

Mini Oráculo



Utilize este documento, 2d6 + seu sistema de RPG favorito



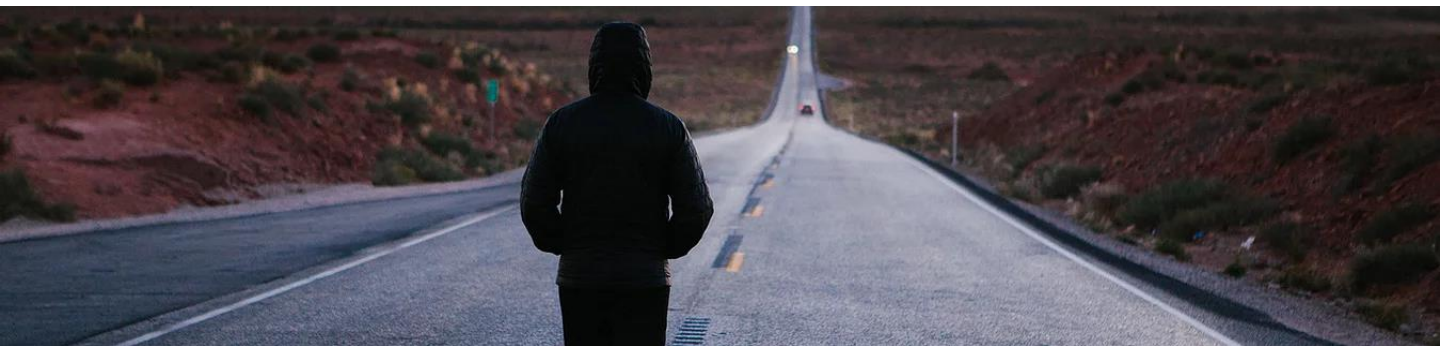
Por: Tiago Alves

Por: Tiago Alves

DOCUMENTO GRATUITO!

Conheça mais sobre o autor e
mais de seus jogos no site:

[JOGADOR SOLO](#)



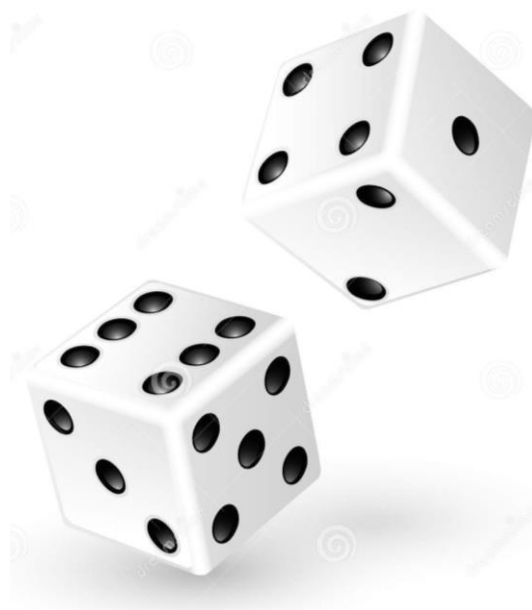
INTRODUÇÃO

Este conjunto de tabelas é um “mini oráculo” que pode ser usado junto com seu sistema de RPG convencional. Com apenas 2d6 você pode gerar aventuras, conversas, sub-tramas, vilões e toda sorte de eventos que surgem em uma aventura de rpg de mesa convencional, porém sem precisar de um mestre de RPG.

COMO USAR ESTE DOCUMENTO

Com apenas este documento + 2d6 e seu sistema de RPG favorito você consegue jogar RPG sem precisar de um mestre de RPG.

Siga a tabela de acordo com a situação que se encontra sua aventura pessoal, role o dado conforme indicado na tabela e você jogador, imagine a cena e a interprete como se fosse um mestre de RPG do seu sistema.



TABELAS - PREPARAÇÃO

Tabela 1#

Tabela de SIM E NÃO. Role 1d6		
1. SIM	2. SIM E...	3. SIM MAS...
4. NÃO	5. NÃO E...	6. NÃO MAS...

Tabela 2#

Conversando com um NPC role 1d6		
1. Cidadão comum	2. Pessoa importante	3. Pessoa influente
4. Comerciante (vende algo)	5. Aventureiro, bem como os personagens jogadores	6. Da segurança, guarda ou soldado
Assunto role 1d6		
1. Dica: auxilia na próxima missão ou anule alguma armadilha	2. Presente: entrega algo ao personagem	3. Encontro violento: um combate utilizando algum inimigo do bestiário
4. Favor/ajuda: sortear uma missão	5. Bate papo: apenas um assunto aleatório que não vai acrescentar em nada na aventura.	6. Explicação: Facilita na resolução do próximo mistério, teste ou busca (utilize algum bônus)

Tabela 3#

Conseguindo uma aventura. Role 1d6		
1. Resgatar	2. Encontrar	3. Escoltar
4. Matar	5. Expulsar	6. Explorar

Tabela 4#

O "vilão" da campanha e/ou aventura (opcional). Role 1d6		
1. Um inimigo em específico	2. Uma dupla ou um grupo	3. Algo sobrenatural
4. Fenômeno da natureza	5. Seita, culto ou religião	6. Rival
Motivação do vilão. Role 1d6		
1. Conquista de algo	2. Provar algo	3. Ameaçar
4. Coagir	5. Destruição	6. Veio como consequência de tal situação.

Tabela 5#

Condições opcionais para concluir a aventura, acessar a última sala ou encontrar o objetivo da aventura		
1. Explorar 1d6 salas	2. Vencer 1d6 combates	3. Desarmar 1d6 armadilhas
4. Encontrar 1d6 tesouros	5. Encontrar 1d6 pistas	6. Solucionar 1d6 enigmas

TABELAS - JOGANDO

Tabela 6#

Tabela para viagens longas de um ponto a outro no mapa geral		
1. Nada acontece	2. Encontro violento (combate)	3. Encontro violento (combate)
4. Vantagem - atalho, auxilio	5. Desvantagem - se perdeu, atraso na viagem por algum motivo	6. NPC - encontrou um viajante ou uma caravana no caminho. (Utilize a tabela 2)

Tabela 7#

Conteúdo usado para quando estive explorando o local da sua aventura. Sorteie sempre que avançar um nova área ou de sala em sala de uma dungeon. Role 2d6		
2. Nada	3. Vazio, nada de relevante	4. Encontro violento (combate)
5. Encontro violento (combate)	6. Encontrou um NPC. Utilize a tabela 2.	7. Algum tipo de armadilha
8. Enigma, pista ou parte do mistério	9. Tesouro, item ou algo importante da missão	10. Encontro violento e algum item, tesouro ou algo relevante a missão.
11. Encontro violento (combate contra um inimigo mais forte ou um grupo maior de inimigos).	12. Chave de acesso ou algo que destrave uma porta.	

Tabela 8#

Condições opcionais sobre portas - role 1d6		
1. Aberta	2. Aberta	3. Aberta
4. Aberta - destruída	5. Trancada	6. Emperrada - sem acesso

Tabela 9#

Eventos opcionais que podem acontece em sua aventura. Role 2d6		
2. NPC (utilize a tabela 2)	3. Revelação: algo relativo a aventura vem à tona.	4. É uma Cilada!
5. Sorte: vantagem em algum teste	6. Dificuldade: um novo obstáculo surge em sua aventura	7. Aliado: surge alguém para ajudar em sua busca.
8. Inimigo: Surge alguém para atrapalhar sua busca.	9. Auxilio: algum item ou resposta para ajuda-lo neste momento.	10. Encontro violento: surpreendido por um inimigo.
11. O vilão: ele aparece neste momento.	12. A resposta para seu problema atual.	

Tabela 10#

Conclusões ou ganchos para aventuras (opcional). Role 1d6		
1. Missão completa. Deu tudo certo	2. Desafio vencido mas...	3. Pode retornar.
4. Algo dá errado	5. Surge outro "vilão"	6. Existem mais missões para se cumprir.