

RPG SOLO ORÁCULO III

Por: Tiago Alves

03

(Ó TRÊS)

INICIAR

PÁGINA INICIAL



SOBRE O
AUTOR

SOBRE O
ORÁCULO 3

03

INTERATIVO

CLIQUE PARA NAVEGAR ENTRE AS SEÇÕES



MENU PRINCIPAL



PREPARAÇÃO



PERSONAGENS



AVENTURAS



MAPA GERAL



ASP. TERRENO



CONTEÚDO ASP.



DUNGEONS



VILÃO



ORÁC. PRINCIPAL



CONT.DUNGEON

JOGANDO



NPC'S



INTERAÇÕES



ENIGMAS

FINALIZANDO



EVENTOS



AV. CORINGAS



GANCHOS



SISTEMA 03

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

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

^ ideia é usar esta postila junto com seu sistema de RPG. Ela serve para qualquer um [DeD, 3deT, DAEEMON, 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: ^ **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, npcs, 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

PREPARAÇÃO

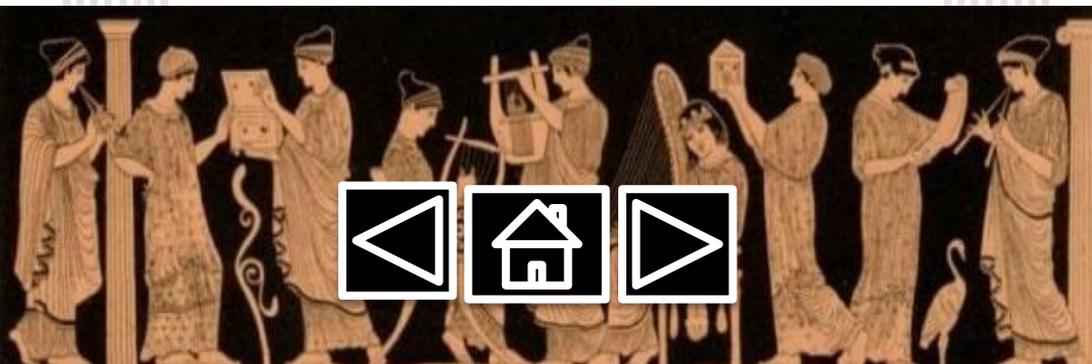
- Escolha o seu sistema de RPG preferido (3det, DeD, DΛΣMON, tanto faz) ;
- Você vai criar os personagens jogadores da mesma forma que criaria;
- Utilize a tabela de "personagens Jogadores" se quiser dar mais uma personalidade a seus personagens criados.
- Utilize o "Gerador de Aventuras" de acordo com 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.

JOGANDO

- Durante o jogo você utilizará as tabelas ΣΜΡΡΣ 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 ΙΔΖΟ' 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.

MUITO MAIS TABELAS

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 OZ 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 última 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 forçá-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 [MIDIEVAL, 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 e dungeons –

MIDIEVAL, ATUAL E 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 E/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 encontra-lo.

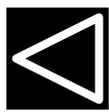
interações entre personagens

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 dialogo, 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.

ΣΝΙGΜΑΣ

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.

ΑΥΕΝΤΥΡΑΣ CΟRΙΝΓΑΣ

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.

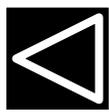
ΣΥΕΝΤΟΣ

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.

ΓΑΝCΗΟΣ ΝΑ ΑΥΕΝΤΥΡΑ

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.



PERSONAGENS JOGADORES D10

CARACTERÍSTICA I		CARACTERÍSTICA II	
1	CICATRIZ	1	MAL HUMORADO
2	TATUAGEM	2	OBESO
3	SOTAQUE	3	SO UM TIPO DE ROUPA
4	TIQUE NERVOSO	4	CABELO DIFERENTE
5	CHARMOZO	5	HABITOS DE TESTÁVEIS
6	CABELO DIFERENTE	6	ANDAR DIFERENTE
7	INTIMIDADOR	7	AFETUOSO
8	CALADÃO	8	METIDO
9	INDECISO	9	HIPER ATIVO
10	HIPER TIPO	10	BOCA SUJA

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

1 Σ 2 = BOM +1D10		3 Σ 4 = NEUTRA + 1D10		5 Σ 6 = MAL +1D10	
1	AGRADÁVEL	1	DUPLA PERSONALIDADE	1	CRUEL
2	ALEGRE	2	MENTIROSO	2	INSANO
3	AMIGÁVEL	3	ARDILOSO	3	SANGUINARIO
4	ANIMADO	4	INFLUENCIÁVEL	4	VIOLENTO
5	BOM	5	FOFOQUEIRO	5	ALCOOLATRA
6	AFETUOSO	6	CURIOSO	6	TARADO
7	MOTIVADO	7	CALMO	7	VICIADO
8	FELIZ	8	CALADO	8	MEDROSO
9	HIPER ATIVO	9	SERENO	9	SUICIDA
10	FALADOR	10	DISTRAÍDO	10	DEPRESSIVO

MOTIVAÇÕES		1D20	
1	TER UM CARGO INFLUENTE	11	SAIR DA ROTINA
2	SER ACOLHIDO	12	QUER FAZER FAMADA DE...
3	PROVAR SEU VALOR	13	INICIAR O CAOS POR MOTIVOS PROPRIOS
4	VINGANÇA	14	QUER FICAR RICO
5	PROVAR INOCÊNCIA	15	MOTIVADO PELOS AMIGOS
6	RESGATE	16	SE SENTE COBRADO POR...
7	CURA	17	QUER EVITAR TAL COISA...
8	MELHORA DE HABILIDADES	18	CUMPRIR UM CHAMADO
9	LEMBRANÇA	19	QUER SER OUTRA PESSOA QUE NÃO É
10	FUGA	20	SATISFAZER UMA CRENÇA



GERADOR DE AVENTURA MIDIEVAL

DZO	OS HERÓIS PRECISAM... 1DZO	UM(A) 1DZO	...QUE FOI... 1DZO-	...Σ ΕΣΤÁ... 1DZO
1	DERROTAR	CIDADE	ESQUISCIDO	ABAIXO DO MAR
2	DESTRUIR	FEITICEIRO	CONSTRUÍDO	ESCONDIDO NUMA MASMORRA
3	DESCOBRIR	PRINCIPE	FORMADO	EM REINO SECRETO
4	ESCOLTAR	NPC	CRIADO	EM UMA FLORESTA
5	IMPEDIR	ALIADO	ATACADO	EM UMA MINA ABANDONADA
6	PROTEGER	GRUPO	MORTO(A)	EM UM DEPÓSITO
7	VIAJAR ATÉ	AMIGO	APRISIONADO	EM UM CASTELO
8	TRANSPORTAR	MONSTRO	FERIDO	EM UM COVIL
9	AVANÇAR	MALDIÇÃO	AMALDIÇOADO	EM UM PRÉDIO
10	ESCAPAR	CULTO	PRESO	EM UM LUGAR DISTANTE
11	EXPLORAR	VILA	RAPTADO	NAS NUVENΣ
12	CERTIFICAR	VILAREJO	DESTRUÍDO(A)	NO SUBTERRÂNΣO
13	RECUPERAR	FAMÍLIAR	FEITO	EM UMA ILHA
14	LIBERTAR	REINO	ESCONDIDO	NO REINO MÁGICO
15	SALVAR	RAÇA	ELEITO	ESQUISCIDO
16	RESGATAR	PRINCIPE	ESCRITA	EM OUTRO PLANO
17	ATRAIR	GOVERNANTE	DEFINHADO	EM MEIO AOS MONSTROS
18	DESBARATAR	PLSBEU	CONFINADO	DERROTADO
19	EXECUTAR	ANIMAL/SER	LEVADO	ESGOTADO
20	SEGUIR	ESPÍRITO	EXPULSO	SUMIDO



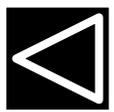
GERADOR DE AVENTURA ATUAL

DZO	OS HERÓIS PRECISAM.. 1DZO	UM[Λ] 1DZO	...QUE FOI.. 1DZO-	...Σ ΕΣΤΛ.. 1DZO
1	DERROTAR	CIDADE	ESQUECIDO	ABAIKO DO MAR
2	DESTRUIR	LIDER RELIGIOSO	CONSTRUÍDO	ESCONDIDO EM UM DEPÓSITO
3	DESCOBRIR	GOVERNADOR	FORMADO	COMUNIDADE CARENTE
4	ESCOLTAR	NPC	CRIADO	EM UMA FLORESTA
5	IMPEDIR	ALIADO	ATACADO	EM UMA GALPÃO ABANDONADO
6	PROTEGER	GRUPO	MORTO[Λ]	EM UM DEPÓSITO
7	VIAJAR ATÉ	AMIGO	APRISIONADO	EM UM PRÉDIO
8	TRANSPORTAR	INIMIGOS	FERIDO	EM UM COVIL
9	AVANÇAR	MALDIÇÃO	AMALDIÇOADO	EM UMA PRAÇA
10	ESCAPAR	RELIGIÃO	PRESO	EM OUTRA CIDADE
11	EXPLORAR	BAIRRO	RAPTADO	NO CENTRO DA CIDADE
12	CERTIFICAR	COMUNIDADE	DESTRUÍDO[Λ]	NOS SEGOTOS
13	RECUPERAR	FAMÍLIAR	FEITO	BEIRA-MAR
14	LIBERTAR	GRUPO DE PESSOAS	ESCONDIDO	MUNDO ESPIRITUAL
15	SALVAR	POLICIAIS	ELIITO	ESTAÇÃO DE METRÔ/ ÔNIBUS
16	RESGATAR	POLITICO	ESCRITA	NA RODOVIÁRIA
17	ATRAIR	TRAFICANTE	DEFINHADO	NA PREFEITURA
18	DESBARATAR	MENDIGO	CONFINADO	EM UMA FAVELA
19	EXECUTAR	ANIMAL/SER	LEVADO	NO PRESÍDIO
20	SEGUIR	ESPÍRITO	EXPULSO	EM UM CAMPO ABERTO



GERADOR DE AVENTURA FUTURISTA

DZO	OS HERÓIS PRECISAM... 1DZO	UM[A] 1DZO	...QUE FOI... 1DZO-	...ESTÁ... 1DZO
1	DERROTAR	CIDADE	ESQUECIDO	ABAIXO DO MAR
2	DESTRUIR	PROGRAMA	CONSTRUÍDO	ESCONDIDO NO CYBERSPAÇO
3	DESCOBRIR	GOVERNADOR	FORMADO	COMUNIDADE MUTANTES
4	ESCOLTAR	MERCENÁRIO	CRIADO	EM UMA MEGA CORPORAÇÃO
5	IMPEDIR	ALIADO	ATACADO	EM UMA GALPÃO ABANDONADO
6	PROTEGER	GRUPO	MORTO[A]	EM UM FERRO VELHO DE ROBÔS USADOS
7	VIAJAR ATÉ	AMIGO	APRISIONADO	EM UM PRÉDIO
8	TRANSPORTAR	ANDROIDE	FERIDO	EM UMA MANSÃO
9	AVANÇAR	VÍRUS	AMALDIÇOADO	EM UMA PRAÇA
10	ESCAPAR	SEITA	PRESO	EM OUTRA CIDADE
11	EXPLORAR	SITE MALICIOSO	RAPTADO	NO CENTRO DA CIDADE
12	CERTIFICAR	FEDERAIS	DESTRUÍDO[A]	NA FAVELA
13	RECUPERAR	FAMÍLIAR	FEITO	BEIRA-MAR
14	LIBERTAR	CBORGUES	ESCONDIDO	MUNDO DIGITAL
15	SALVAR	POLICIAIS	ELIITO	ESTACÃO ESPACIAL
16	RESGATAR	POLITICO	ESCRITA	NA RODOVIÁRIA
17	ATRAIR	DRONE	DEFINHADO	NA PREFEITURA
18	DESBARATAR	MENDIGO	CONFINADO	EM UMA COMUNIDADE DE MERCENÁRIOS
19	EXECUTAR	ANIMAL/SER	LEVADO	NO PRESÍDIO
20	SEGUIR	META- HUMANO	EXPULSO	EM UM CAMPO ABERTO



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	ESTACÇÃO
11	ESGOTOS
12	AREA NOBRE
13	BAR/PUB
14	CENTRO DA CIDADE
15	LOJAS DE COMERCIO
16	SHOPPING
17	DELEGACIA
18	PREFEITURA
19	MANSÃO
20	CIDADE

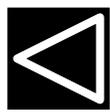
TAMANHO DO MAPA DO TERRENO 1D6	
1 e 2	PEQUENO
3 e 4	MÉDIO
5	GRANDE
6	ENORME

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

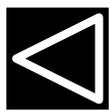
TIPOS DE TERRENOS 1D20	
1	CASA
2	CIDADE
3	SHOPPING VIRTUAL
4	INDÚSTRIA
5	DELEGACIA
6	MEGA CORPORACÃO
7	MONTANHAS
8	ESGOTOS
9	CYBER ESPAÇO
10	ESTACÃO ESPACIAL
11	TERMINAL
12	BAIRRO NOBRE
13	COMÉRCIO
14	TORRE DE CONTROLE
15	MERCADO NEGRO
16	SUBTERRÂNEO
17	ESTACÃO
18	EDIFÍCIO
19	FÁVELA
20	PARQUE

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 SIMPLES

108 + 1012

d8, d12	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								



MASMORRAS COMPLEXAS

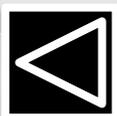
Role 1d20 + 1d6 + 1d10 + 1d20

1d20	CORRIDORES
1	Reito curto
2	Reito longo
3-5	Termina numa porta
5	Reito curto, porta à direita
7	Reito curto, porta à esquerda
8	Reito curto, passagem lateral à direita
9	Reito 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	Reito curto, escadaria à direita
18	Reito curto, escadaria à esquerda
19	Sem saída
20	Outro muito longo, role +1 vez

1d6	TIPOS DE ESCADARIAS
1	Subindo a um 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	DESTRUIDA
4	RECONSTRUÍDA
5	POBRE
6	Rica
7	ABANDONADA
8	OUTRA SOCIEDADE
9	REFEM
10	DE ALGUMA RAÇA

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

CONHECIDA POR...	
1	VELHA
2	ANTIGA
3	DESTRUIDA
4	RECONSTRUÍDA
5	POBRE
6	Rica
7	ABANDONADA
8	OUTRA SOCIEDADE
9	REFEM
10	DE ALGUMA RAÇA

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

COMÉRCIO	
1	CALMO
2	CHEIO
3	BADALADO
4	ANTRO DE PUTARIA
5	CHIQUE
6	BARULHENTO
7	PERIGOSA
8	MERCENARIOS LADROES
9	VAZIO
10	COMUM

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



CONTEÚDOS 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

EXÉRCITO

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

CONSTRUÇÃO/PREDIO

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

TAVERNA/BAR/PUB

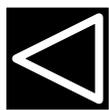
1	DE LUXO
2	CAINDO AOS PEDAÇOS
3	FALCO DE APRESENTAÇÕES
4	MAU VISTA
5	PROSTÍBULO
6	DE UMA FAMILIA
7	NÃO TEM
8	REFORMADA
9	HOMENAGEM A UM DEUS
10	ANTRO DE LADRÕES

MERCADO

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

GUILDA/GRUPOS

1	DE LADRÕES
2	DE MÁGICOS
3	DE MERCENÁRIOS
4	CORRUPTOS
5	ASSASSINOS
6	AVENTUREIROS
7	NÃO TEM
8	MÁ FAMA
9	BOM FAMA
10	RICAS

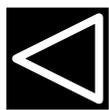


ΤΕΜΠΟ/ΙΓΡΕΨΑ

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

ΚΑΣΤΕΛΟ/ΠΡΕΦΕΙΤΥΡΑ

1	ΝΑΪΟ ΤΕΜ
2	ΣΝΟΡΜΕ
3	ΔΕ ΛΥΧΟ
4	ΔΙΦΙΚΙΛ ΑΚΣΕΣΣΟ Α ΠΛΕΒΕ
5	ΦΑΚΙΛ ΑΚΣΕΣΣΟ
6	ΣΪ Ο ΣΝΤΡΑ ΚΟΝΒΙΔΑΔΟ
7	ΣΪ Ο ΣΝΤΡΑ ΦΑΜΟΣΟ
8	ΣΪ Ο ΣΝΤΡΑ ΑΥΤΟΡΙΖΑΔΟ
9	ΝΙΓΥΕΜ ΣΝΤΡΑ
10	ΒΟΛ / ΜΑ ΦΑΜΑ



Ο VILÃO DA AVENTURA Σ/ΟΥ DA CAMPANHA

TIPO DE VILÃO

1	UM ÚNICO VILÃO
2	UMA CRITURA MÍSTICA
3	UM MONSTRO ΕΣΠΕΚΙΦΟ
4	UM GRUPO DE INDIVÍDUOS
5	UM FENÔMENO
6	ΕΝΤΙΔΑΔΕ
7	ΑΒΑΤΑΡ ΔΕ UM ΔΕUS
8	MAGO ΠΟΔΕΡΟΣΟ
9	GUERRREIRO ΠΟΔΕΡΟΣΟ
10	UMA MALDΙCÃO

OBJETIVO

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

ORIGEM

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

ALINHAMENTO

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

ΤΕΣΟΥΡΟ ΑΟ ΣΕΡ ΔΕΡΡΟΤΑΔΟ

1	UM ΑCΕΣΣΟ ΙΜΠΟΡΤΑΝΤΕ Α ΑΛΓΟ
2	ΑΡΜΑ
3	CURA ΔΕ ΠΟΝΤΟΣ ΔΕ ΒΙΔΑ
4	MUNICÃO
5	ΑΡΜΑΔΥΡΑ/ ΠΡΟΤΕCÃO
6	ΙΤΕΝΣ ΔΕ ΑΥΧΙΛΙΟ
7	UM VALOR X ΔΕ ΔΙΝΗΕΙΡΟ
8	ΣΟΡΤΕΙΣ ΖΧ ΤΕΣΟΥΡΟΣ
9	ΑΥΜΕΝΤΟ ΝΑ FAMA
10	ΜΑΙΣ ΙΝΦΛΥΕΝCΙΑ ΠΑΡΑ ____



INTERAÇÕES ENTRE OS PERSONAGENS

RESULTADO 1D6 = 1 - ODIÓ

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

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 = 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 = 5 - FELIZ

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

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 = 6 - AFETO

1	ΣLOGIOS
2	FLERTE
3	MAIS EMPATIA COM NPCs
4	GESTOS DE CARINHOS [FISICOS]
5	GESTOS DE CARINHOS [ACÕES]
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		

D10 BANCO DE IDEIAS ONDE / COMO / PORQUE

1 PLATAFORMA	1 COM UM OBJETO __	1 FORAM PEGOS
2 RESIDENCIA	2 COM ARMA	2 FORAM ROUBADOS
3 SITIO	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 ESTAVA VICIADO
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
8 e 9	RUIM
10	PÉSSIMO



CONTEÚDO DO DUNGEON DURANTE A EXPLORAÇÃO D10

SALAS		MISSÃO EXTRA [OPCIONAL]	
1	VAZIO	1	LEVAR PARA FORA DO DUNGEON
2	INIMIGO	2	VENCER 106 COMBATES
3	INIMIGO	3	DESTRUIR 1 INIMIGO ESPECÍFICO
4	ENIGMA ou PISTA	4	TRANSPORTAR ATÉ UMA SALA ESPECÍFICA
5	ARMADILHA	5	PROTEGER NPC DE UMA CERTA AMEAÇA
6	OBJETIVO DA MISSÃO	6	SOLUCIONAR UM ENIGMA
7	NPC	7	CONSEGUIR UM TESOURO ESPECÍFICO
8	MISSÃO EXTRA	8	DESARMAR OU SELAR ALGO
9	OBJETIVO DA MISSÃO	9	PROTEGER ALGO OU ALGUÉM EM UM COMBATE
10	TESOURO	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	MATÉRIA 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 RAZÃO 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	BISBILHOTEIRO
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	ALEGRE
3	OUTRA RAÇA	3	LADRÃO	3	AMIGÁVEL
4	OUTRA RAÇA	4	HOTELEIRO	4	ANIMADO
5	HUMANO	5	DESEMPREGADO	5	ARDILOSO
6	OUTRA RAÇA	6	PASSEANDO	6	ARROGANTE
7	OUTRA RAÇA	7	MENDIGO	7	ASTUTO
8	OUTRA RAÇA	8	GUARDA	8	AVARENTO
9	OUTRA RAÇA	9	PARENTE	9	BIBBIHOTSEIRO
10	HUMANO	10	INFLUENTE	10	BOM

1D10 REAÇÃO AO VER O PJ

1	SURPRESO
2	ASSUSTADO
3	TEMEROSO
4	CURIOSO
5	ABERTO
6	FECCHADO
7	DISTRÁIDO
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 PERSEGUE
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 CIDADE, 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 E...
7-8 SIM E...	9 NÃO	10 SIM



ENIGMAS

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.

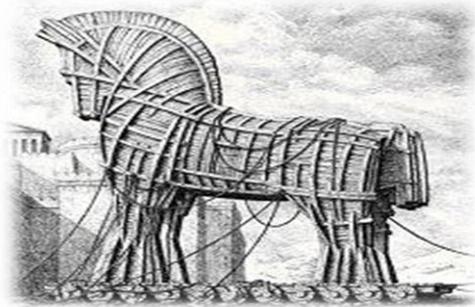
Porém se acertar apenas 1, mantenha o que você acertou na tabela que acertou e role 1d10 desta vez e escolha o item da tabela q vc errou.

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.

	ΑÇÃO
1	ΑΠΕΡΤΑΡ
2	ΠΥΧΑΡ
3	ΣΕΓΥΡΑΡ
4	ΑΓΑΡΡΑΡ Σ ΣΟΛΤΑΡ
5	ΣΜΠΥΡΡΑΡ
6	ΚΟΜΠΑΡΑΡ ΚΟΜ ΟΥΤΡΟ ΟΒΥΣΤΟ
7	ΛΣΡ ΣΜ ΒΟΛΖ ΑΛΤΑ
8	ΑΚΣΕΤΑΡ
9	ΚΟΝΣΕΝΤΡΑΡ ΚΟΔΕΡ
10	ΠΙΣΑΡ

	ΕΝΙΓΜΑ
1	ΥΜ ΒΟΤΑΏ
2	ΥΜ ΜΕΚΑΝΙΣΜΟ
3	ΥΜ ΣΥΜΒΟΛΟ
4	ΡΕΚΑΣ
5	ΡΙΔΡΑΣ
6	ΥΜ ΟΒΥΣΤΟ
7	ΡΕΡΓΑΜΙΝΗΟΣ
8	ΣΕΝΣΟΡ
9	ΚΡΙΣΤΑΙΣ
10	ΑΛΑΒΑΝΚΑ



AVENTURA CORINGA

AVENTURA CORINGA ZDZO

- | | |
|----|--|
| 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 está prestes a acontecer |
| 10 | Membros de uma família influente está 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 está 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 está 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 está 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	ΣΕΓΓΑΝΟ
3	ΑΛΓΕΨΜ ΚΕΡΑ ΠΑΡΑ ΣΤΑΡ ΜΟΡΤΟ, ΝΑΨΟ ΕΣΤΑ
4	ΑΛΓΕΨΜ ΚΕΡΑ ΠΕΝΣΑΥΑΜ ΚΕΡΑ ΕΣΤΑ ΒΙΥΟ, ΝΑΨΟ ΕΣΤΑ
5	ΠΡΕΥΔΙΚΑΡ
6	ΠΕΣΣΟΑ ΣΕΡΡΑΔΑ
7	ΙΝΚΟΝΕΝΙΕΝΤΕ
8	ΜΙΣΣΑΨΟ ΚΟΡΙΝΓΑ [ΣΟΡΤΕΙΣ]
9	ΡΕΥΣΕΛΑΨΑΨΟ
10	ΚΟΜΠΛΙΚΑΨΑΨΟ
11	ΑΥΧΙΛΙΟ
12	ΜΥΔΑΝΚΑ
13	ΑΛΓΟ ΒΕΜ ΑΨ ΤΟΝΑ
14	ΒΙΣΤΑ ΓΡΟΣΣΑ ΔΕ ΑΛΓΟ
15	ΔΙΣΤΡΑΨΑΨΑΨΟ
16	ΣΕΚΕΣΤΡΟ
17	ΡΕΦΟΡΟΣ ΑΤΡΑΣΑΔΟΣ
18	ΔΙΣΦΑΡΚΕ
19	ΥΜΑ ΑΡΜΑΔΙΛΗΑ
20	ΒΙΛΑΨΟ ΔΑ ΑΣ ΚΑΡΑΣ
21	ΜΕΝΤΙΡΑ
22	ΟΠΟΣΤΟ ΔΟ ΚΕΡΑ ΠΕΣΝΑ
23	ΝΟΥΑ ΤΡΑΜΑ ΣΥΡΓΕ [ΣΟΡΤΕΙΣ ΝΟΥΑ ΜΙΣΣΑΨΟ]
24	ΜΥΔΑΝΚΑ ΔΕ ΛΑΔΟ ΟΥ ΟΠΝΙΑΨΟ
25	ΟΒΥΕΤΟ ΔΕ ΑΥΧΙΛΙΟ
26	ΕΝΚΟΝΤΡΑ ΑΛΓΟ
27	ΝΟΥΟ ΑΔΟΡΑΔΟΡ
28	ΝΟΥΑ ΡΕΣΠΟΝΣΑΒΙΛΙΔΑΔΕ ΑΠΑΡΕΚΕ
29	ΔΕΙΚΕ ΔΕ ΣΕΡ ΡΕΣΠΟΝΣΑΒΕΛ ΠΟΡ...
30	ΥΜ ΣΥΠΟΡΤΕ ΦΟΙ ΤΙΡΑΔΟ
31	ΥΜ ΣΥΠΟΡΤΕ ΣΥΡΓΕ
32	ΥΜ ΟΒΣΤΑΨΥΛΟ
33	ΙΝΙΜΙΓΟ
34	ΑΛΙΑΔΟ
35	ΜΥΔΑΝΚΑ ΔΕ ΔΙΡΕΨΑΨΑΨΟ ΝΑ ΤΡΑΜΑ
36	ΙΝΙΜΙΓΟ ΤΕΜ ΥΜ ΣΥΠΟΡΤΕ
37	ΠΑΡΚΕΙΡΙΑ
38	ΦΙΝΑΝΚΙΑΜΕΝΤΟ ΔΕ ΚΥΣΤΟ
39	ΔΟΕΝΚΑ
40	ΣΟΡΤΕ ΓΡΑΝΔΕ



GANCHOS NA AVENTURA

FINAL DA MISSÃO/CAMPANHA 1d10

- | | |
|----|---|
| 1 | 'VILÃO' NÃO É EVITADO COMPLETAMENTE |
| 2 | EXISTE OUTRO 'VILÃO' ALÉM DESTA |
| 3 | O DESENROLAR NÃO AGRADOU O GRUPO |
| 4 | CULPAM OS PJS |
| 5 | FOI INFORMADO DE UM PERIGO MAIOR |
| 6 | NÃO CONSEGUEM 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 E... |

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... E... |
| 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... |



CRIANDO O PERSONAGEM

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

HABILIDADE

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

OB5: apesar de ser algo subjetivo, a habilidade não podem ser algo vasto como 'ESPORTES', 'ARMA DE FOGO', 'ARTES' 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: Elena Denicia

PONTOS DE VIDA (PV): 3

CARACTERÍSTICAS I E II: Charmosa e boca suja

NEUTRO: distraída

MOTIVAÇÃO: Fuga

HABILIDADE: investigação

Em 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 realizá-la.

Role dados de 6 lados, sendo que 6 = sucesso.

A 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 a 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 HABILIDADE:

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

EVOLUÇÃO DE PERSONAGENS:

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

