

TIAGO ALVES

# RPG SOLO



## ORÁCULO II

ATUALIZADO E EXPANDIDO!

## **O que é oráculo?**

Na cultura grega o oráculo significa uma previsão do futuro, ou entidade que faz previsões. Mas aqui é representado como as respostas que seriam dadas pelo mestre de RPG.

## **RPG Solo modelo Oráculo II**

A proposta desta modalidade é jogar qualquer aventura de qualquer sistema de RPG randomicamente de forma infinita.

Varias aventuras várias possibilidades que você sozinho pode criar e jogar em segundos , com o melhor: A surpresa de NUNCA saber o que te aguarda! Nesta versão traremos mais opções e personalizações para suas aventuras.

## **O que precisa**

Você irá precisar de dados multifacetados (d6, d10, d20) de preferência mais de um, porém se for o caso role mais de uma vez.

Lápis e uma folha de papel para anotar as informações do jogo. Você pode até utilizar todas as tabelas em branco no final da apostila para criar seu jogo solo.

## **Preparando**

- Escolha o seu sistema preferido (3d&t, D&D, GURPS, DAEMON, etc) qualquer um;
- Pegue a ficha de personagem do sistema e crie seu personagem da mesma forma;
- Durante todo o jogo você utilizara as tabelas;
- Utilize o “Gerador de Missões” e anote a missão;
- O jogo e mapas serão gerados a partir dessa missão sorteada;
- Utilize as várias tabelas para criar o seu “mundo de campanhas” com lugares, npcs, os adversários encontrados na sua aventura e os tesouros encontrados. Na própria apostila você tem praticamente um jogo pronto para jogar, porém utilize as tabelas em branco e preencha com o que você quiser.

## **Jogando**

A aventura, locais , encontros, descrição e mapa serão criados aleatoriamente, mas a aventura o que vai acontecer será você dentro do sistema, universo/mundo.

Dentro do background do personagem que você criou, invente uma situação, um lugar, um evento que vai acontecer para motivar o seu personagem a cumprir a aventura sorteada.

## **Usando o oráculo II**

O oráculo será como o mestre respondendo perguntas e descrevendo a trama através de tabelas. Ele é todas as tabelas que você tem aqui. Sorteie no dado e compare o resultado nas tabelas para descrever as cenas, se seu personagem pode ou não fazer certa ação (sim ou não), descreva pessoas, objetos, sentimentos (tabela de descrição).

Você pode começar criando o seu mundo do zero! Utilize a folha em hexagonos, utilize a tabela “TERRENOS 1D20” e criar o lugar. Talvez você queira iniciar em uma cidade, utilize neste caso a tabela “CONSTRUÇÃO DE VILAS E CIDADES D10” pegue uma folha em branco e comece a desenhar cada ponto dela.

### **Muito mais tabelas**

Diferente no Oráculo anterior, aqui teremos mais riqueza em detalhes e mais opções utilizando 1d10. Você pode inclusive montar sua aventura, seu mapa, seu dungeon, seus desafios, personagens e puzzles de forma instantânea.

As tabelas mesmo com palavras e expressões soltas podem não ser precisas. Até porque listar, numerar cada possível situação seria impossível!

Cabe a você usar estes resultados para adaptar para a realidade da aventura e personagem.

Apesar de tabela de descrição ser muito limitada não impede que você altere com as palavras que quiser ou você pode E DEVE usar as palavras como sinônimos para descrever coisas.

Mas só tem 10 ou 20 opções? Não seja por isso! Crie suas tabelas utilize até d100 se precisar, fique a vontade e tire apenas a apostila como base de criação.

### **Usando cada tabela**

**GERADOR DE AVENTURAS:** aqui utilizando 2d20 você monta a frase da sua aventura. Esta aventura você já começa com ela ou pode inventar que algum npc o confiou tal missão.

**ORÁCULO PRINCIPAL:** Este oráculo vai funcionar quase que 100% das respostas que o “mestre daria” em uma sessão. Note que muito além de SIM e NÃO existem mais variáveis de forma a enriquecer ainda mais sua trama. Agora grandes reviravoltas podem surgir a cada “sim ou não”.

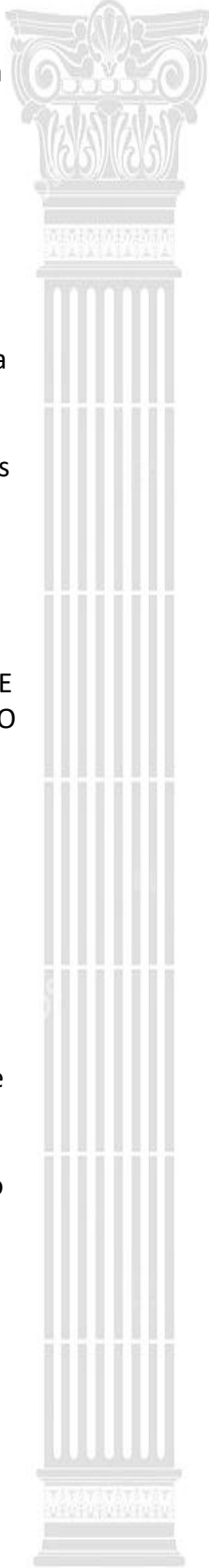
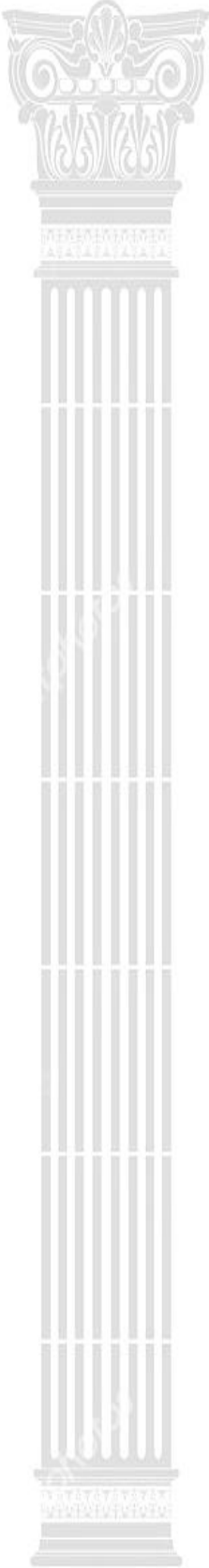
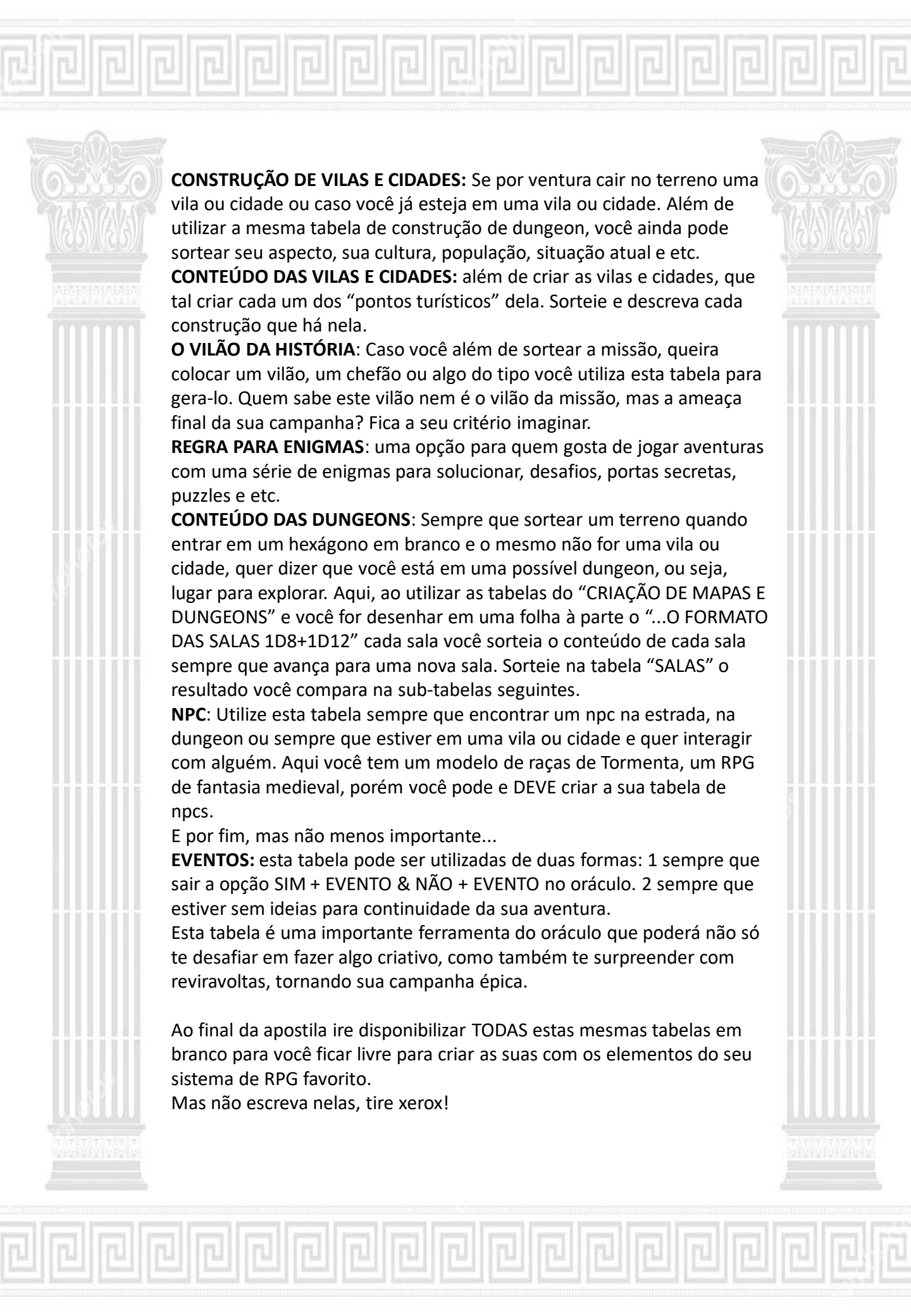
**CLIMA:** caso você queira determinar o clima.

**EVENTOS PARA VIAGENS LONGAS:** utilize para caso seu personagem esteja andando de um hexágono para outro. É como se cada hexágono tivesse 1 dia de viagem (a pé) um do outro.

**DESCRIÇÃO:** usa para descrever tudo, conversas de npcs, sentimentos, objetos, decorações, tudo que sua imaginação mandar. Se a palavra sorteada não se aplica utilize sinônimos próximos condizentes a cena que você esta imaginando.

**CRIAÇÃO DE MAPAS E DUNGEONS:** estas tabelas você utiliza quando seu personagem esta em um hexágono, você sorteou o terreno e agora precisa criar as dimensões dele e seu conteúdo. O mesmo vale para vilas e cidades. Ao sortear cada um dos itens, utilize uma folha de papel à parte para desenhar as salas do mesmo.

**CRIAÇÃO DO TIPO FÍSICO DAS SALAS 1D8 +1D12:** Uma vez que foram sorteadas o tamanho do dungeon, os andares você pode sortear como vai desenhar cada uma das salas usando esta imagem.



**CONSTRUÇÃO DE VILAS E CIDADES:** Se por ventura cair no terreno uma vila ou cidade ou caso você já esteja em uma vila ou cidade. Além de utilizar a mesma tabela de construção de dungeon, você ainda pode sortear seu aspecto, sua cultura, população, situação atual e etc.

**CONTEÚDO DAS VILAS E CIDADES:** além de criar as vilas e cidades, que tal criar cada um dos “pontos turísticos” dela. Sorteie e descreva cada construção que há nela.

**O VILÃO DA HISTÓRIA:** Caso você além de sortear a missão, queira colocar um vilão, um chefe ou algo do tipo você utiliza esta tabela para gera-lo. Quem sabe este vilão nem é o vilão da missão, mas a ameaça final da sua campanha? Fica a seu critério imaginar.

**REGRA PARA ENIGMAS:** uma opção para quem gosta de jogar aventuras com uma série de enigmas para solucionar, desafios, portas secretas, puzzles e etc.

**CONTEÚDO DAS DUNGEONS:** Sempre que sortear um terreno quando entrar em um hexágono em branco e o mesmo não for uma vila ou cidade, quer dizer que você está em uma possível dungeon, ou seja, lugar para explorar. Aqui, ao utilizar as tabelas do “CRIAÇÃO DE MAPAS E DUNGEONS” e você for desenhar em uma folha à parte o “...O FORMATO DAS SALAS 1D8+1D12” cada sala você sorteia o conteúdo de cada sala sempre que avança para uma nova sala. Sorteie na tabela “SALAS” o resultado você compara na sub-tabelas seguintes.

**NPC:** Utilize esta tabela sempre que encontrar um npc na estrada, na dungeon ou sempre que estiver em uma vila ou cidade e quer interagir com alguém. Aqui você tem um modelo de raças de Tormenta, um RPG de fantasia medieval, porém você pode e DEVE criar a sua tabela de npcs.

E por fim, mas não menos importante...

**EVENTOS:** esta tabela pode ser utilizadas de duas formas: 1 sempre que sair a opção SIM + EVENTO & NÃO + EVENTO no oráculo. 2 sempre que estiver sem ideias para continuidade da sua aventura.

Esta tabela é uma importante ferramenta do oráculo que poderá não só te desafiar em fazer algo criativo, como também te surpreender com reviravoltas, tornando sua campanha épica.

Ao final da apostila ire disponibilizar TODAS estas mesmas tabelas em branco para você ficar livre para criar as suas com os elementos do seu sistema de RPG favorito.

Mas não escreva nelas, tire xerox!

# GERADOR DE AVENTURAS

Role 1d20 4x para formar cada item da missão

1D20	OS HERÓIS PRECISAM...	UM(A)	...QUE FOI...	...E ESTÁ...
1	DERROTAR	CIDADE	ESQUECIDO	ABAIXO DO MAR
2	DESTRUIR	VILÃO	CONSTRUÍDO	ESCONDIDO NUMA MASMORRA
3	DESCOBRIR	PRINCESA	FORMADO	EM REINO SECRETO
4	ESCOLTAR	PESSOA	CRIADO	EM UMA FLORESTA
5	IMPEDIR	AMIGO	ATACADO	EM UMA MINA ABANDONADA
6	PROTEGER	GRUPO	MORTO(A)	EM UM DEPÓSITO
7	VIAJAR ATÉ	FORTALEZA	APRISIONADO	EM UM CASTELO
8	TRANSPORTAR	MONSTRO	ENFEITIÇADO	EM UM COVIL
9	AVANÇAR	MALDIÇÃO	AMALDIÇOADO	EM UM PRÉDIO
10	ESCAPAR	CULTO	PRESO	EM UM LUGAR DISTANTE
11	EXPLORAR	CIDADE	RAPTADO	NAS NUVENS
12	CERTIFICAR	POPULAÇÃO	DESTRUÍDO(A)	NO SUBTERRÂNEO
13	RECUPERAR	FAMÍLIA	FEITO	EM UMA ILHA
14	LIBERTAR	REINO	ESCONDIDO	NO REINO MÁGICO
15	SALVAR	RAÇA	ELEITO	ESQUECIDO
16	RESGATAR	REI	ESCRITA	EM OUTRO PLANO
17	ATRAIR	MONSTRO	DEFINHADO	EM MEIO AOS MONSTROS
18	DESBARATAR	PLEBEU	CONFINADO	DERROTADO
19	EXECUTAR	ANIMAL	LEVADO	ESGOTADO
20	SEGUIR	ESPIRITO	EXPULSO	SUMIDO

Se a frase não fizer sentido role de novo

# 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		

## CLIMA 1D10

1 a 6	BOM
7 e 8	RUIM
9 e 10	PÉSSIMO (tempestades, trovões, chuva de granizo, etc)

1D6	EVENTOS PARA VIAGENS LONGAS	DESCRIÇÃO 1D6	
1	NPC	1	BOM / AGRADÁVEL/ LEGAL
2	ACIDENTE	2	MAL / RUIM/ PÉSSIMO
3	VANTAGEM	3	VELHO/ IDOSO/ ANTIGO
4	DESVANTAGEM	4	NOVO/ JOVEM/ RECENTE
5	OBSTÁCULO	5	PODER/ INFLUENTE/ FORTE
6	PERDIDO?	6	RARO/ REALEZA/ INCOMUM

# CRIAÇÃO DE MAPAS E DUNGEONS

## 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	ACESSO SUBTERRÂNEO
17	FORTE
18	CASTELO
19	VILA
20	CIDADE

## CRIANDO O MAPA DO TERRENO

### SORTEIE O TAMANHO 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 DO FORMATO DAS SALAS 1D8 + 1D12

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



# CONSTRUÇÃO DE VILAS E CIDADES D10

Utilize a regra de criação de mapas do terreno, porém ao invés de salas serão o número de construções.

ASPECTO	
1	VELHA
2	ANTIGA
3	DESTRUIDA
4	RECONSTRUÍDA
5	POBRE
6	Rica
7	ABANDONADA
8	OUTRAS RAÇAS
9	REFEM
10	TAURICA

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

TAVERNA	
1	CALMO
2	CHEIO
3	BADALADO
4	ANTRO DE PUTARIA
5	CHIQUE
6	BARULHENTO
7	PERIGOSA
8	MERCENARIOS LADROES
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	FEITICEIROS
5	INICIO GUERRA CIVIL
6	LOJISTAS QUEBRANDO
7	INFLAÇÃO
8	MEDO DA POPULAÇÃO
9	ESCASSEZ
10	RIQUEZA

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

# CONTEÚDO DAS VILAS E CIDADES D10

Opcional, mas caso deseje que cada construção seja única e detalhada utilize a tabela.

## 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 ARAMDO
7	POUCO NA REGIÃO
8	NÃO TEM
9	CORRUPTOS
10	HONRADOS

## TORRE/QUARTEL

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

1	DE LUXO
2	CAÍNDO AOS PEDAÇOS
3	PALCO 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 AMALDIÇOADOS
5	ITENS RAROS E CAROS
6	ITENS USADOS
7	DE ESCRAVOS
8	INFLUENTE
9	MUITO VASTO
10	MAU FREQUENTADO

## GUILDA

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

## TEMPLO/IGREJA

1	NÃO TEM
2	ENORME
3	CONHECIDA
4	MANDA NA CIDADE
5	CORRUPTA
6	DEUSES CRUEIS
7	ANTRO DE FENÁTICOS
8	CAINDO AOS PEDAÇOS
9	REFORMANDO
10	SENDO CRIADA

## CASTELO

1	NÃO TEM
2	ENORME
3	DE LUXO
4	DIFICIL ACESSO À PLEBE
5	FACIL ACESSO
6	SÓ ENTRA CONVIDADO
7	SÓ ENTRA FAMOSO
8	SÓ ENTRA QUEM O REI QUER
9	NIGUÉM ENTRA
10	BOA / MÁ FAMA



# O VILÃO DA HISTÓRIA D10

O que seria de uma boa trama sem um bom vilão? Este vilão não precisa ser físico ou um ser, mas pode ser um fenômeno, desastre natural ou maldição. Mas caso precise de mais detalhes segue a lista:

TIPO DE VILÃO	
1	UM ÚNICO VILÃO
2	UMA CRITURA MÍSTICA
3	UM MONSTRO ESPECÍFICO
4	UM GRUPO DE INDIVÍDUOS
5	UM FENÔMENO
6	ENTIDADE
7	AVATAR DE UM DEUS
8	MAGO PODEROSO
9	GUERREIRO PODEROSO
10	UMA MALDIÇÃO

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

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

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

TESOURO AO SER DERROTADO	
1	XP EM DOBRO
2	ARMA
3	CURA PV
4	MUNIÇÃO
5	ARMADURA/ PROTEÇÃO
6	POÇÕES
7	MUITA GRANA
8	SORTEIE 2X
9	NADA
10	NADA

# REGRA PARA 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.

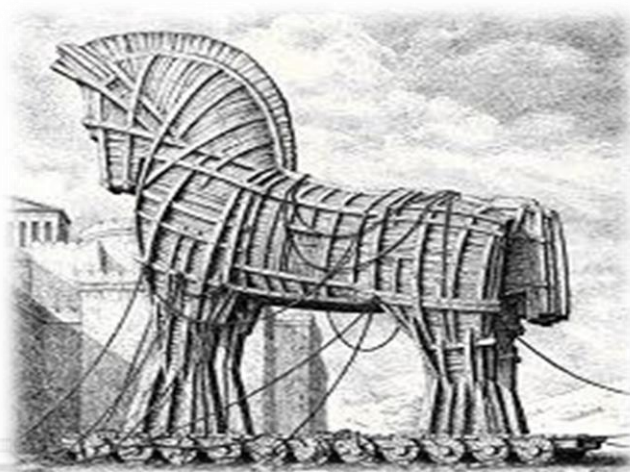
Porém se acertar apenas 1, mantenha o que você acertou na tabela que acertou e role 1d10 desta vez e escolha o item da tabela q vc errou.

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.

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	UM BOTÃO
2	UM MECANISMO
3	UMA RUNA
4	PEÇAS
5	PEDRAS
6	UM OBJETO
7	PERGAMINHOS
8	SENSOR
9	CRISTAIS
10	ALAVANCA



# CONTEÚDO DO DUNGEON D10

SALAS		MISSÃO EXTRA	
1	VAZIO	1	LEVAR NPC PARA FORA DO DUNGEON
2	INIMIGO	2	MATAR 1D6 MONSTROS
3	1D6 INIMIGOS	3	DESTRUIR 1 INIMIGO ESPECÍFICO
4	ENIGMA ou PISTA	4	TRANSPORTAR ITEM ATÉ TAL LOCAL DO DUNGEON
5	ARMADILHA	5	PROTEGER NPC DE 1D6 INIMIGOS
6	OBJETIVO DA MISSÃO	6	INVADIR 3 SALAS TRANCADAS
7	NPC	7	ESCOLTAR NPC ATE A SAÍDA
8	MISSÃO EXTRA	8	FUGIR VIVO DE LÁ
9	OBJETIVO DA MISSÃO	9	ASEGURAR QUE NÃO IRÁ PERDER UM COMBATE
10	TESOURO	10	DEFENDER NPC OU ALGO DE 1D6 INIMIGOS

INIMIGO		ARMADILHA		TESOUROS	
1	GOBLIN	1	LAMINA	1	CURA
2	ORC	2	FOSSO	2	ITENS ESPECIFICOS
3	GNOLL	3	DARDO ENVENEN	3	GEMAS
4	BESOURO	4	EXPLOSÃO	4	OBJETOS DE ARTE
5	ESQUELETO	5	EMBOSCADA	5	ARMA
6	MORTO-VIVO	6	VENENO	6	ITENS DIVERSOS
7	HOMEM LAGARTO	7	ARMADILHA MAGICA	7	ARMA E ESCUDO
8	MINOTAURO	8	BURACO	8	MATERIAIS ESPECIAIS
9	HOBGOBLIN	9	LABAREDAS DE FOGO	9	PERGAMINHOS
10	BANDIDO COMUM	10	ESPINHOS	10	ARMAS MAGICAS

## NPC

RAÇA		TIPO		PERSONALIDADE	
1	HOMEM	1	VENDEDOR	1	AGRADÁVEL
2	MULHER	2	PROSTITUTA	2	ALEGRE
3	GOBLIN	3	LADINO	3	AMIGÁVEL
4	QUAREN	4	CAMAREIRO	4	ANIMADO
5	ANÃO	5	DESEMPREGADO	5	ARDILOSO
6	ELFO	6	PASSEANDO	6	ARROGANTE
7	MEIO ORC	7	MENDIGO	7	ASTUTO
8	HALFING	8	GROSSEIRO	8	AVARENTO
9	LEFOU	9	MEDROSO	9	BISBILHOTEIRO
10	MINOTAURO	10	INFLUENTE	10	BOM

# EVENTOS 1D6 + 1D6

## RESULTADO 1D6 = 1

1	IDENTIDADE ENGANOSA
2	ALGUÉM QUE VOCÊ ACHOU QUE ESTAVA MORTO NÃO ESTÁ
3	ALGUÉM QUE VOCÊ ACHAVA QUE ESTAVA VIVO ESTÁ MORTO
4	ALGUÉM INESPERADO QUER FERIR / ROUBAR DE VOCÊ
5	ALGUÉM ESPERAVA FERIR / ROUBAR O ERRADO CARA
6	ALGUÉM COM QUEM VOCÊ SE IMPORTA ESTÁ INESPERADAMENTE ERRADO LUGAR NA HORA ERRADA

## RESULTADO 1D6 = 2

1	AS AUTORIDADES SE ENVOLVEM OU FAZEM VISTA GROSSA (O QUE FOR PIOR)
2	DISTRAÇÃO DE VIOLÊNCIA ALEATORIA
3	SEQÜESTRADO (VOCÊ OU ALGUÉM PRÓXIMO A VOCÊ)
4	REFORÇOS CHEGAM A OPORTUNIDADES OPORTUNAS / INOPORTUNAS MOMENTO
5	É UM DISFARCE
6	É UMA ARMADILHA

## RESULTADO 1D6 = 3

1	ALGO INESPERADO DE REPENTE TE ENCONTRA
2	NOVO ADORADOR
3	FORÇADO INESPERADAMENTE EM UMA NOVA RESPONSABILIDADE
4	UMA VELHA RESPONSABILIDADE DESAPARECE (OU MUDA)
5	SEU OBJETIVO IMEDIATO GIRA EM SUA CABEÇA
6	UM SUPORTE QUE VOCÊ PRECISA PARA O SUCESSO É TIRADO

## RESULTADO 1D6 = 4

1	ALGUÉM QUE VOCÊ PENSOU QUE ESTAVA AJUDANDO VOCÊ TEM ALGO MAIS EM MENTE
2	UMA PESSOA QUE VOCÊ PENSOU QUE CONHECIA ACABOU SENDO TOTALMENTE DIFERENTE
3	UMA NOVA PESSOA INESPERADAMENTE APARECE PARA COMPLICAR
4	UMA NOVA PESSOA INESPERADAMENTE APARECE PARA FACILITAR
5	UMA PESSOA EM QUEM VOCÊ CONFIA REPENTINAMENTE TEM UMA MUDANÇA DE PERSPECTIVA
6	ALGO EXPLODE (FIGURATIVA OU LITERALMENTE),

## RESULTADO 1D6 = 5

1	É UMA FARSA
2	É UMA MENTIRA
3	A NATUREZA DE ALGO QUE VOCÊ DEU COMO CERTO É COMPLETAMENTE OPOSTO
4	UMA TRAMA NOVA SURGE
5	UM SUPERIOR SE TORNA UM SUBORDINADO (OU OPOSTO)
6	ALGUÉM INESPERADAMENTE LHE DÁ UM ITEM MISTERIOSO

## RESULTADO 1D6 = 6

1	UM SUPORTE QUE VOCÊ PRECISA PARA O SUCESSO É TIRADO
2	UM NOVO OBSTÁCULO INESPERADO FICA NO CAMINHO DO SEU
3	VOCÊ ACORDA / CHEGA EM UM LUGAR INESPERADO
4	UM AMIGO SE TORNA UM INIMIGO
5	UM INIMIGO SE TORNA UM AMIGO
6	UM INIMIGO SE TORNA UM AMIGO

# RPG SOLO

## ORÁCULO II



O Que está esperando para  
começar a jogar?  
Escolha seu sistema;  
Utilize as tabelas ou crie as suas  
logo a seguir:



# GERADOR DE AVENTURAS

Role 1d20 4x para formar cada item da missão

1D20	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				

Se a frase não fizer sentido role de novo

# 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		

CLIMA 1D10	
1 a 6	BOM
7 e 8	RUIM
9 e 10	PÉSSIMO

1D6	EVENTOS PARA VIAGENS LONGAS	DESCRIÇÃO 1D6	
		1	
1		2	
2		3	
3		4	
4		5	
5		6	
6			

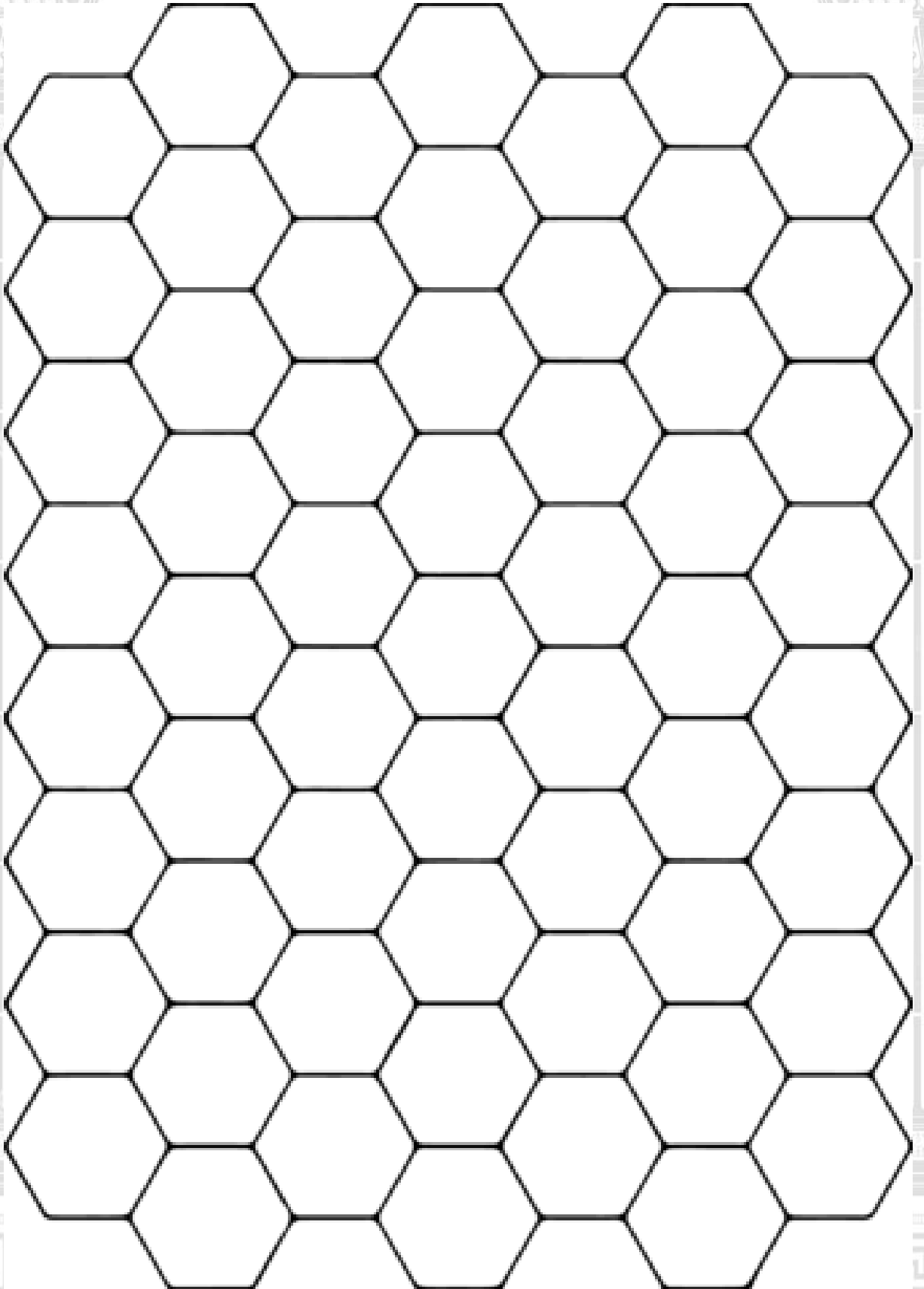
# CRIAÇÃO DE MAPAS E DUNGEONS

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

CRIANDO O MAPA DO TERRENO	
SORTEIE O TAMANHO 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

# TERRENO

Utilize esta área para criar o mapa com os terrenos sorteados.  
Cada hexágono é um tipo de terreno sorteado, preencha com ele



# CRIAÇÃO DO TIPO FÍSICO DAS SALAS 1D8 + 1D12

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

# CONSTRUÇÃO DE VILAS E CIDADES D10

Utilize a regra de criação de mapas do terreno, porém ao invés de salas serão o número de construções.

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	

# CONTEÚDO DAS VILAS E CIDADES D10

Opcional, mas caso queira deseje que cada construção seja única e detalhada utilize a tabela.

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

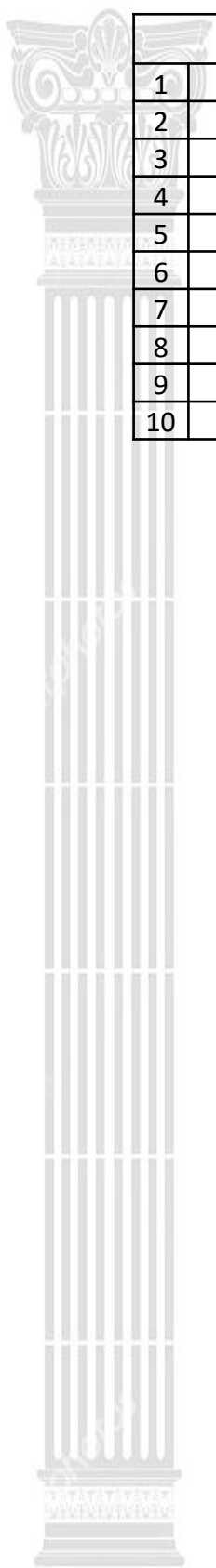
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

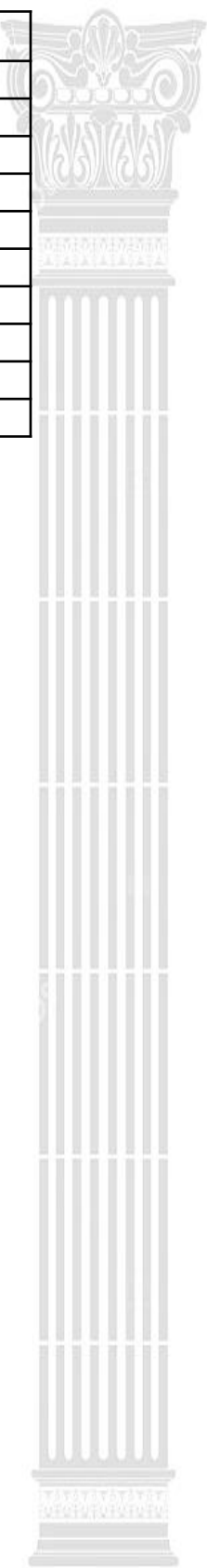
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

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	





# O VILÃO DA HISTÓRIA D10

O que seria de uma boa trama sem um bom vilão? Este vilão não precisa ser físico ou um ser, mas pode ser um fenômeno, desastre natural ou maldição. Mas caso precise de mais detalhes segue a lista:

TIPO DE VILÃO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ORIGEM	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

OBJETIVO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

ALINHAMENTO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

TESOURO AO SER DERROTADO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

# REGRA PARA ENIGMAS

Em algumas salas podem haver enigmas escondidos que os aventureiros poderão tentar solucionar. Mas como criar um enigma e resolvê-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 VOZ ALTA
8	ACERTAR
9	CONSCENTRAR PODER
10	PISAR

ENIGMA	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

# CONTEÚDO DO DUNGEON D10

SALAS		MISSÃO EXTRA	
1		1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	
6		6	
7		7	
8		8	
9		9	
10		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

		TIPO/PROFISSÃO		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	

# EVENTOS 1D6 + 1D6

RESULTADO 1D6 = 1	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

RESULTADO 1D6 = 4	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

RESULTADO 1D6 = 2	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

RESULTADO 1D6 = 5	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

RESULTADO 1D6 = 3	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

RESULTADO 1D6 = 6	
1	
2	
3	
4	
5	
6	



# RPG SOLO ORÁCULO II

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](mailto:tdetudo3785@gmail.com)

Site - Jogador solo :

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

