso, um detetive pode usar 3 **Pontos Dramáticos** para:

- Alterar sua **Desvantagem**. Um detetive nunca pode se livrar de ter uma **Desvantagem**, não importa o que aconteça;
- Alterar uma **Vantagem**;
- Adquirir uma nova **Vantagem**.



## Licença e Parcerias

**PRIVATE EYES** é licenciado por Lu Cicerone Cavalheiro sob **Licença Creative Commons CC-BY 4.0 Internacional** – [https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR).

**PRIVATE EYES** foi publicado em parceria e com o fomento do **RPGWORLD** – <https://rpgworldsite.wordpress.com/>.

Lu Cicerone Cavalheiro é membro do podcast **FATE MASTERS** – <https://fatemasters.gitlab.io> – e autor do site **BIBLIOTECA DO CICERONE** – <https://cicerone.gitlab.io>.