

MINI SISTEMA DE RPG

SISTEMA MINIMALISTA PARA SE JOGAR QUALQUER TIPO DE RPG



MINI SISTEMA DE RPG

O MINI SISTEMA é um PDF GRATUÍTO direcionado para jogadores da categoria de *RPG SOLO* e *MESTRES DE RPG* que podem utilizar das mecânicas e tabelas para criar suas sessões.

Obrigado por baixa-lo!


Você pode conhecer mais do meu trabalho no site de mesmo nome:

[JOGADOR SOLO.](#)

(clique para acessar)

OU demais redes sociais

 [@ojogadorsolo](#)

 [@jogadorsolo](#)
(clique para acessar)

Todo o conteúdo é idealizado por
Tiago Alves.

Imagens retiradas de banco de
imagens gratuitas e google
imagens.

Todos os textos sublinhados
estarão linkados.

Você vai precisar de dados de seis lados (d6), folhas de papel, lápis e borracha para anotações.



CRIAÇÃO DE PERSONAGENS



- *Role um dado, some +3 ao resultado.*

Estes serão os seus Pontos de Vida (PV);

- *Do valor dos Pontos de Vida, dívida pela metade, serão os pontos de força de vontade (FV), mínimo 1.*

TESTES

Sempre que for realizar uma ação e ela possui chances de dar errado, seu personagem precisa ter ao menos um sucesso para conseguir realizá-la. Role dados de 6 lados, sendo: 5 ou 6 = SUCESSO. Determine o nível de desafio. A quantidade de d6 vai variar de acordo com sua dificuldade. Aplique vantagens e desvantagens (quando houver).

- 4d6 para desafios fáceis.
- 3d6 para desafios médios;
- 2d6 para desafios difíceis;
- 1d6 para quase impossíveis;
- VANTAGENS - Quando o personagem realiza 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;
- 1d6 para inimigos: que são chefões e inimigos principais da campanha

- SUCESSO: vence um combate. Intérprete da cena como quiser.
- FRACASSO: o personagem perde -1d6 PV. Está ferido

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

o 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 o 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 2 XP, se falharem na missão perdem -1 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

Espaço reservado para regras especiais de adaptação ou suas regras "da casa".

TIAGO ALVES

é um gestor de Marketing e Designer, dono da empresa [@ondesign.art](https://www.instagram.com/ondesign.art) metido a desenhista, gamer e cria jogos por hobby nas horas vagas.

Jogador de RPG desde 1996 e descobriu o maravilhoso mundo do RPG SOLO através de vídeos do querido mestre [Tarcísio Lucas e seu canal do youtube](https://www.youtube.com/channel/UC...) de mesmo nome.



APOIE

MAS não precisa ser assim:

Caso você tenha interesse em ajudar incentivando meu trabalho nesta revista e com jogos gratuitos, pode mandar um **pix** pela chave aleatória a baixo:

50e411cb-54ff-4d1b-b6ea-
ba4edb5d910e

Ou baixar o apk do kwai no link abaixo que, além de SER DE GRAÇA, VOCÊ AINDA GANHA R\$1

[kwai code: 672 001 809](https://www.kwai.com/)

DEMAIS CONTATOS

INSTAGRAM:

[@ojogadorsolo](https://www.instagram.com/@ojogadorsolo)

SITE:

[JOGADOR SOLO](https://www.jogador-solo.com/)

FANPAGE FACEBOOK

[Jogador SOLO](https://www.facebook.com/jogador-solo)