

RPG SOLO ORÁCULO III

Por Tiago Alves



03

(Ó TRÊS)

O QUE É ORÁCULO?

Na cultura grega o oráculo significa uma previsão do futuro, ou entidade que faz previsões. Mas aqui é um "emulador" de mestre. Suas tabelas irão simular as respostas e descrições que o mestre de RPG daria a seus jogadores em uma mesa de RPG convencional.

RPG SOLO MODELO ORÁCULO III

A proposta desta modalidade é jogar qualquer aventura de qualquer sistema de RPG de forma infinita, da mesma forma que um RPG de mesa tradicional.

Várias aventuras várias possibilidades que com ajuda desta apostila você pode jogar seu RPG sozinho! Poderá criar e jogar em segundos, com o melhor: a surpresa de NUNCA saber o que te aguarda! Uma ótima forma para treinar seu improviso, pode-se gerar aventuras surpreendentes, campanhas épicas de instantaneamente.

COMO PODE SER USADO O ORÁCULO

PARA JOGADORES

1. Jogar RPG SOLO e "simular" as respostas de um mestre de RPG convencional;
2. Jogar de forma cooperativa com um ou mais jogadores, caso todos queiram jogar ao invés de ter o trabalho de um ser o mestre;
3. Jogar RPG, uma vez que seu grupo não tem mais tempo para jogar junto.

PARA MESTRES

1. Testar um sistema de RPG novo que você, precisa treinar as regras antes de jogar em grupo;
2. Durante sua sessão de RPG, improvisar reviravoltas de trama, adicionar eventos ou qualquer coisas para acrescentar na sua aventura já preparada;
3. Útil para criar aventuras instantâneas para seu grupo de jogadores.

O QUE PRECISA

A ideia é usar esta postila junto com seu sistema de RPG. Ela serve para qualquer um [DeD, 3deT, D&S, MON, TZO, Old Dragon, etc] e até os que ainda nem existem!

- Dados multifacetados [d6, d10, d20] referente as tabelas que geram resultados e respostas do mestre.
- Tirar xerox das tabelas em branco do final da apostila, preenche-las com as informações de seu jogo.

Muito além de simplesmente uma grande quantidade de tabelas, elas estão todas divididas por categorias de forma que as mesmas conduzem o jogador na ordem correta entre criação, jogando e final da aventura.

Separamos por 3 categorias: A **PREPARAÇÃO** quando for criar o mundo, a missão e até mesmo dar personalidade a seus personagens, **JOGANDO** são as tabelas que você vai usar diretamente no gameplay, temos respostas de sim e não, terrenos, montar dungeons, npc's, eventos, tudo que possa ser usado no meio da aventura e por fim **FINALIZANDO** essas tabelas podem ser usada sempre que finalizar uma aventura ou campanha, pois sugere eventos e ganchos para futuras aventuras.

COMO USAR O ORÁCULO

ΠΡΕΠΑΡΑÇÃO

- Escolha o seu sistema de RPG preferido (3det, DeD, DΛΣMON, tanto faz) ;
- Você vai criar os personagens jogadores da mesma forma que criaria;
- Utilize a tabela de "personagens Jogadores" se quiser dar mais uma personalidade a seus personagens criados.
- Utilize o "Gerador de Aventuras" de acordo com o mundo que se passa seu jogo;
- Você agora no papel de mestre, contextualize os resultados da tabela geradora de aventura de forma que faça sentido, determine onde os Pjs irão começar;
- Com o oráculo você já pode determinar a cidade por onde começa, e até como ela é fisicamente pelos seus aspectos.;
- Na apostila temos uma folha simples em hexagonal que você poderá desenhar o "mundo" onde passa o seu jogo, cada hexágono pode ser uma possível localidade que seu PJ pode explorar. Se quiser, pode até usar o mundo já criado do sistema do seu RPG e colocar apenas as localidades nos hexágonos. Cada hexágono pode representar uma distância de um dia de viagem, por exemplo.

JOΓANDO

- Durante o jogo você utilizará as tabelas ΣΜΠΡΣ que quer construir uma cena. Seja ela de combate, de conversas com NPC's, conteúdo de uma sala em um dungeon, o que o NPC vai falar, se tem inimigo, que tipo de inimigo seria, qual evento acontece, a descrição da sala ou objeto, etc. Você perceberá que tem uma tabela para a maioria das situações que podem acontecer em uma aventura de RPG comum.
- Identifique qual tabela se refere a situação e cena de sua aventura e role o dado de acordo com a respectiva tabela;
- Muitas das opções da tabela são frases ou palavras soltas, isto é intencional, de forma a levar você como mestre, interpretar o resultado. Lembre-se de usar a lógica de acordo com o universo que se passa seu jogo. Esta parte é toda a mecânica do oráculo, até porque seria impossível simular em tabelas TODAS as respostas de um ser humano mestrando.

FINALIZANDO

- Após seu PJ ou seu grupo de PJs concluem o objetivo, assim como em todo RPG seja em grupo ou solo, quer dizer que você finalizou a missão.
- Utilize as regras do sistema de RPG que usou junto ao oráculo e distribua os prêmios e XP da mesma forma, conforme as regras dele.
- Se preferir você ainda pode usar a tabela de tesouros para dar mais um prêmio ao seu PJ.



Você pode começar criando o seu mundo do zero! Utilize a folha em hexágonos, utilize a tabela "ΤΕΡΡΕΝΟΣ ΙΔΙΩ" e criar o lugar.

Talvez você queira iniciar em uma cidade, utilize neste caso a tabela "CONSTRUÇÃO DE VILAS Σ CΙΔΑΔΕΣ ΔΙΟ" pegue uma folha em branco e comece a desenhar cada ponto dela.

ΟΙ ΜΥΤΟ ΜΑΙΣ ΤΑΒΕΛΑΣ

Diferente dos Oráculos anteriores, aqui tentamos trazer o máximo de personalização possível. Desde a criação da trama da sua aventura, reação dos npjs, descrição de cenas, criação de eventos etc. Σ a proposta deste ΟΙ é cobrir seu jogo desde a preparação, gameplay e finalização.

Adicionamos nesta versão:

- Personalidades dos NPCs assuntos e relevâncias [ou não] na trama;
- Um deck de aventuras coringas, que serão pontas soltas e mini missões que você pode gerar durante uma aventura recorrente. Isso dará mais dinamismo, mais conteúdo e mais tempo de jogo;
- Um banco de ideias, além da tradicional tabela de descrição para dar uma ajuda para os jogadores que estão "empacados" na cena. Serve também para tirar ideias novas de ultima hora.
- Personalidade para seu PJ aumentando mais a riqueza caso você esteja jogando solo e gostaria de imaginar seus PJ interagindo entre si;
- Uma nova tabela de eventos com descrições mais subjetivas de interpretação;

Lembrando que todas as tabelas existentes são opcionais. Você pode usar uma ou outra, todas ou uma!

Λ proposta é oferecer ao jogador possibilidades e facilidade de criar seus jogos e não força-lo a usar todas as tabelas.

Se achar que possui tabelas de mais, utilize apenas as que lhe interessam.



USANDO CADA TABELA PERSONAGENS JOGADORES [PJ]

Apesar de vários sistemas possuírem um sistema de criação e personalização de personagens, você pode optar por deixá-lo ainda mais estilizado com um traço marcante e uma ajuda ao criar um background.

GERADOR DE AVENTURA [MEDIEVAL, ATUAL, FUTURISTA]

Estas tabelas apesar de parecerem iguais tem 3 tipos distintos com variações em terrenos e objetos de missão entre aventuras medievais, onde podem ser mescladas com fantasia, atual onde pode se passar nos dias de hoje, mesclar com apocalipses e futurista junto ao cyberpunk.

CRIAÇÃO DE TERRENOS PARA MAPA GERAL Σ DUNGEONS – **MEDIEVAL, ATUAL Σ FUTURISTA**

Aqui teremos três variações de terrenos e como construir cada dungeon do mapa geral. Aqui você rola o tipo de terreno, o tamanho que terá e quantas salas possuirá.

MASMORRA SIMPLES

Para gerar cada cômodo da dungeon onde se passa a aventura, já existem modelos minimalistas já pré-prontos para apenas sortear e desenhar.

MASMORRA COMPLEXA

Esta tabela pode ser usada para gerar cada sala passo à passo. Dá mais trabalho, mas pode-se ter mais variações de cômodos e terrenos.

CRIAÇÃO DE ASPECTOS DE TERRENO

Esta tabela você pode utilizar quando estiver dentro de um mapa de uma cidade ou quando quer gerar aleatoriamente cada "ponto turístico", sociedade e construções físicas. Pode-se até gerar um pouco da cultura e histórico dos lugares.

CONTEÚDO DOS ASPECTOS

Para gerar o que têm de distinto cada uma das construções que existem na cidade ou vila, se um lugar é famoso, se é vazio, como está o ambiente no momento.

VILÃO DA AVENTURA Σ/OU CAMPANHA

"Vilão" é todo e qualquer obstáculo que intervenha na frente dos heróis. Ele pode ser personificado ou uma força da natureza, espírito, um grupo etc. Como sugere o título este vilão, dependendo do desenrolar do seu jogo, ele pode ser um simples vilão de uma missão única ou de toda uma campanha. Para guardar a surpresa você pode usar esta tabela só quando os pjs estão nas pistas de encontrá-lo.

INTERAÇÕES ENTRE PERSONAGENS

Aqui você utiliza para caso tenha mais de um pj na sua aventura e gostaria de gerar aleatoriamente situações e conversas entre ele. Ajuda na imersão de papéis.

ORÁCULO PRINCIPAL

Esta tabela você vai utilizar durante quase todo seu jogo no sentido narrativo.

Temos as probabilidades de "Sim e Não" o banco de ideias para dar aquele arranque em aventuras que você ficou empacado, descrições tanto para diálogo, atmosferas e cômodos eventos para viagens e sugestões de clima. No caso do clima o "ruim" pode ser interpretado como neve, chuvas e vento forte, e o "péssimo" algo como nevasca, neblina, tempestade. Eles ainda podem variar de acordo com o universo do seu jogo.

CONTEÚDO DO DUNGEON DURANTE A EXPLORAÇÃO

Estas tabelas podem ser usadas quando você entra no dungeon da missão, da fase ou mapa onde se passa a aventura. Ele sugere que você pode rolar cada um dos cômodos através da tabela 'salas' e através dos resultados você sorteia nas subtabelas de mesmo nome.

NPC'S

Utilize esta tabela para mais profundidade aos npcs que seu grupo encontra no mapa geral, em uma cidade ou até mesmo em uma dungeon.

ENIGMAS

Não apenas uma tabela, mas um regras especial para criar situações de enigmas durante suas aventuras, algo simplista que o grupo pode resolver além de simplesmente realizar um teste.

AVENTURAS CORINGAS

Como uma carta na manga. Utilize esta tabela sempre que seu grupo esta travado em uma aventura e a mesma pode apresentar-se monótona. Role na tabela, adapte para a realidade do seu jogo e dê mais coisas para os pj fazerem.

EVENTOS

Não há uma regra para usar esta tabela, use quando e como quiser. Ela serve até como banco de ideias para ajudar a engajar mais os pjs.

GANCHOS NA AVENTURA

Estas duas tabelas você utiliza sempre quando finalizar uma aventura. Uma mostra um "gancho" algo opcional que pode acontece sempre que finalizar uma missão ou ato importante na trama. A outra tabela você sorteia para a ação de conclusão da missão influenciou no mundo a sua volta, seja com o ambiente ou personagens.

Finalizando isso, cada tabela é única e oportuna para cada situação, mas como dito, não precisa usar todas. Utilize apenas o que achar conveniente.



I

PREPARAÇÃO Σ CRIAÇÃO



Tabelas para utilizar quando você vai preparar o seu mundo, aventura ou campanha

PERSONAGENS JOGADORES D10

CARACTERÍSTICA I

1	CICATRIZ
2	TATUAGEM
3	SOTAQUE
4	TIQUE NERVOSO
5	CHARMOZO
6	CABELO DIFERENTE
7	INTIMIDADOR
8	CALADÃO
9	INDECISO
10	HIPERATIPO

CARACTERÍSTICA II

1	MAL HUMORADO
2	OBESO
3	SO UM TIPO DE ROUPA
4	CABELO DIFERENTE
5	HABITOS DETESTÁVEIS
6	ANDAR DIFERENTE
7	AFETUOSO
8	METIDO
9	HIPER ATIVO
10	BOCA SUJA

PERSONALIDADE role 1d6 e em seguida role 1d10 compare na respectiva tabela

1 ≤ 2 = BOM +1D10

1	AGRADÁVEL
2	ALLEGRO
3	AMIGÁVEL
4	ANIMADO
5	BOM
6	AFETUOSO
7	MOTIVADO
8	FELIZ
9	HIPER ATIVO
10	FALADOR

3 ≤ 4 = NEUTRA + 1D10

1	DUPLA PERSONALIDADE
2	MENTIROSO
3	ARDILOSO
4	INFLUENCIÁVEL
5	FOFOQUEIRO
6	CURIOSO
7	CALMO
8	CALADO
9	SERENO
10	DISTRAÍDO

5 ≤ 6 = MAL +1D10

1	CRUEL
2	INSANO
3	SANGUINÁRIO
4	VIOLENTO
5	ALCOOLATRA
6	TARADO
7	VICIADO
8	MEDROSO
9	SUICIDA
10	DEPRESSIVO

MOTIVAÇÕES

1	TER UM CARGO INFLUENTE
2	SER ACOLHIDO
3	PROVAR SEU VALOR
4	VINGANÇA
5	PROVAR INOCÊNCIA
6	RESGATE
7	CURA
8	MELHORA DE HABILIDADES
9	LEMBRANÇA
10	FUGA

1D20

11	SAIR DA ROTINA
12	QUER FAZER FAMADA DE...
13	INICIAR O CAOS POR MOTIVOS PROPRIOS
14	QUER FICAR RICO
15	MOTIVADO PELOS AMIGOS
16	SE SENTE COBRADO POR...
17	QUER EVITAR TAL COISA...
18	CUMPRIR UM CHAMADO
19	QUER SER OUTRA PESSOA QUE NÃO É
20	SATISFAZER UMA CRENÇA

GERADOR DE AVENTURA MEDIÉVAL

DZO	OS HERÓIS PRECISAM... 1DZO	UM(A) 1DZO	...QUE FOI... 1DZO-	...Σ ΕΣΤΑ... 1DZO
1	ΔΕΡΡΟΤΑΡ	ΚΙΔΑΔΕ	ΕΣΚΥΕΣΚΙΔΟ	ΑΒΑΙΧΟ ΔΟ ΜΑΡ
2	ΔΕΣΤΡΥΙΡ	ΦΕΙΤΙΚΕΙΡΟ	ΚΟΝΣΤΡΥΙΔΟ	ΕΣΚΟΝΔΙΔΟ ΝΥΜΑ ΜΑΣΜΟΡΡΑ
3	ΔΕΣΚΟΒΡΙΡ	ΠΡΙΝΚΙΠΕ	ΦΟΡΜΑΔΟ	ΣΜ ΡΕΙΝΟ ΣΕΚΡΕΤΟ
4	ΕΣΚΟΛΤΑΡ	ΝΡΚ	ΚΡΙΑΔΟ	ΣΜ ΥΜΑ ΦΛΟΡΕΣΤΑ
5	ΙΜΠΕΔΙΡ	ΑΛΙΑΔΟ	ΑΤΑΚΑΔΟ	ΣΜ ΥΜΑ ΜΙΝΑ ΑΒΑΝΔΟΝΑΔΑ
6	ΠΡΟΤΕΓΕΡ	ΓΡΥΠΟ	ΜΟΡΤΟ(Α)	ΣΜ ΥΜ ΔΕΠÓΣΙΤΟ
7	ΥΙΑΥΑΡ ΑΤΕ	ΑΜΙΓΟ	ΑΠΡΙΣΙΟΝΑΔΟ	ΣΜ ΥΜ ΚΑΣΤΕΛΟ
8	ΤΡΑΝΣΠΟΡΤΑ Ρ	ΜΟΝΣΤΡΟ	ΦΕΡΙΔΟ	ΣΜ ΥΜ ΚΟΥΙΛ
9	ΑΥΑΝΚΑΡ	ΜΑΛΔΙΧΑ	ΑΜΑΛΔΙΧΟΑΔΟ	ΣΜ ΥΜ ΠΡΕΔΙΟ
10	ΕΣΚΑΡΑΡ	ΚΥΛΤΟ	ΠΡΕΣΟ	ΣΜ ΥΜ ΛΥΓΑΡ ΔΙΣΤΑΝΤΕ
11	ΕΥΠΛΟΡΑΡ	ΥΙΛΑ	ΡΑΠΤΑΔΟ	ΝΑΣ ΝΥΥΕΝΣ
12	ΚΕΡΤΙΦΙΚΑΡ	ΥΙΛΑΡΕΥΟ	ΔΕΣΤΡΥΙΔΟ(Α)	ΝΟ ΣΥΒΤΕΡΡΑΝΕΟ
13	ΡΕΚΥΠΕΡΑΡ	ΦΑΜΙΛΙΑΡ	ΦΕΙΤΟ	ΣΜ ΥΜΑ ΙΛΗΑ
14	ΛΙΒΕΡΤΑΡ	ΡΕΙΝΟ	ΕΣΚΟΝΔΙΔΟ	ΝΟ ΡΕΙΝΟ ΜΑΓΙΚΟ
15	ΣΑΛΥΑΡ	ΡΑΚΑ	ΕΛΕΙΤΟ	ΕΣΚΥΕΣΚΙΔΟ
16	ΡΕΣΓΑΤΑΡ	ΠΡΙΝΚΙΠΕ	ΕΣΚΡΙΑ	ΣΜ ΟΥΤΡΟ ΠΛΑΝΟ
17	ΑΤΡΑΙΡ	ΚΟΥΕΡΝΑΝΤΕ	ΔΕΣΦΙΝΗΑΔΟ	ΣΜ ΜΕΙΟ ΛΟΣ ΜΟΝΣΤΡΟΣ
18	ΔΕΣΒΑΡΑΤΑΡ	ΠΛΕΒΕΥ	ΚΟΝΦΙΝΑΔΟ	ΔΕΡΡΟΤΑΔΟ
19	ΕΥΣΚΥΤΑΡ	ΑΝΙΜΑΛ/ΣΕΡ	ΛΕΥΑΔΟ	ΕΣΓΟΤΑΔΟ
20	ΣΕΓΥΙΡ	ΕΣΠΙΡΙΤΟ	ΕΥΠΥΛΣΟ	ΣΥΜΙΔΟ

GERADOR DE AVENTURA ATUAL

DZO	OS HERÓIS PRECISAM.. 1DZO	UM(A) 1DZO	...QUE FOI.. 1DZO-	...Σ ΕΣΤÍ.. 1DZO
1	DERROTAR	CIDADEΣ	ΕΣQUEΣΙΔΟ	ΑΒΛΙΧΟ ΔΟ ΜΑΡ
2	ΔΕΣΤΡΥΙΡ	LIDER RELIGIOSO	CONSTRΥΙΔΟ	ΕΣCONDIDO ΣΕ Μ ΔΕΡΨΙΤΟ
3	ΔΕΣCOBRIR	GOVERNADOR	FORMADO	COMUNIDADEΣ CARENTEΣ
4	ΕΣCOLΤΑΡ	NPC	CRΙΑΔΟ	ΣΕ ΜΑ FLORESTA
5	IMPEDIR	ΑΛΙΑΔΟ	ΑΤΑCΑΔΟ	ΣΕ ΜΑ ΓΑΛΠΆΟ ΑΒΑΝΔΟΝΑΔΟ
6	PROΤΕΓΓΕΡ	GRΥΠΟ	MORTO(A)	ΣΕ Μ ΔΕΡΨΙΤΟ
7	VIAJΑR ΑΤΈ	ΑΜΙΓΟ	ΑΠΡΙΣΙΟΝΑΔΟ	ΣΕ Μ ΠΡΈΔΙΟ
8	TRANSPORT ΑΡ	ΙΝΙΜΙΓΟΣ	ΦΕΡΙΔΟ	ΣΕ Μ COVIL
9	ΑΒΑΝCΑΡ	MALΔΙCΆΟ	ΑΜΑΛΔΙCΟΑΔΟ	ΣΕ ΜΑ ΠΡΑCΑ
10	ΕΣCΑΠΑΡ	RELIGIΆΟ	ΠΡΕΣΟ	ΣΕ Μ ΟΥΤΡΑ CΙΔΑΔΕ
11	ΕΣΠΛΟΡΑΡ	ΒΑΙΡΡΟ	ΡΑΠΤΑΔΟ	ΝΟ CΕΝΤΡΟ ΔΑ CΙΔΑΔΕ
12	CERTIFICΑΡ	COMUNIDADEΣ	ΔΕΣΤΡΥΙΔΟ(A)	ΝΟΣ ΕΣΓΟΤΟΣ
13	RECUPERΑΡ	FΑΜΙΛΙΑΡ	ΦΕΙΤΟ	ΒΕΙΡΑ-ΜΑΡ
14	LIBERTΑΡ	GRΥΠΟ ΔΕ ΠΕΣΣΟΑΣ	ΕΣCONDIDO	MUNDO ΕΣΠΙΡΙΤΥΑΛ
15	SΑLVΑΡ	POLICIAIS	ΕΛΕΙΤΟ	ΕΣΤΑCΆΟ ΔΕ ΜΕΤΡÔ/ ÔNIBUS
16	RESGΑΤΑΡ	POLITICO	ΕΣCRITA	ΝΑ ΡΟΔΟVΙΑΡΙΑ
17	ΑΤΡΑΙΡ	ΤΡΑΦΙCΑΝΤΕΣ	ΔΕΦΙΝΗΑΔΟ	ΝΑ ΠΡΕΦΕΙΤΥΡΑ
18	ΔΕΣΒΑΡΑΤΑ Ρ	MENDIGO	CONFINADO	ΣΕ ΜΑ FΑVΕΛΑ
19	ΕΣΕCΥΤΑΡ	ΑΝΙΜΑΛ/ΣΕΡ	ΕΛVΑΔΟ	ΝΟ ΠΡΕΣÍΔΙΟ
20	ΕΣΕΓΥΙΡ	ΕΣΠÍΡΙΤΟ	ΕΣΠΥΛΣΟ	ΣΕ Μ CΑΜΠΟ ΑΒΕΡΤΟ

GERADOR DE AVENTURA FUTURISTA

DZO	OS HERÓIS PRECISAM... 1DZO	UM(A) 1DZO	...QUE FOI... 1DZO-	...Σ ΕΣΤÁ... 1DZO
1	DERROTAR	CIDADE	ΕΣQUEΣΙΔΟ	ΑΒΑΙΧΟ ΔΟ ΜΑΡ
2	ΔΕΣΤΡUIR	PROGRAMA	CONSTRUÍΔΟ	ΕΣCONΔΙΔΟ ΝΟ CYBERSPAÇO
3	ΔΕΣCOBRIR	GOVERNADOR	FORMADO	COMUNIDADE MUTANTES
4	ΕΣCOLTAR	MERCENÁRIO	CRÍADO	ΕΜ UΜΑ ΜΕΓΑ CORPORACÃO
5	IMPEDIR	ALÍADO	ΑΤΑCADO	ΕΜ UΜΑ ΓΑΛPÃO ΑΒΑΝΔΟΝΑΔΟ
6	PROTEΓΕR	GRUPO	MORTO(A)	ΕΜ UΜ FERRO VELHO ΔΕ ROΒÔS USADOS
7	VÍAJAR ΑΤÉ	ΑΜΙΓΟ	ΑΠΡΙΣΙΟΝΑΔΟ	ΕΜ UΜ ΠΡÉΔΙΟ
8	TRANSPORT AR	ΑΝΔΡΟΙΔΕ	FERIDO	ΕΜ UΜΑ ΜΑΝΣÃO
9	ΑΒΑΝCΑR	VÍRUS	ΑΜΑΛΔΙCΟΑΔΟ	ΕΜ UΜΑ ΠΡΑCΑ
10	ΕΣCΑΡAR	ΣΕΙΤΑ	ΠΡΕΣΟ	ΕΜ ΟΥΤΡΑ CΙΔΑΔΕ
11	ΕΧΠΛΟΡΑR	SITE MALICÍOΣO	ΡΑΠΤΑΔΟ	ΝΟ CΕΝΤΡΟ ΔΑ CΙΔΑΔΕ
12	CERTIFICAR	FEDERAIS	ΔΕΣΤΡUIΔO(A)	ΝΑ FΑVELA
13	RECUPEPAP	FAMÍLIAR	FΕΙΤΟ	ΒΕΙΡΑ-ΜΑΡ
14	LIBERTAR	CBORGUES	ΕΣCONΔΙΔΟ	MUNDO DIGITAL
15	SALVAR	POLICIAIS	ΕΛΕΙΤΟ	ΕΣΤΑCÃO ΕΣΠΑICIAL
16	RESGATAR	POLITICO	ΕΣCRITA	ΝΑ ΡΟΔΟVÍΑΡΙΑ
17	ΑΤΡΑΙR	DRONE	ΔΕΦΙΝΗΑΔΟ	ΝΑ ΠΡΕΦΕΙΤΥΡΑ
18	ΔΕΣΒΑΡΑΤΑ R	MENDIGO	CONFINADO	ΕΜ UΜΑ CΟΜΥΝΙΔΑΔΕ ΔΕ ΜΕRCENÁRIOS
19	ΕΧΕCΥΤΑR	ANIMAL/SER	ΛΕVΑΔΟ	ΝΟ ΠΡΕΣÍΔΙΟ
20	ΕΣCUIR	ΜΕΤΑ- HUMANO	ΕΧΠΥΛΣΟ	ΕΜ UΜ CΑΜΠΟ ΑΒΕΡΤΟ

criação de terrenos para
mapa geral e dungeons

MEDIEVAL/FANTASIA

TIPOS DE TERRENOS 1D20

1	CASA
2	CIDADE
3	VILA
4	FLORESTA
5	TORRE
6	PÂNTANO
7	MONTANHAS
8	DESFILADEIROS
9	DESERTO
10	MINA
11	CAVERNA NATURAL
12	VALE
13	GUILDA
14	TORRE DE MAGOS
15	CIDADE
16	SUBTERRÂNEO
17	FORTE
18	CASTELO
19	VILA
20	CIDADE

TAMANHO DO MAPA DO TERRENO 1D6

1 e 2	PEQUENO
3 e 4	MÉDIO
5	GRANDE
6	ENORME

MAPA PEQUENO

1D6	SALAS/ PASSAGENS
1D6	ANDARES [opcional]
1D6	SUBTERRÂNEOS [opcional]

MAPA MÉDIO

1D10	SALAS/ PASSAGENS
1D6	ANDARES
1D6	SUBTERRÂNEOS

MAPA GRANDE

1D20	SALAS/ PASSAGENS
1D10	ANDARES [opcional]
1D10	SUBTERRÂNEOS [opcional]

MAPA ENORME

1D20	SALAS/ PASSAGENS
1D10	ANDARES
1D10	SUBTERRÂNEOS

criação de terrenos para mapa geral e dungeons

ATUAL

TIPOS DE TERRENOS 1D20

1	CASA
2	CIDADE
3	BAIRRO
4	PARQUE
5	PRÉDIO
6	FAZENDA
7	MONTANHAS
8	DESFILADEIROS
9	DESERTO
10	ESTAÇÃO
11	ESGOTOS
12	ÁREA NOBRE
13	BAR/PUB
14	CENTRO DA CIDADE
15	LOJAS DE COMÉRCIO
16	SHOPPING
17	DELEGACIA
18	PREFEITURA
19	MANSÃO
20	CIDADE

TAMANHO DO MAPA DO TERRENO 1D6

1 e 2	PEQUENO
3 e 4	MÉDIO
5	GRANDE
6	ENORME

MAPA PEQUENO

1D6	SALAS/ PASSAGENS
1D6	ANDARES [opcional]
1D6	SUBTERRÂNEOS [opcional]

MAPA MÉDIO

1D10	SALAS/ PASSAGENS
1D6	ANDARES
1D6	SUBTERRÂNEOS

MAPA GRANDE

1D20	SALAS/ PASSAGENS
1D10	ANDARES [opcional]
1D10	SUBTERRÂNEOS [opcional]

MAPA ENORME

1D20	SALAS/ PASSAGENS
1D10	ANDARES
1D10	SUBTERRÂNEOS

criação de terrenos para
mapa geral e dungeons

FUTURISTA/CYBERPUNK

TIPOS DE TERRENOS 1D20

1	CASA
2	CIDADE
3	SHOPPING VIRTUAL
4	INDÚSTRIA
5	DELEGACIA
6	MEGA CORPORAÇÃO
7	MONTANHAS
8	ESGOTOS
9	CYBER ESPAÇO
10	ESTAÇÃO ESPACIAL
11	TERMINAL
12	BAIRRO NOBRE
13	COMÉRCIO
14	TORRE DE CONTROLE
15	MERCADO NEGRO
16	SUBTERRÂNEO
17	ESTAÇÃO
18	EDIFÍCIO
19	FAVELA
20	PARQUE

TAMANHO DO MAPA DO TERRENO 1D6

1 e 2	PEQUENO
3 e 4	MÉDIO
5	GRANDE
6	ENORME

MAPA PEQUENO

1D6	SALAS/ PASSAGENS
1D6	ANDARES [opcional]
1D6	SUBTERRÂNEOS [opcional]

MAPA MÉDIO

1D10	SALAS/ PASSAGENS
1D6	ANDARES
1D6	SUBTERRÂNEOS

MAPA GRANDE

1D20	SALAS/ PASSAGENS
1D10	ANDARES [opcional]
1D10	SUBTERRÂNEOS [opcional]

MAPA ENORME

1D20	SALAS/ PASSAGENS
1D10	ANDARES
1D10	SUBTERRÂNEOS

MASMORRAS COMPLEXAS

Role 1d20 + 1d6 + 1d10 + 1d20

1d20	CORRIDORES
1	Reto curto
2	Reto longo
3-5	Termina numa porta
5	Reto curto, porta à direita
7	Reto curto, porta à esquerda
8	Reto curto, passagem lateral à direita
9	Reto curto, passagem lateral à esquerda
10	Bifurcação em 'T'
11	Encruzilhada X
12	Vira 90° à esquerda
13	Vira 90° à Direita
14-15	Termina numa câmara [sem porta]
16	Termina em uma escadaria
17	Reto curto, escadaria à direita
18	Reto curto, escadaria à esquerda
19	Sem saída
20	Outro muito longo, role +1 vez

1d6	TIPOS DE ESCADARIAS
1	Subindo a uma caminho sem saída
2	Descendo a um caminho sem saída
3	Desce, andar à baixo
4	Sobe, andar à cima
5	Alçapão que sobe, andar à cima
6	Alçapão que desce, Andar à baixo

1d10	TIPOS DE SALAS, ÁREAS, CÂMARAS, LOCAIS, ETC...
1	Quadrado grande
2	Quadrado, enorme
3	Retangular médio
4	Retangular grande
5	Octogonal médio
6	Octogonal grande
7	Irregular, retangular
8	Irregular. Outra forma geométrica média
9	Sala enorme com 1 cômodo a mais em seu interior
10	Sala enorme com 3 cômodos a mais em seu interior

1d20	TIPOS DE SAÍDAS DAS SALAS, CÂMARAS, ETC...
1-5	Nenhuma
6-11	Uma
12-15	Duas
16-17	Três
18	Quatro
19	Apenas uma escadaria
20	Uma saída e uma escadaria, jogue +1d20 1 a 10 – saída por uma porta 11 a 20 – saída por outro corredor

CRIAÇÃO DE ASPECTOS DOS TERRENOS

ASPECTO	
1	VELHA
2	ANTIGA
3	DESTRUÍDA
4	RECONSTRUÍDA
5	POBRE
6	RICA
7	ABANDONADA
8	OUTRA SOCIEDADE
9	REFEM
10	DE ALGUMA RAÇA

CONHECIDA POR...	
1	POPULAÇÃO RUDE
2	POPULAÇÃO AGRADÁVEL
3	CENTRO COMERCIAL
4	CIDADE MODELO
5	EXCELENTE CULINÁRIA
6	PODER ESPÍRITUAL
7	IGNORANTE
8	ATÉISTA
9	FE FERVOROSA
10	SEREM ESCRAVOS

COMÉRCIO	
1	CALMO
2	CHIEIO
3	BADALADO
4	ANTRO DE PUTARIA
5	CHIQUES
6	BARULHENTO
7	PERIGOSA
8	MERCENARIOS LADROS
9	VAZIO
10	COMUM

SOCIEDADE	
1	SOCIEDADE
2	SOCIEDADE
3	SOCIEDADE
4	MONARQUIA
5	DITADURA
6	DEMOCRACIA
7	ANARQUIA
8	COLETIVISMO
9	SEM ORGANIZAÇÃO
10	SOCIEDADE

SITUAÇÃO ATUAL...	
1	PESSOA INFLUENTE MORTA
2	GUERRAS DE GANGUES
3	FOME
4	PAZ
5	INÍCIO GUERRA CIVIL
6	LOJISTAS QUEBRANDO
7	CALMÁRIA
8	MEDO DA POPULAÇÃO
9	ESCALASSEZ
10	PROSPERIDADE

NPC INFLUENTE É	
1	CULTO
2	CURIOSO
3	DESAFIADOR
4	DESANIMADO
5	DESESPERADO
6	DESMOTIVADO
7	COVARDE
8	DETERMINADO
9	DIPLOMÁTICO
10	DISTRÁIDO

CONTÉÚDOS DOS ASPECTOS

LOJAS DE ITENS

1	VELHA
2	ANTIGA
3	MERCADORES VIAJANTES
4	AMBULANTES
5	POBRES
6	FALIDOS
7	MAIS CAROS
8	ITENS RAROS
9	ITENS COMUNS
10	NÃO TEM

SEGURANÇA

1	NÃO TEM
2	FRACO
3	ABATIDO
4	NUMEROSO
5	FAMOSO
6	BEM ARAMDO
7	POUCO NA REGIÃO
8	NÃO TEM
9	CORRUPTOS
10	HONRADOS

CONSTRUÇÃO/PRÉDIOS

1	NÃO TEM
2	VAZIA
3	ABANDONADA
4	CAINDO AOS PEDAÇOS
5	RESISTENTE Σ INFLUENTE
6	MAU FALADA POR...
7	BEM CONHECIDA POR...
8	RECONSTRUINDO
9	SENDO CONSTRUÍDA.
10	CORRUPTOS

TAVERNA/BAR/PUB

1	DE LUXO
2	CAINDO AOS PEDAÇOS
3	FALCO DE APRESENTAÇÕES
4	MAU VISTA
5	PROSTÍBULO
6	DE UMA FAMILIA
7	NÃO TEM
8	REFORMADA
9	HOMENAGEM A UM DEUS
10	ANTRO DE LADRÕES

MERCADO

1	DE LADRÕES
2	DE MENDIGOS
3	ITENS FALSOS
4	ITENS AMALDIÇADOS
5	ITENS RAROS Σ CAROS
6	ITENS USADOS
7	DE ESCRAVOS
8	INFLUENTE
9	MUITO VASTO
10	MAU FREQUENTADO

GUILDA/GRUPOS

1	DE LADRÕES
2	DE MAGOS
3	DE MERCENÁRIOS
4	CORRUPTOS
5	ASSASSINOS
6	AVENTUREIROS
7	NÃO TEM
8	MÁ FAMA
9	BOA FAMA
10	RICA

ΤΕΜΠΛΟ/ΙΓΡΕΣΙΑ

1	ΝΑΪΟ ΤΕΜ
2	ΣΝΟΡΜΕ
3	ΚΟΝΗΕΙΔΑ
4	ΜΑΝΔΑ ΝΑ ΚΙΔΑΔΕ
5	ΚΟΡΡΥΠΤΑ
6	ΔΕΥΣΕΣ ΚΡΥΕΙΣ
7	ΑΝΤΡΟ ΔΕ ΦΕΝΑΤΙΚΟΣ
8	ΚΑΙΝΔΟ ΛΟΣ ΡΕΔΑΚΟΣ
9	ΡΕΦΟΡΜΑΝΔΟ
10	ΣΕΝΔΟ ΚΡΙΑΔΑ

ΚΑΣΤΕΛΟ/ΠΡΕΦΣΙΤΥΡΑ

1	ΝΑΪΟ ΤΕΜ
2	ΣΝΟΡΜΕ
3	ΔΕ ΛΥΧΟ
4	ΔΙΦΙΚΙΛ ΑΚΕΣΣΟ Α ΠΛΕΒΕ
5	ΦΑΚΙΛ ΑΚΕΣΣΟ
6	ΣΪ ΟΝΤΡΑ ΚΟΝΒΙΔΑΔΟ
7	ΣΪ ΟΝΤΡΑ ΦΑΜΟΣΟ
8	ΣΪ ΟΝΤΡΑ ΑΛΤΟΡΙΖΑΔΟ
9	ΝΙΓΥΕΜ ΟΝΤΡΑ
10	ΒΟΛ / ΜΑ ΦΑΜΑ



Ο ΒΙΛΛΑΟ ΔΑ ΑΒΕΝΤΥΡΑ Σ/ΟΥ ΔΑ ΚΑΜΠΑΝΗΑ

ΤΙΠΟ ΔΕ ΒΙΛΛΑΟ

1	UM ÚNICO ΒΙΛΛΑΟ
2	UMA CRITURA ΜΙΣΤΙΚΑ
3	UM ΜΟΝΣΤΡΟ ΣΠΕΚΙΦΙΚΟ
4	UM ΓΡΥΠΟ ΔΕ ΙΝΔΙΒΙΔΥΟΣ
5	UM ΦΕΝÔΜΕΝΟ
6	ΕΝΤΙΔΑΔΕ
7	ΑΒΑΤΑΡ ΔΕ UM ΔΕΥΣ
8	ΜΑΓΟ ΠΟΔΕΡΟΣΟ
9	ΓΥΕΡΡΕΙΡΟ ΠΟΔΕΡΟΣΟ
10	UMA ΜΑΛΔΙÇĂŌ

ΟΡΙΓΕΜ

1	MUNDO DO CRIME
2	RIQUEZA
3	SOBRENATURAL
4	ACIDENTE
5	DESCONHECIDA
6	INATA
7	DO PASSADO
8	PATRIOTISMO
9	DE UM ERRO
10	DA MISÉRIA

ΟΒΥΕΤΙΒΟ

1	CONQUISTA
2	FORTUNA
3	SOBREVIVÊNCIA
4	PROVAR VALOR
5	ANARQUIA
6	VIOLÊNCIA
7	CAOS
8	DIVERSĂŌ
9	DESTRUIÇĂŌ
10	MORTES

ΑΛΙΝΗΑΜΕΝΤΟ

1	GENTIL
2	HABILIDOSO
3	HONESTO
4	IDΕΑΛΙΣΤΑ
5	LÍDER NATO
6	IGNORANTE
7	IMPACIENTE
8	IMPETUOSO
9	INCONSEQUENTE
10	INCONSTANTE

ΤΕΣΟΥΡΟ ΑΟ ΣΕΡ ΔΕΡΡΟΤΑΔΟ

1	UM ΑÇΕΣΣΟ ΙΜΠΟΡΤΑΝΤΕ Α ΑΛΓΟ
2	ΑΡΜΑ
3	CURA ΔΕ ΠΟΝΤΟΔ ΔΕ ΒΙΔΑ
4	ΜΥΝΙÇĂŌ
5	ΑΡΜΑΔΥΡΑ/ ΠΡΟΤΕÇĂŌ
6	ΙΤΕΝΔ ΔΕ ΑΥΧΙΛΙΟ
7	UM VALOR X ΔΕ ΔΙΝΗΕΙΡΟ
8	ΣΟΡΤΕΙΕ ΖΧ ΤΕΣΟΥΡΟΔ
9	ΑΥΜΕΝΤΟ ΝΑ ΦΑΜΑ
10	ΜΑΙΔ ΙΝΦΛΥΕΝÇΙΑ ΠΑΡΑ ____

II

JOGANDO



Tabelas para utilizar enquanto joga o jogo

INTERAÇÕES ENTRE OS PERSONAGENS

RESULTADO 1D6 = 1 - ODIO

1	SE ENGANAM
2	PRECONCEITO DA RAÇA
3	PRECONCEITO COM A CLASSE
4	PREJUDICAR
5	DISCUSSÃO
6	POSICÕES OFENSIVAS. VERBAIS E PARA COMBATES

RESULTADO 1D6 = 2 AMIZADE

1	AUXILIO
2	DISTRAÇÃO PARA COISAS BOAS
3	FALAR BEM
4	SE COMPROMETEM A TRABALHAR JUNTOS
5	É UM DISFARÇA SUA INDIGNAÇÃO EM PRÓ DO GRUPO
6	SE COMPROMETEM A SE AJUDAR EM ARMADILHAS.

RESULTADO 1D6 = 3 INDIFERENÇA

1	NÃO LIGA PARA IDEIAS
2	NÃO LIGA QTO A CLASSE
3	NÃO SE PREOCUPAM COM O GRUPO
4	NÃO SE PREOCUPAM COM A MISSÃO
5	NÃO LIGAM PARA OS NPCs
6	ACHAM PERDE DE TEMPO

RESULTADO 1D6 = 4 - CORAGEM

1	ENCORAJAMENTO
2	TRABALHO EM EQUIPE
3	ENFRENTAR OS MEDOS
4	NÃO DESISTIR DE MISSÕES
5	TENTAM NOVAMENTE
6	MOTIVAÇÃO NOVA

RESULTADO 1D6 = 5 - FELIZ

1	BOM HUMOR
2	SATISFAÇÃO
3	MAIS INTERESSE COM OS DEMAIS
4	O CLIMA MAIS AGRADÁVEL ENTRE SI
5	ELOGIOS
6	PENSAMENTOS POSITIVOS

RESULTADO 1D6 = 6 AFETO

1	ELOGIOS
2	FLERTE
3	MAIS EMPATIA COM NPCs
4	GESTOS DE CARINHOS [FISICOS]
5	GESTOS DE CARINHOS [AÇÕES]
6	CONVERSAS AGRADÁVEIS

ORÁCULO PRINCIPAL

SIM E NÃO 1D10

1 NÃO	2 SIM	3 NÃO
4 SIM	5 NÃO + VANTAGEM	6 SIM + VANTAGEM
7 NÃO + DESVANTAGEM	8 SIM + DESVANTAGEM	9 NÃO + EVENTO
10 SIM + EVENTO		

1D10 BANCO DE IDEIAS ONDE / COMO / PORQUE

1 LUGAR ELEVADO	1 COM UM OBJETO _____	1 FORAM PEGOS
2 RESIDENCIA	2 COM ARMA	2 FORAM ROUBADOS
3 PONTO TURÍSTICO	3 COM AFETO	3 FOI A MANDO DE...
4 POSTO	4 COM MOVIMENTOS	4 CUIDA
5 ABRIGO	5 COM PRETEXTO DE _____	5 VIVE EM TAL LUGAR
6 BORDEL	6 COM ESCURIDÃO	6 FOI OBRIGADO
7 EDIFICAÇÃO INFLUENTE	7 COM ILUMINAÇÃO	7 ESTAVA SENDO SEGUIDO
8 HOSPITAL	8 COM EXAGEROS	8 NÃO TEVE ESCOLHA
9 COMERCIO	9 COM ACESSOS	9 FOI PRESO
10 CENTRO	10 COM CONTATOS	10 TRABALHA COM ISSO

DESCRIÇÃO DE ALGO 1D6

1	BOM / AGRADÁVEL/ LEGAL
2	MAL / RUIM/ PÉSSIMO
3	VELHO/ IDOSO/ ANTIGO
4	NOVO/ JOVEM/ RECENTE
5	PODER/ INFLUENTE/ FORTE
6	RARO/ REALIZA/ INCOMUM

1D6

EVENTOS PARA VIAGENS LONGAS

1	NPC
2	ACIDENTE
3	VANTAGEM
4	DESVANTAGEM
5	OBSTÁCULO
6	PERDIDO?

CLIMA 1D10

1 a 7	BOM
6 e 8	RUIM
9 e 10	PÉSSIMO

CONTEÚDO DO DUNGEON DURANTE A EXPLORAÇÃO D10

SALAS	
1	VAZIO
2	INIMIGO
3	INIMIGO
4	ENIGMA ou PISTA
5	ARMADILHA
6	OBJETIVO DA MISSÃO
7	NPC
8	MISSÃO EXTRA
9	OBJETIVO DA MISSÃO
10	TESOURO

MISSÃO EXTRA [OPCIONAL]	
1	LEVAR PARA FORA DO DUNGEON
2	VENCER 106 COMBATES
3	DESTRUIR 1 INIMIGO ESPECÍFICO
4	TRANSPORTAR ATÉ UMA SALA ESPECÍFICA
5	PROTEGER NPC DE UMA CERTA AMEAÇA
6	SOLUCIONAR UM ENIGMA
7	CONSEGUIR UM TESOURO ESPECÍFICO
8	DESARMAR OU SELAR ALGO
9	PROTEGER ALGO OU ALGUÉM EM UM COMBATE
10	ACHAR ALGO PARA ALGUÉM

INIMIGO		ARMADILHA		TESOUROS	
1	INICIAL SOZINHO	1	CORTANTE	1	CURA
2	INICIAL GRUPO	2	QUEDA	2	ITEM COMUM
3	FRACO	3	VENENOSA	3	DINHEIRO
4	FRACO GRUPO	4	EXPLOSIVA	4	OBJ. UTIL PARA MISSÃO
5	MEDIANO	5	EMBOSCADA	5	ARMA
6	MEDIANO GRUPO	6	VENENO	6	ITEM COMUM
7	FORTE E SOZINHO	7	PARALIZANTE	7	PROTEÇÃO
8	FORTE EM GRUPO	8	MECANISMO	8	MATERIA PRIMA
9	MUITO FORTE E SOZINHO	9	IMPROVISADA	9	RARO
10	"CHEFÃO"	10	PERFURANTE	10	ITEM COMUM

NPC'S EM DUNGEONS D10

RAÇA		SITUAÇÃO/ASSUNTO		PERSONALIDADE	
1	HUMANO	1	PERDIDO	1	AGRADÁVEL
2	OUTRA RAÇA	2	PERSEGUIDO	2	ALEGRE
3	OUTRA RAÇA	3	FERIDO	3	AMIGÁVEL
4	OUTRA RAÇA	4	OFERECENDO SERVIÇOS	4	ANIMADO
5	HUMANO	5	MORTO	5	ARDILOSO
6	OUTRA RAÇA	6	MESMA RAÇA DO GRUPO	6	ARROGANTE
7	OUTRA RAÇA	7	ASSUSTADO	7	ASTUTO
8	OUTRA RAÇA	8	COAGIDO	8	AVARENTO
9	OUTRA RAÇA	9	QUER SE VIRAR SOZINHO	9	BISBILHOTSEIRO
10	HUMANO	10	PEDE AJUDA	10	BOM

NPC'S 1D10

RAÇA		TIPO		PERSONALIDADE	
1	HUMANO	1	VENDEDOR	1	AGRADÁVEL
2	OUTRA RAÇA	2	PROSTITUTA	2	ALLEGRO
3	OUTRA RAÇA	3	LADRÃO	3	AMIGÁVEL
4	OUTRA RAÇA	4	HOTELEIRO	4	ANIMADO
5	HUMANO	5	DESEMPREGADO	5	ARDILOSO
6	OUTRA RAÇA	6	PASSANDO	6	ARROGANTE
7	OUTRA RAÇA	7	MENDIGO	7	ASTUTO
8	OUTRA RAÇA	8	GUARDA	8	AVARENTO
9	OUTRA RAÇA	9	PARENTE	9	BISBILHOTEIRO
10	HUMANO	10	INFLUENTE	10	BOM

1D10 REAÇÃO AO VER O PJ	
1	SURPRESO
2	ASSUSTADO
3	TEMEROSO
4	CURIOSO
5	ABERTO
6	FECHADO
7	DISTRAÍDO
8	NORMAL
9	FELIZ
10	INFELIZ

BACKGROUND DO NPC	
1	SE LIVRAR DO MUNDO DO CRIME (OU NÃO)
2	É RICO, VIVEM EM "BERÇO DE OURO"
3	ALGO RELACIONADO AO SOBRENATURAL
4	ACIDENTE
5	DESCONHECE DO PASSADO
6	VEIO DE LONGE CONSEGUIR ALGO NA VIDA
7	PASSADO RUIM QUE O PERSEGUIU
8	QUER PROVAR O VALOR AO MUNDO
9	RELIGIOSO
10	VEIO DA MISÉRIA

DESCRIÇÃO DIÁLOGO	
1	LEGAL
2	MAL
3	ANTIGO
4	RECENTE
5	FORTE
6	INCOMUM

ASSUNTO DA CONVERSA	
1	PAPO FURADO
2	SOBRE A MISSÃO CORRENTE
3	DICA DE ATALHO DE VIAGEM
4	SOBRE A MISSÃO - HISTÓRIA
5	FOGE DE MEDO
6	PUXA SACO
7	HOBBY INUTIL
8	FALA SOBRE O MUNDO, O CIDADÃO, OU LOCAL
9	SOBRE A MISSÃO
10	DICA UTIL

RESPOSTAS DO NPC DE SIM E NÃO		
1-2 NÃO MAS...	3-4 SIM MAS...	5-6 NÃO Σ...
7-8 SIM Σ...	9 NÃO	10 SIM

ΣΝΙΓΜΑΣ

Σm algumas salas podem haver enigmas escondidos que os aventureiros poderão tentar solucionar. Mas como criar um enigma e resolve-lo de forma que apresente desafio no modo solo? Segue uma sugestão.

Role Zd10, porém faça-o de forma que você não veja o resultado.

Σm seguida escolha 1 item de cada uma das tabelas e veja com o número dos dados se forem igual [independente da ordem] você o solucionou.

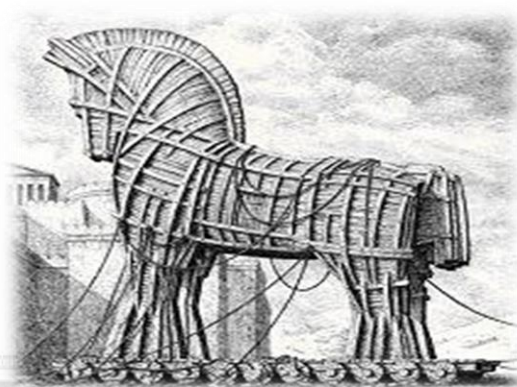
Porém se acertar apenas 1, mantenha o que você acertou na tabela que acertou e role 1d10 desta vez e escolha o item da tabela q vc errou.

Você pode adaptar o contexto para que sejam números limitados de tentativas, porém para cada nova tentativa repita novamente o processo.

Você pode fazer o oposto: escolher primeiros as Z opções e em seguida rolar Zd10.

ΑÇÃΟ	
1	ΑΡΣΕΤΑΡ
2	ΡΥΧΑΡ
3	ΣΕΓΥΡΑΡ
4	ΑΓΑΡΡΑΡ Σ ΣΟΛΤΑΡ
5	ΣΜΡΥΡΑΡ
6	ΚΟΜΡΑΡΑΡ ΚΟΜ ΟΥΤΡΟ ΟΒΥΣΤΟ
7	ΛΕΡ ΣΜ ΒΟΛΖ ΑΛΤΑ
8	ΑΚΕΡΤΑΡ
9	ΚΟΝΣΕΝΤΡΑΡ ΡΟΔΕΡ
10	ΡΙΣΑΡ

ΣΝΙΓΜΑ	
1	ΥΜ ΒΟΤΑΏ
2	ΥΜ ΜΕΚΑΝΙΣΜΟ
3	ΥΜ ΣΙΜΒΟΛΟ
4	ΡΕΣΚΑΣ
5	ΡΕΔΡΑΣ
6	ΥΜ ΟΒΥΣΤΟ
7	ΡΕΡΓΑΜΙΝΗΟΣ
8	ΣΕΝΣΟΡ
9	ΚΡΙΣΤΑΙΣ
10	ΑΛΑΒΑΝΚΑ



AVENTURA CORINGA

AVENTURA CORINGA 2d20

2	Achar a cura
3	Se livrar de uma distração
4	Proteger algo ou alguém
5	Tem que levar alguém para tal ponto na missão
6	Ter que recepcionar alguém
7	Achar respostas para...
8	Um dos personagens precisa resolver o problema com uma batalha
9	Uma guerra entre facções esta prestes a acontecer
10	Membros de uma família influente esta sub ameaça
11	Uma pessoa some e te pedem para encontra-lo
12	Um acidente natural revela uma nova ameaça
13	Serie de assassinados a pessoas "chave" estão acontecendo
14	Um dos personagens tem uma motivação pessoal e precisa agir
15	Cidadãos não gostam de vocês no local
16	Esta em meio a uma decisão politica de um certo grupo
17	Acontece um festival na região e ladrões aproveitam para se infiltrar.
18	Uma garota esta sendo levada como prostituição e pede que a ajudem
19	Foi deixado um objeto raro na suas mãos e querem te matar por isso
20	É confundido com outra pessoa
21	Pessoa precisa ser protegida
22	Uma raça/clã/grupo esta injustiçada e te pedem ajuda
23	Acusado de algo que não cometeu
24	Um velho amigo aparece com "problemas" e te pede ajuda
25	Um npc irresponsável e inútil se oferece para te ajudar na missão.
26	Um parente corre perigo
27	Deixado para trás
28	Foi cercado e roubaram algo precioso ou útil ao grupo
29	Uma religião/seita de um NPC surge no caminho
30	Um grupo de fãs surge no caminho
31	O vilão/causa da aventura anterior reaparece
32	Um npc ou grupo de npcs rivais aceitam a mesma missão que você.
33	Uma espécie em extinção precisa ser protegida
34	Mercadores estão na estrada pedindo um monte de missões extras
35	Um npc influente pede ajuda para recuperarem algo
36	Um npc surge e pede ajuda para fazer um trabalho "sujo"
37	Um membro do grupo esta doente e precisa da cura logo
38	Morre um pj e o resto do grupo pode negociar a alma dele com o além
39	Levados como reféns junto a outros npcs
40	Tem uma maldição inconveniente que precisa ser tirada.

ΣΕΝΤΟΣ

ZDZO

2	ΣΝΓΑΝΟ
3	ΑΛΓΟΨΜ ΚΩΕ ΣΕΡΑ ΠΑΡΑ ΣΤΑΡ ΜΟΡΤΟ, ΝΑΨ ΕΣΤΑ
4	ΑΛΓΟΨΜ ΚΩΕΡ ΠΕΝΣΑΝΑΜ ΚΩΕ ΣΤΑ ΒΙΒΟ, ΝΑΨ ΣΤΑ
5	ΠΡΕΙΔΙΚΑΡ
6	ΠΕΣΣΟΑ ΣΕΡΡΑΔΑ
7	ΙΝΚΟΒΕΝΙΕΝΤΕ
8	ΜΙΣΣΑΨ ΚΟΡΙΝΓΑ [ΣΟΡΤΕΙΣ]
9	ΡΕΒΕΛΑΚΑΨ
10	ΚΟΜΠΛΙΚΑΚΑΨ
11	ΑΥΧΙΛΙΟ
12	ΜΟΔΑΝΚΑ
13	ΑΛΓΟ ΒΕΜ Α ΤΟΝΑ
14	ΒΙΣΤΑ ΚΡΟΣΣΑ ΔΕ ΑΛΓΟ
15	ΔΙΣΤΡΑΚΑΨ
16	ΣΕΚΩΕΣΤΡΟ
17	ΡΕΦΟΡΟΣ ΑΤΡΑΣΑΔΟΣ
18	ΔΙΣΦΑΡΚΕ
19	ΟΜΑ ΑΡΜΑΔΙΛΗΑ
20	ΒΙΛΑΨ ΔΑ ΑΣ ΚΑΡΑΣ
21	ΜΕΝΤΙΡΑ
22	ΟΠΟΣΤΟ ΔΟ ΚΩΕ ΠΕΣΝΑ
23	ΝΟΒΑ ΤΡΑΜΑ ΣΥΡΓΕ [ΣΟΡΤΕΙΣ ΝΟΒΑ ΜΙΣΣΑΨ]
24	ΜΟΔΑΝΚΑ ΔΕ ΛΑΔΟ ΟΥ ΟΠΝΙΑΨ
25	ΟΒΙΕΤΟ ΔΕ ΑΥΧΙΛΙΟ
26	ΣΝΚΟΝΤΡΑ ΑΛΓΟ
27	ΝΟΒΟ ΑΔΟΡΑΔΟΡ
28	ΝΟΒΑ ΡΕΣΠΟΝΣΑΒΙΛΙΔΑΔΕ ΑΠΑΡΕΚΕ
29	ΔΕΙΧΕ ΔΕ ΣΕΡ ΡΕΣΠΟΝΣΑΒΕΛ ΠΟΡ...
30	ΟΜ ΣΥΠΟΡΤΕ ΦΟΙ ΤΙΡΑΔΟ
31	ΟΜ ΣΥΠΟΡΤΕ ΣΥΡΓΕ
32	ΟΜ ΟΒΣΤΑΚΟΛΟ
33	ΙΝΙΜΙΓΟ
34	ΑΛΙΑΔΟ
35	ΜΟΔΑΝΚΑ ΔΕ ΔΙΡΕΚΑΨ ΝΑ ΤΡΑΜΑ
36	ΙΝΙΜΙΓΟ ΤΕΜ ΟΜ ΣΥΠΟΡΤΕ
37	ΠΑΡΚΕΙΡΙΑ
38	ΦΙΝΑΝΚΙΑΜΕΝΤΟ ΔΕ ΚΥΣΤΟ
39	ΔΟΕΝΚΑ
40	ΣΟΡΤΕ ΚΡΑΝΔΕ

III

FINALIZANDO



Tabelas para utilizar ao terminar uma aventura ou campanha e deseja criar possíveis continuações

GANCHOS NA AVENTURA

FINAL DA MISSÃO/CAMPANHA 1D10

1	"VILÃO" NÃO É EVITADO COMPLETAMENTE
2	EXISTE OUTRO "VILÃO" ALÉM DESTES
3	O DESENROLAR NÃO AGRADOU O GRUPO
4	CULPAM OS PJS
5	FOI INFORMADO DE UM PERIGO MAIOR
6	NÃO CONSEGUIM VENCER "VILÃO" DE VERDADE
7	É CHAMADO PARA SE ALIAR AO OUTRO LADO
8	REFORÇOS CHEGAM TARDE DE MAIS
9	O OBJETIVO É CONCLUÍDO MAS...
10	O OBJETIVO É CONCLUÍDO Σ...

EFEITOS NO UNIVERSO DO SEU JOGO 1D10

1	TODA A POPULAÇÃO SOFRE COM A PERDA DE...
2	PERDEM AS ESPERANÇAS EM...
3	FICAM FELIZES POR
4	CRIAM SE FACÇÕES ENTRE... Σ...
5	TODOS O TEMEM
6	TODOS O ADMIRAM
7	MEDIDAS PRECISAM SER TOMADAS
8	REFORÇO NA SEGURANÇA
9	PERDA NA CONFIANÇA DOS LÍDERES
10	TRAUMA [FÍSICO OU EMOCIONAL] EM...



Sistema 03 [ó três]

Usando APENAS o oráculo para seu jogo solo



Uma vantagem deste novo oráculo é que ele é híbrido, ou seja, existe uma forma de jogar apenas com ele, sem precisar usar nenhum outro sistema de RPG.

Você pode usá-lo apenas e usar um sistema minimalista de resoluções de aventuras.

Para isso basta escolher quando se passa seu jogo [fantasia medieval, época atual no nosso mundo ou futurista/cyberpunk].

CRIANDO O ΠΕΡΣΟΑΝΓΣΜ

- Invente um nome, sexo, raça e idade;
- Role 1d6 para determinar os pontos de vida;
- Utilize todas as tabelas de "Personagens Jogadores";

HABILIDADEΣ

Invente uma coisa em específico que seu personagem se destaca, pode ser qualquer coisa, desde perícia, habilidade especial. Chamamos isto de HABILIDADEΣ.

OBS: apesar de ser algo subjetivo, a habilidade não podem ser algo vasto como "ΣΣPORTΣΣ", "ΑΡΜΑ ΔΣ FOGO", "ΑΡΤΣΣ" ou "LUTAS", por exemplo. Precisa ser uma coisa em específico, digamos que ele seja bom com esportes, por exemplo, você precisa especificar qual esporte ele é realmente bom: futebol OU basquete OU natação OU Boxe, etc.

Ficha exemplo de um personagem gerado pela tabela já com os resultados prontos:

NOME: Σlena Denicia

PONTOS DE VIDA [PV]: 3

CHARACTERÍSTICAS I Σ II: Charmosa e boca suja

NEUTRO: distraida

MOTIVAÇÃO: Fuga

HABILIDADEΣ: investigação

Σm seguida utilize as demais tabelas normalmente, sorteie a missão, o mapa geral, o terreno, etc.

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 que 6 = sucesso.

Λ quantidade de d6 vão variar de acordo com o desafio:

4d6 para desafios fáceis, sucesso = 5 ou 6

3d6 para desafios médios;

2d6 para desafios difíceis;

1d6 para quase impossíveis;

COMBATES.

Utilize as mesma regra de desafios, considerando:

4d6 para inimigos: inicial sozinho, inicial grupo, fraco. Sucesso = 5 ou 6

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;

1 sucesso já garante a vitória

Fracasso o personagem do combate irá perder -1 PV.

RESOLVENDO DESAFIOS/COMBATES COM HABILIDADEΣ:

Σm situações que seu personagem for resolver usando uma de suas HABILIDADEΣ, você pode acrescentar um bônus de até +2 na rolagem de UM dos d6 que irá rolar.

ΣVOLUÇÃO ΔΣ ΠΕΡΣΟΑΝΓΣΜΣ:

Λ cada nova aventura que seu personagem sobreviver, aumente +1 ponto de vida e a cada 2 aventuras ele pode ganhar outra HABILIDADEΣ.

RPG SOLO III

Faça você mesmo!



Não curtiu alguma ou nenhuma das tabelas do oráculo?

Que tal criar o seu próprio RPG SOLO com o seu sistema favorito?

Basta tirar xerox das páginas a seguir e preencher as tabelas em branco com o que quiser dentro do seu jogo.

GERADOR DE AVENTURAS 4D20

D20	OS HERÓIS PRECISAM...	UM(A)	...QUE FOI...	...E ESTÁ...
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Ο VILÃO DA ΑΒΕΝΤΥΡΑ Σ/ΟΥ ΔΑ ΔΑΜΡΑΝΗΑ

ΤΙΠΟ ΔΕ ΒΙΛΑΟ	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ΟΡΙΓΕΜ	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ΟΒΙΕΤΙΒΟ	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ΑΛΙΝΗΑΜΕΝΤΟ	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ΤΕΣΟΥΡΟ ΑΟ ΣΕΡ ΔΕΡΡΟΤΑΔΟ	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ORÁCULO PRINCIPAL

SIM E NÃO 1D10

1 NÃO	2 SIM	3 NÃO
4 SIM	5 NÃO + VANTAGEM	6 SIM + VANTAGEM
7 NÃO + DESVANTAGEM	8 SIM + DESVANTAGEM	9 NÃO + EVENTO
10 SIM + EVENTO		

3D10 BANCO DE IDEIAS ONDE / COMO / PORQUE

1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10

DESCRIÇÃO DE ALGO 1D6

1	
2	
3	
4	
5	
6	

1D6

EVENTOS PARA VIAGENS LONGAS

1	
2	
3	
4	
5	
6	

CLIMA 1D10

1 a 7	
6 e 8	
9 e 10	

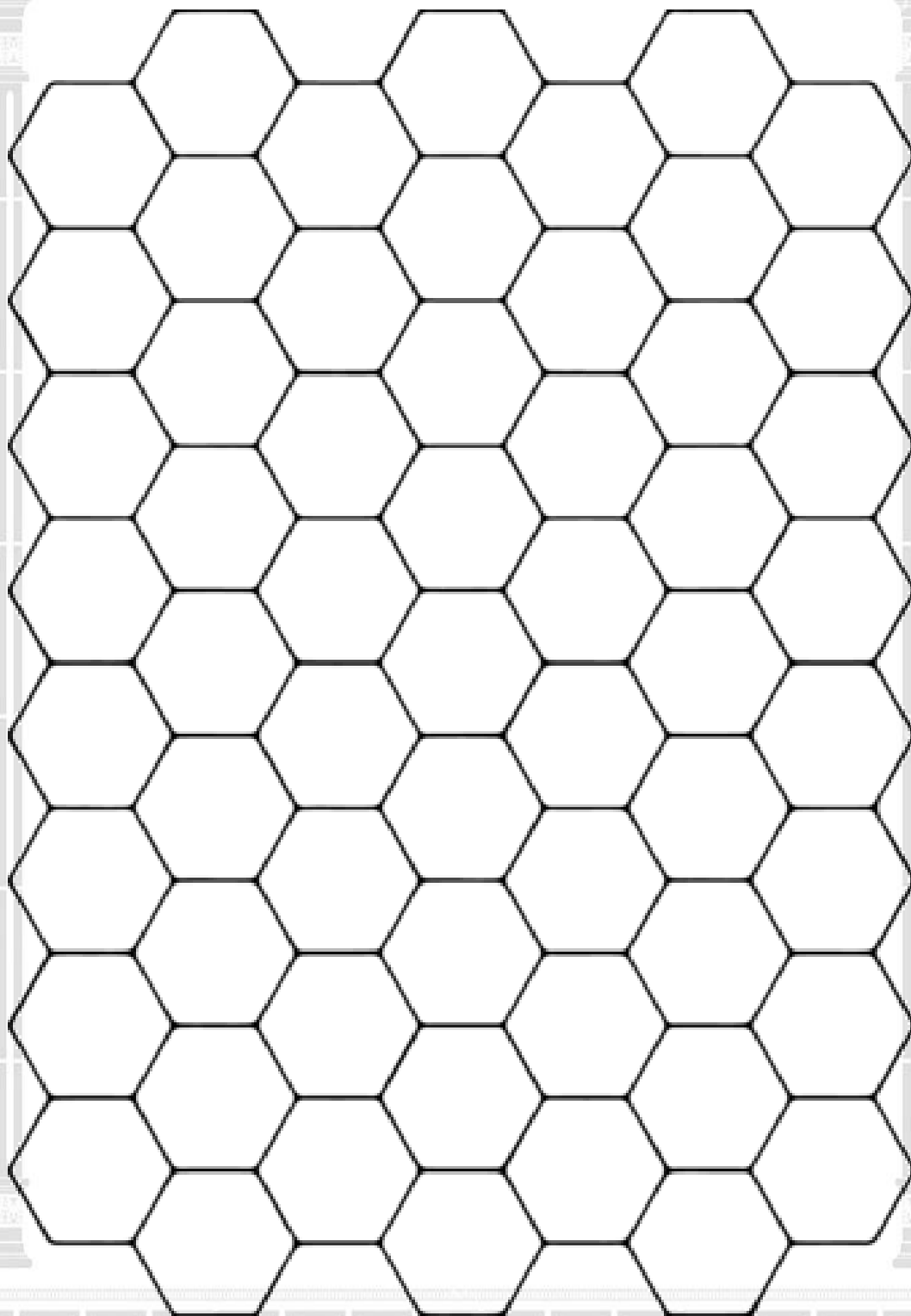
CRIAÇÃO DE TERRENOS PARA MAPA GERAL E DUNGEONS

TIPOS DE TERRENOS 1D20	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

TAMANHO DO MAPA DO TERRENO 1D6	
1 E 2	PEQUENO
3 E 4	MÉDIO
5	GRANDE
6	ENORME
MAPA PEQUENO	
1D6	SALAS/ PASSAGENS
1D6	ANDARES (opcional)
1D6	SUBTERRÂNEOS (opcional)
MAPA MÉDIO	
1D10	SALAS/ PASSAGENS
1D6	ANDARES
1D6	SUBTERRÂNEOS
MAPA GRANDE	
1D20	SALAS/ PASSAGENS
1D10	ANDARES (opcional)
1D10	SUBTERRÂNEOS (opcional)
MAPA ENORME	
1D20	SALAS/ PASSAGENS
1D10	ANDARES
1D10	SUBTERRÂNEOS

MAPA GERAL

Cada hexágono é um terreno sorteado pela tabela de
"criação de terrenos para mapa geral e dungeons"



MASMORRAS COMPLEXAS

Role 1d20 + 1d6 + 1d10 + 1d20

1D20	CORREDORES
1	
2	
3-5	
5	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14-15	
16''	
17	
18	
19	
20	

1D10	TIPOS DE SALAS, ÁREAS, CÂMARAS, LOCAIS, ETC....
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1D6	TIPOS DE ESCADARIAS
1	
2	
3	
4	
5	
6	

1D20	TIPOS DE SAÍDAS DAS SALAS, CÂMARAS, ETC...
1-5	
6-11	
12-15	
16-17	
18	
19	
20	

CONTEÚDO DO DUNGEON DURANTE A EXPLORAÇÃO 1D10

SALAS	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

MISSÃO EXTRA (OPCIONAL)	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

INIMIGO		ARMADILHA		TESOUROS	
1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	
5		5		5	
6		6		6	
7		7		7	
8		8		8	
9		9		9	
10		10		10	

NPC'S EM DUNGEONS

RAÇA		SITUAÇÃO/ASSUNTO		PERSONALIDADE	
1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	
5		5		5	
6		6		6	
7		7		7	
8		8		8	
9		9		9	
10		10		10	

NPC'S 1D10

RAÇA		TIPO		PERSONALIDADE	
1		1		1	
2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	
5		5		5	
6		6		6	
7		7		7	
8		8		8	
9		9		9	
10		10		10	

1D10 REAÇÃO AO VER O PJ	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

BACKGROUND DO NPC	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

DESCRIÇÃO DIÁLOGO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

ASSUNTO DA CONVERSA	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

RESPOSTAS DO NPC DE SIM E NÃO		
1-2 NÃO MAS...	3-4 SIM MAS...	5-6 NÃO E...
7-8 SIM E...	9 NÃO	10 SIM

CONSTRUÇÃO DE VILAS E CIDADES 1010

ASPECTO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

SOCIEDADE	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

CONHECIDA POR...	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

SITUAÇÃO ATUAL...	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

TAVERNA/BAR/PUB/HOTEL	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

NPC INFLUENTE É	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

CONTΕÚDO DAS VIAS Σ CIDADES 1010

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

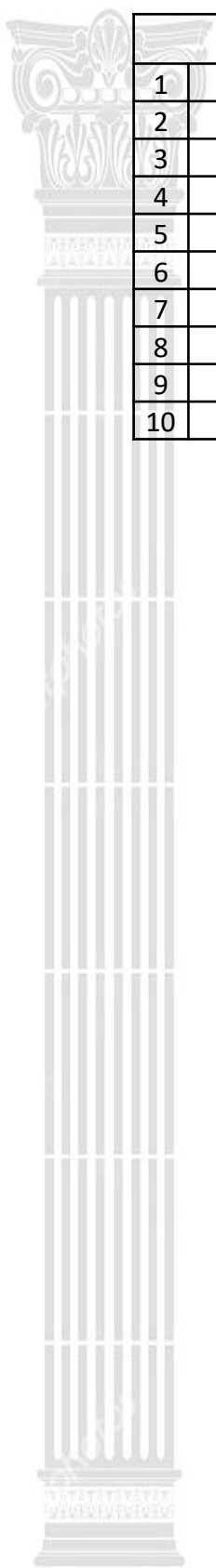
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

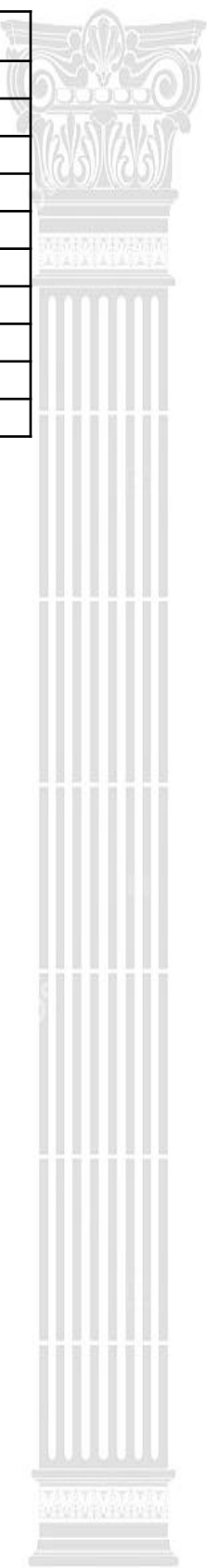
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



REGRA PARA ENIGMAS 2d10

Em algumas salas podem haver enigmas escondidos que os aventureiros poderão tentar solucionar. Mas como criar um enigma e resolve-lo de forma que apresente desafio no modo solo? Segue uma sugestão.

Role 2d10, porém faça-o de forma que você não veja o resultado. Em seguida escolha 1 item de cada uma das tabelas e veja com o número dos dados se forem igual (independente da ordem) você o solucionou.

Porém se acertar apenas 1, mantenha o que você acertou na tabela que acertou e role 1d10 desta vez e escolha o item da tabela q vc errou. Você pode adaptar o contexto para que sejam números limitados de tentativas, porém para cada nova tentativa repita novamente o processo.

Você pode fazer o oposto: escolher primeiros as 2 opções e em seguida rolar 2d10.

AÇÃO	
1	APERTAR
2	PUXAR
3	SEGURAR
4	AGARRAR E SOLTAR
5	EMPURRAR
6	COMPARAR COM OUTRO OBJETO
7	LER EM VOLZ ALTA
8	ACERTAR
9	CONSCENTRAR PODER
10	PISAR

ENIGMA	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ΣΥΝΤΟΜΟ ΛΟΓΟΤΥΠΟ

2020

2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	
35	
36	
37	
38	
39	
40	



RPG SOLO

ORÁCULO III

Apesar de não ser uma criação original minha, foi um apanhado de muitos outros sistemas de se jogar solo, criado e adaptado para um só sistema que funciona como simulador de mestre.

Durante meses utilizando (a versão anterior) adaptada e melhorada até chegar neste formato.

Não me atrevera dizer que esta completo porque você é quem vai torna-lo completo durante o seu jogo!

Idealizado por Tiago Alves de Morais

Contatos tdetudo3785@gmail.com

Site - Jogador solo :

<https://tdetudo3785.wixsite.com/jogadorsolo>

