

# Mini Oráculo II



Pode ser usado de 2 formas:

Este pdf + seu sistema de RPG preferido;

Somente este pdf com suas regras minimalistas para resolução de cenas;

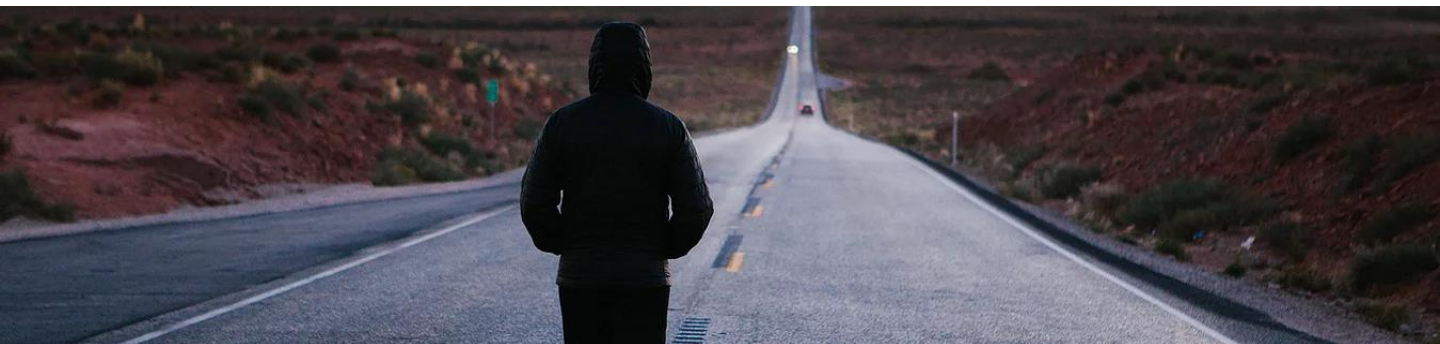
POR: TIAGO ALVES

Por: **Tiago Alves**

- Cite o autor;
- DOCUMENTO GRATUITO! Não comercialize;
- Pode compartilhar;

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

[JOGADOR SOLO](#)



# INTRODUÇÃO

Olá jogador!

Este documento em pdf é um suporte para seu jogo de RPG que eu chamo de “mini oráculo”. Tem este nome por ser um conjunto sucinto de tabelas pré estabelecidas capaz simular e gerar uma aventura completa de RPG para se jogar sozinho, cooperativo com outros jogadores ou para mestres de RPG gerarem cenas e aventuras de forma instantânea.

Você vai precisar de apenas este documento, dados de 6 lados e um sistema de RPG qualquer.

Caso prefira, você pode optar também por apenas usar os dados de 6 lados e este pdf para jogar, utilizando o mini sistema minimalista que ele possui.

## COMO USAR ESTE DOCUMENTO

- **JOGADORES/ JOGADOR SOLO:**  
No capítulo PREPARAÇÃO você vai criar o seu personagem. Utilize a quantidade de dados que cada tabela sugerir para criar sua personalidade e histórico. Se estiver usando este documento junto com um sistema de rpg, você pode ignorar esta etapa, ou usar apenas a tabela de personalidade para ajudar na sua interpretação.

Em seguida vai usar gerar o antagonista, que seria o vilão da aventura/campanha, a trama, sub-trama.

No capítulo JOGANDO é para usar quando estiver na sua jogatina de RPG com a aventura acontecendo. Onde vai ser a primeira cena? O que está acontecendo? Qual a descrição do lugar, você utiliza as tabelas deste capítulo, cada uma para seu fim. Observe a quantidade de dados cada uma pede, role e interprete cada resultado.

Se durante a cena houver combates, situações que exijam algum tipo de teste você vai usar a ficha do seu personagem e as regras do seu sistema de rpg para resolve-la. Ao dar-se por satisfeito parta para a próxima cena, local e etc.

- **MESTRES:**

Esteja livre para utilizar as tabelas do capítulo JOGANDO para criar cenas de improviso, responder perguntas imediatas de jogadores que você ainda não tenha pensado ou simplesmente inspirar-se na sua próxima aventura. Você ainda poderá utilizar as tabelas de CONTEÚDO PARA SUA EXPLORAÇÃO para gerar dungeons e seus conteúdos de forma instantâneas para seus jogadores que curtem adentrar em masmorras e matar monstros com objetivos mais simples.



# MINI SISTEMA

Esta página é dedicada às regras do mini sistema. Pra aqueles que vão utilizar apenas o mini oráculo para jogar seus jogos de forma SOLO ou cooperativa sem mestre.

- Crie seu personagem sorteando na tabela 1#.
- Role 1d6 some +3. Estes serão os seus Pontos de Vida (PV);
- Do PV divida pela metade, serão os pontos de força de vontade (FV), mínimo 1
- Monte toda a trama no capítulo PREPARAÇÃO;

## RESOLVENDO DESAFIOS

Sempre que for realizar uma ação e ela possui chances de dar errado, seu personagem precisa ter ao menos um sucesso para conseguir realiza-la.

Role dados de 6 lados, sendo: 5 ou 6 = SUCESSO.

Determine o nível de desafio. A quantidade de d6 vão variar de acordo com sua dificuldade. Aplique vantagens e desvantagem (quando houver).

- 4d6 para desafios fáceis.
  - 3d6 para desafios médios;
  - 2d6 para desafios difíceis;
  - 1d6 para quase impossíveis;
- VANTAGENS – Quando o personagem realizar um teste que está na vantagem re-role os menores valores.
  - DESVANTAGENS – Quando o personagem realizar um teste que está na desvantagem re-role os maiores valores.

## COMBATES

Utilize as mesma regra de desafios, considerando:

- 4d6 para inimigos: inicial sozinho, inicial grupo, fraco.
- 3d6 para inimigos: fraco em grupo, mediano e mediano em grupo;

- 2d6 para inimigos: forte e sozinho, forte em grupo e muito forte sozinho
- 1d6 para inimigos: que são chefões e inimigos principais da campanha

Sucesso: vence um combate. Interprete a cena como quiser.

Fracasso: o personagem perde -1d6 PV. Esta ferido

Fugir: desafio médio. Sucesso = fuga, fracasso = perde -1 PV e combate continua.

0 PV: teste difícil. Falha = morte. Sucesso = estabilizou. Está desmaiado.

## FORÇA DE VONTADE

A força de vontade pode ser gasta -1 ponto para re-rolar um teste ou combate;

Chegando a 0 você não utiliza mais tal vantagem. Recupere 1 pt de FV completando missões da trama ou descansando um dia.

## EVOLUÇÃO DE PERSONAGENS

Cada TRAMA resolvida por personagens rendem o seu valor de XP, se falharem na missão perdem XP.

Com 10 pts de XP você pode: comprar +1 PV total OU +1 FV. total

Com -10XP o seu personagem perde o jogo, morre ou é descartado!

## REGRAS ESPECIAIS

Este sistema também possui espaço para criação de regras especiais, regras “da casa”, regra “de ouro” ou qualquer tipo de regra que você como jogador acredite que esteja faltando.

Como este mini sistema genérico, pode ser facilmente adaptável a qualquer sistema ou universo de jogo.

Este espaço é reservado para os criadores de regras.

# I PREPARAÇÃO

## 1# O PERSONAGEM

Escolha ou role 1 d6 para a categoria e +1 d6 para subcategoria de quantos aspectos desejar.

1 FÍSICO
1 Raquítico
2 Magro
3 Esbelto
4 Atlético
5 Fortão
6 Esbelto
2 MENTAL
1 sociopáta
2 quieto
3 comunicativo
4 hiperativo
5 sério
6 insano
3 TRAÇOS MARCANTES
1 cabelo diferente
2 tatuagem ou marcas
3 cicatriz
4 sotaque
5 cor de pele ou olhos diferentes
6 andar diferente

4 ALINHAMENTO
1 bonzinho
2 metódico
3 indiferente
4 juiz
5 indiferente
6 cruel
5 MOTIVAÇÃO
1 provar seu valor
2 vingança
3 se lembrar de
4 um chamado
5 melhora em habilidades
6 cura

## 2# ANTAGONISTAS

role 1d6 para descobrirmos inimigos em combates, vilões da aventura ou campanha

1. Um único vilão	2. Uma criatura	3. Um grupo
4. Força da natureza	5. Fenômeno ou desastre	6. Entidade

### TABELA 2.1# MOTIVO

role 1d6 para descobrirmos a motivação. Se a primeira opção sorteada não fizer sentido, utilize a segunda (/)

1. Reação / vingança	2. Conquista / má administração	3. Ascensão/ busca por poder
4. Status / perigo eminente	5. Destruição/ matar	6. Fortuna / desastre

## 3# A TRAMA

Role 3d6 e compare cada resultado com uma tabela. Utilize a pontuação (pts) apenas se for utilizar o mini sistema de rpg desta própria apostila

1D6 = XP / ALGO ACONTECEU:	1d6 VOCÊ PRECISA...	1d6 SE NÃO...
1 pt / roubo	Aliar-se	Perde prestígio
2 pts / traição	Combater	Será acusado
3 pts / ataque	Proteger	Será preso
4 pts / sequestro	Destruir/matar	Perde algo/alguém
5 pts / assassinato	Resgatar	Será caçado
6 pts / invasão	Infiltrar	Será morto

### TABELA 3.1# SUB-TRAMA

Utilize esta opção para criar pequenas tarefas dentro da trama atual.

1. Resgatar	2. Proteger	3. Matar/ destruir
4. Infiltrar	5. Conseguir fã	6. Coagir/perseguir

## 4# NPC'S

Utilize esta opção sempre que surgir um personagem figurante para interagir (personagens do Mestre ou Npcs). Role 1d6 para a raça (se houverem). O tipo de npc ele que ele será.

E por fim o assunto ou ação que ele irá realizar na cena.

1d6 NPC	1d6 TIPO DE INTERAÇÃO	1d6 ASSUNTO / AÇÃO - Re rolar se for:
1 Humano	1 Conversa	DISCORDA- desaprova ou desencoraja a fazer algo.
2 Humano	2 Venda - Ignorar o assunto.	PRESENTEAR - lhe dá algo importante. - Re rolar se for: inimigo
3 Humano	3 Aliado	VIOLENTO - combate. Tabela 2# - Re rolar se for: aliado
4 Outra raça	4 Intriga	FAVOR - Pedir ajuda na trama atual ou sugere outra trama. Tabela 3.1# - re rolar se for: inimigo, intriga
5 Outra raça	5 Inimigo Tabela 2#	BATE-PAPO - conversa fiada.
6 Antagonista tabela 2#	6 Conversa	EXPLICAÇÃO - Ajuda com pista ou facilita os próximos testes referente a trama - Re rolar se for: inimigo, intriga

# II JOGANDO

## LOCAIS

Role 1d6 para o local em seguida 1d6 para a sua subcategoria.

LOCAL 1D6 SUBCATEGORIA 1D6		
1. CIDADE	2 MEDIAÇÕES DA CIDADE	3. BASE
1 centro 2 construção/ escritório 3 Favelas 4 Ponto turístico 5 Na rua 6 área nobre	1 instituições de ensino 2 áreas de experimentos 3 Parque 4 Local em construção 5 Terreno baldio 6 Estrada	1 Quartel 2 Covil 3 Caverna 4 Mansão 5 Hall 6 Casebre
4 ERMOS	5 COMÉRCIO	6 VIDA NOTURNA
1 Campo 2 Fazenda 3 Pântanos 4 Farol 5 Montanhas 6 Praia	1 Mercadinho 2 Super mercado 3 Shopping 4 Centro comercial 5 Centro de abastecimento 6 Área de negócios	1 Bar / taverna 2 Boate 3 Hotel/motel 4 Show/ apresentação 5 Restaurante 6 Casa Noturna

## EVENTOS EM LOCAIS

Role 2d6 para cada cena e a interprete. Repita o processo até estar satisfeito

2. Surge mais um personagem na cena. Tabela 4#.	3. Manifestação de algum poder	4. Desespero! Tabela 3# -> Se não...
5. Evento de sorte a seu favor: vantagem em algum teste.	6. Ataque (físico ou verbal) Tabela 2#	7. Evento inesperado Tabela 3# -> Algo aconteceu
8. Surge mais um personagem na cena. Tabela 4#	9. Auxílio: algum item ou resposta para ajuda-lo neste momento.	10. Encontro violento: surpreendido por um inimigo. Tabela 2#
11. Antagonista: surge ou é citado neste momento.	12. A resposta para seu problema atual.	

## SIM E NÃO

Para momentos que exijam respostas simples de "sim e não". Role 1d6 e interprete o resultado acrescentando mais coisas

1. SIM	2. SIM E...	3. SIM MAS...
4. NÃO	5. NÃO E...	6. NÃO MAS...

## DESCRIÇÃO

Quando o objeto, a conversa, o ambiente da cena, o aspecto de algo e etc, precise de uma descrição mais detalhada. Role 1d6 e interprete com uma das opções do campo.

1. bom/ agradável/legal	2. mal/ ruim / péssimo	3. Velho / idoso / antigo
4. novo / jovem / recente	5. poder/ influente/ forte	6. Raro / nobre / incomum

## CONTEÚDO DURANTE UMA EXPLORAÇÃO DE ALGUM LOCAL

Utilizar quando estiver explorando algum local mais a fundo ou masmorra de alguma aventura. Role 1d6 para cada área ou cômodo explorado. Resolva o seu resultado.

D6	CONTEÚDO	Resolução
1	Vazio	—
2	Inimigo	Tabela INIMIGO + tabela 2# + combate
3	Tesouro	Tabela TESOUROS
4	NPC	Tabela NPC'S nos locais
5	Armadilha	Tabela ARMADILHA + Regra desvantagem (falha perde PV)
6	Evento / objetivo	Tabela Evento em locais ou pode ser usado para representar que procura estar neste local.

DIFICULDADE DO INIMIGO		ARMADILHA	TESOUROS
1	FÁCIL (VANTAGEM)	1 CORTANTE	1 CURA
2	FÁCIL	2 QUEDA	2 VANTAGEM
3	MEDIANO	3 VENENOSA	3 DINHEIRO ou RECURSOS
4	FORTE (VANTAGEM)	4 EXPLOSIVA	4 OBJ. UTIL PARA MISSÃO
5	FORTE (DESvantAGEM)	5 MECANISMO	5 ARMA
6	ANTAGONISTA DA TRAMA	6 PARALIZANTE	6 PISTA

## NPC'S NOS LOCAIS 1D6 + 1D6

Utilize caso encontre um npc na sua exploração, ele vai estar algo específico. Role 1d6 para o tipo de NPC encontrado e sua situação atual.

1d6 NPC	1d6 SITUAÇÃO
1 Humano	1 Quer te vender alguma coisa
2 Humano	2 Ferido / desacordado / escoriado / preso
3 Humano	3 Pedir ajuda (tabela 3.1#)
4 Outro ser	4 Morto / inconsciente
5 Outro ser	5 Refém. Sozinho ou um grupo de reféns.
6 Antagonista tabela 2#	6 Quer se virar sozinho

## 5# FINAL

Opcional. Role 1d6 para descobrir o que acontece ao concluir a trama

1. Tudo acaba bem	2. Desafio vencido, mas...	3. O problema pode retornar.
4. Gerou inveja nos rivais	5. Surge outro antagonista Tabela 2#	6. Ainda não terminou. Tabela 3#