



TEMAS PARA SEUS JOGOS DE RPG

RPGTips.

Introdução

Olá, aqui é Luiz Oliveira do RPGTips e fico muito contente que tenha baixado esse material para te ajudar na hora de escolher o tema e atmosfera do seu RPG.

Você encontrará aqui 105 temas para criar suas campanhas, um estoque infinito de ideias para consultar sempre que precisar.

Lembrando que esse ebook é totalmente gratuito e você pode compartilhá-lo com amigos e em suas páginas, desde com os créditos.

Boa leitura!

Como usar?

Nesse ebook você encontra 105 temas para campanhas de RPG.

Você pode ler cada um deles para escolher um que mais se encaixe com o que você e seu grupo querem jogar.

Entretanto, você também pode jogar 1d100 e escolher um aleatório para guiar um RPG rápido de uma sessão ou caso queira se desafiar em criar algo ao acaso.

Aproveite para conhecer meus conteúdos em rpgtips.com.br.

Luiz "Tips" Oliveira.

105 temas de RPG

1. Caçador de recompensas -
Personagens são caçadores de
recompensas.

2. Equipe B - Personagens são aqueles
que as pessoas chamam quando os
heróis reais estão ocupados (equipe de
segunda categoria, novatos ou
perdedores).

3. Bureau de "x" - Personagens são
membros de uma agência que lida com
"x". O Bureau estabelece regras e lida
com aqueles que quebram as regras.
Exemplos: Alienígenas / artefatos
perigosos / magia / monstros / espíritos /

seres sobrenaturais / qualquer coisa fora do normal.

4. Desenhos animados - Personagens são personagens de desenhos animados.

5. Homem das cavernas - os Personagens são primitivos em um mundo de dinossauros.

6. Personagens que ganham vida - personagens de (animes, livros, jogos de computador, manga, filmes, TV) começam a aparecer no mundo real. Jogadores são um desses personagens ou são as pessoas que têm que lidar com esses personagens.

7. Colônia - os Personagens são colonos se estabelecendo em um novo continente.

8. Colônia (Espaço) - os Personagens são colonos se estabelecendo em um novo planeta.

9. Comédia - jogos menos sérios (contos do vagabundo flutuante / adolescentes do espaço sideral)

10. Cyberpunk - o cyberware é comum; grandes corporações possuem quase tudo.

11. Recuperação de Artefato Perigoso - os Personagens caçam artefatos perigosos (alienígenas, mágicos) e os armazenam em um cofre onde não causarão problemas para a humanidade.

12. Dark Future - Sociedade distópica / estado policial muito estrito / corporações controlam tudo / Personagens são provavelmente considerados criminosos.

13. Semideuses - Personagens são semideuses + fantasia ou outro tema.

14. Viajante Dimensional - os Personagens viajam para outras dimensões via portais artificiais, dispositivo, magia, portais de ocorrência natural, navio.

15. Diesel Punk - tecnologia baseada em diesel do período entre guerras até a década de 1950 com tecnologia retro futurista.

16. Fantasia medieval (D&D / Pathfinder).

17. Fantasia temática cultural - aventura (egípcia, indiana, do Oriente Médio, oriental, viking).

18. Peludo - Personagens são animais antropomórficos.

19. Gangsters - Personagens são membros de famílias criminosas. Ex: Peaky Blinders, Poderoso Chefão.

20. Gateways - Existem gateways (mágicos, tecnológicos) que permitem viajar entre outros mundos.

21. Caçadores de fantasmas -
Personagens capturam fantasmas e
espíritos que causam problemas.

22. Deuses - Personagens são deuses ou
novos deuses.

23. Deuses (assecclas dos deuses) - os
Personagens são avatares ou assecclas de
um deus.

24. Dia da Marmota - Personagens sob
alguma maldição ou feitiço em que
devem repetir o mesmo dia
indefinidamente até que concluam a
tarefa ou aprendam a lição. Ex: A morte
está de parabéns (Filme).

25. Guilda - os Personagens são novos
membros da guilda.

26. Mestre dos Ladrões - Personagens são ladrões que invadem instalações seguras, roubam algo e desaparecem como fantasmas.

27. High Seas - aventura em alto mar.

28. Terra Oca - um mundo dentro do mundo.

29. Investigadores de terror – Pessoas normais investigando / caçando o sobrenatural

30. Sobreviventes do Horror - Personagens são normais geralmente em uma área isolada. Pessoas estão sendo caçadas e mortas ou substituídas.

Alienígenas / ladrões de corpos / casa assombrada / robô assassino / monstro (s) / pessoas se transformando em monstros / assassino psicótico / zumbis.
Ex: Sexta-feira 13, Halloween e outros filmes do gênero Trash.

31. Investigadores (de crime) -
Personagens são detetives particulares, da polícia e investigam crimes reais.

32. Investigadores (de estranho) -
Personagens são normais investigando alienígenas, magia, sobrenatural, Óvnis, etc.

33. Aplicação da lei - Personagens são membros da aplicação da lei. Pegando os criminosos e protegendo o público.

34. Civilização mágica + alta tecnologia.

35. Artes marciais (Kung Fu) - os Personagens são todos artistas marciais (teatro de kung fu).

36. Moedor de carne - Jogo projetado para uma matança total em grupo. Quanto tempo seu PC pode durar?

37. Mecha - Personagens são pilotos mecha vs. alienígenas, exércitos, kaiju, outro mecha, monstros gigantes, robôs.

38. Minions - Os Personagens são lacaios de algum vilão.

39. Fantasia Moderna - Mágica / sobrenatural em um mundo moderno.

40. Monstros - Os Personagens são monstros mantendo os outros monstros na linha / escondendo a existência dos humanos.

41. Monstros (no mundo humano) - Personagens são monstros / alguns monstros são bons e alguns monstros veem os humanos como comida.

42. Monstros (no mundo dos monstros) - Personagens são monstros.

43. Monster Hunter - os Personagens perseguem os monstros que assolam o resto da sociedade.

44. Treinador de monstros - os Personagens tentam capturar monstros e treiná-los para lutar entre si.

45. Mutante - os Personagens são mutantes (em um mundo de mutantes / em um mundo de normais)

46. Noir - gênero de filme policial ou ficção caracterizado pelo cinismo, fatalismo e ambiguidade moral.

47. Paranoia - o computador dirige a sociedade. O computador está louco. Todos e tudo estão querendo te pegar.

48. Os Personagens são os jogadores - Os Personagens são baseados nos jogadores reais.

49. Animais de estimação / Familiares - Os PJs são os animais de estimação dos aventureiros - um gato de bruxa, uma coruja de mago, um lobo do ranger, etc. Seus mestres são sequestrados ou desaparecidos, então os animais de estimação devem sair e resgatá-los.

50. Piratas - personagens são piratas / personagens que vivem na era da pirataria.

51. Acidente de avião – Perdidos no meio do nada / Sobrevivência.

52. Convulsão política - Parte importante do cenário político mudou e os jogadores devem sobreviver no vácuo de poder. Eles

prosperarão ou se tornarão combustível para a agenda de outra pessoa?

53. Pós Apocalipse - a maior parte da humanidade foi exterminada, a sociedade está em ruínas e a maior parte do velho mundo se foi. Cada dia é um teste de sobrevivência.

54. Pós-Apocalipse (Fortaleza da cidade) - Os Personagens são residentes de uma das poucas cidades sobreviventes no mundo. Os suprimentos estão sempre em falta. Tudo fora da cidade é extremamente perigoso.

55. Pós-Apocalipse (Fantasia) - Mundo de fantasia depois que tudo estiver em ruínas.

56. Pós-Apocalipse (Crianças no Poder) - Todos os adultos estão mortos e as crianças ficam sozinhas. Em um mundo governado por crianças, impedir que as coisas se transformem em caos é um grande desafio. Ex: Senhor das Moscas.

57. Pós-Apocalipse (Mutantes) - O apocalipse fez com que alguns ou todos os sobreviventes sofressem mutação / em uma tentativa de sobreviver ao apocalipse, os cientistas fizeram melhorias na população sobrevivente.

58. Pós-Apocalipse (Próxima evolução) - A raça humana está extinta. Outras criaturas evoluíram e substituíram a humanidade. Raças antropomórficas agora constroem suas sociedades entre as ruínas do velho mundo.

59. Problem Solver Inc. - Personagens são membros de (guilda de aventureiros, guilda de mercenários, guilda de caçadores de monstros). Personagens são chamados para resolver "problemas" para os clientes.

60. Pulp Fiction - Ficção escrita de 1896 a 1950, tratando de assuntos sensacionalistas ou sensacionais. Mais frequentemente usado para descrever a escrita de detetive, ocidental ou de ficção científica do período. Ex: Indiana Jones.

61. Rebelião - os Personagens são membros de uma rebelião tentando derrubar um governo opressor.

62. Vida escolar (Comédia) -
Personagens são alunos. Tema geral de comédia.

63. Vida escolar (em treinamento) -
Personagens são alunos treinando para se tornarem a próxima geração de "x".

64. Vida escolar (Guerra secreta) - os
Personagens são alunos incomuns em uma escola com humanos normais.
Secretamente, os Personagens lutam contra alienígenas, mechas, monstros, ninja, espíritos, sobrenatural, etc.

65. Vida escolar (Alunos incomuns) -
Personagens são alunos em uma escola para alunos incomuns. Ex: X-men, O Lar das Crianças Peculiares.

66. Sci-fi - ficção científica. Ambiente que lida com ciência e tecnologia avançadas.

67. Naufrágio do navio – Isolados em local hostil.

68. Naufrágio (Nave espacial) – Isolados em um planeta estranho.

69. Mundo com ambiente peculiar - O cenário é um mundo quase inteiramente "x" (deserto, terreno congelado, ilhas, oceano, pântano, etc.)

70. Fantasia Espacial - Ópera espacial usando meios mágicos ou não convencionais de viagem espacial.

71. Space Opera - Viagem espacial. Ex: Firefly, Star Trek.

72. Space Opera (Perdidos) - os Personagens estão perdidos em uma parte distante do universo sem uma maneira clara de voltar para casa. Ex: Lost in Space.

73. Space Western - um subgênero da ficção científica que usa os temas e características dos faroestes nas histórias de ficção científica.

74. Espião / Espionagem - espiões, vilões excessivamente dramáticos e dispositivos legais.

75. Espionagem (Aprimorada) - Espiões são humanos aprimorados com

cibernética, aprimoramento genético, magia, poderes psíquicos ou superpoderes.

76. Steam Punk - era vitoriana com tecnologia retro futurista movida a vapor.

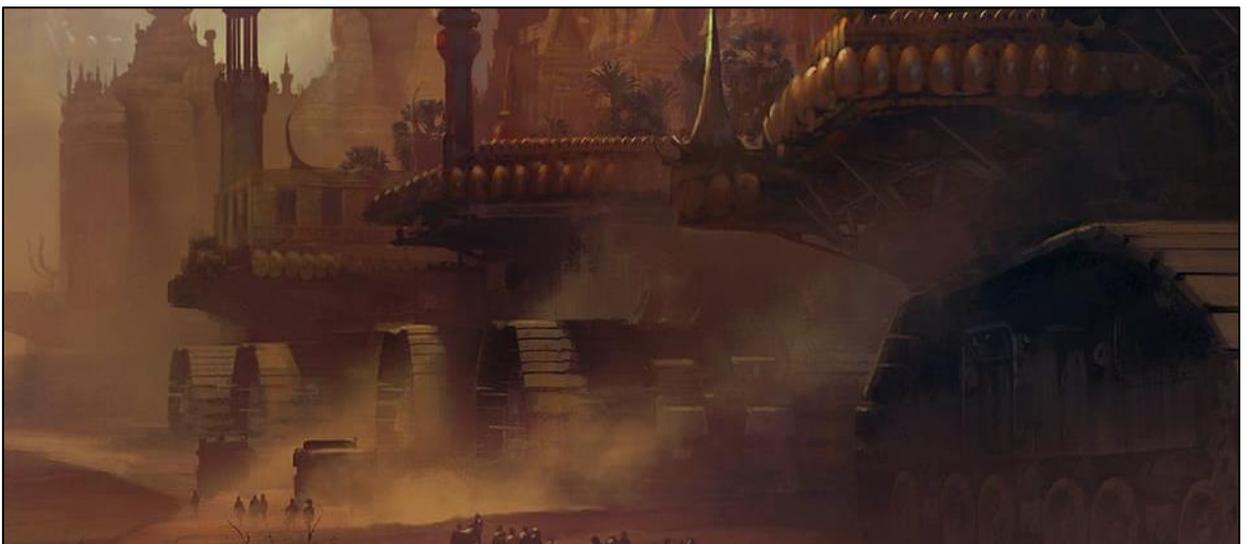
77. Presos - os Personagens estão presos em algum ambiente. O jogo envolve sobrevivência e possível fuga do meio ambiente. Possivelmente, o jogo evolui para a sobrevivência.

78. Presos (Futuro) - os Personagens ficaram presos em algum momento no futuro.

79. Presos (Passado) - Os Personagens estão presos em algum ponto no passado. Alterar a história pode ser ruim.

80. Presos (Tempestade) - Personagens estão presos em um local por causa de uma tempestade perigosa do lado de fora.

81. Estranhos em uma terra estranha - os personagens não são nativos do país ou do mundo onde o jogo acontece. Os Personagens são facilmente identificáveis como não nativos. Eles podem ter uma compreensão limitada da linguagem.



82. Super-heróis.

83. Sobrenatural (Criatura) - os Personagens são criaturas supernaturais (vampiro, lobisomem, outro).

84. Sobrenatural (Fantasma) - Os Personagens são fantasmas lidando com a vida após a morte.

85. Sobrenatural (Caçadores) - os Personagens perseguem os monstros que assolam a humanidade.

86. Sobrenatural (Investigadores) - PJs investigam o sobrenatural.

87. Sobrenatural (Sobreviventes) - os Personagens são normais em um mundo dominado por criaturas sobrenaturais.

88. Sobrevivência (Ambiente fechado) – os Personagens estão presos em (base submarina, selva isolada, nave espacial, estação espacial) algo (alienígena, monstro, assassino psicótico) está matando pessoas.

89. Espadachim - gênero tipificado pelo uso de personagens extravagantes, jogos de espadas, acrobacias e ideais cavaleirescos. Ex: 3 mosqueteiros, filmes de piratas, Robin Hood, Zorro.

90. Technomancy / Magi-Tech - mundo no qual a tecnologia funciona em uma combinação de ciência e magia.

91. O Jogo - os Personagens foram escolhidos para participar do jogo. Uma série de desafios, não necessariamente de combate. Pode envolver viagens dimensionais, viagens espaciais e viagens no tempo.

92. O jogo (Videogame) - os Personagens são puxados ou presos em um mundo de videogame.

93. Parque Temático (Criatura) - Os Personagens são pessoas comuns que visitam um parque temático de aventura de fantasia. Ocorre algum evento que permite que criaturas perigosas escapem e ataquem o turista. Ex: Safari Alienígena, Terra de Dinossauros, Safari de Monstros, Zoológico de Monstros.

94. Parque Temático (Robótico) - Os Personagens são pessoas comuns que visitam um parque temático de aventura de fantasia, onde todos os inimigos são apenas robôs, mas a aventura rapidamente muda de divertida para séria. Ex: Westworld.

95. Viajante do Tempo - os Personagens viajam para outros pontos no tempo via (portais artificiais, dispositivo, magia, portais que ocorrem naturalmente, navio).

96. Transformado (Fonte da Juventude) - Os PJs são um grupo de guerreiros poderosos que foram magicamente revertidos para crianças. Eles devem procurar uma cura enquanto lutam contra uma variedade de vilões, embora sejam

agora quase pequenos demais para
carregar suas armas.

97. Transformado (Monstros) - As
pessoas foram transformadas em
monstros, mas mantêm sua mente e
personalidade.

98. Caçador de tesouro - os Personagens
são caçadores de tesouro.



99. Vigilante - Personagens são pessoas comuns que optaram por fazer a lei com as próprias mãos para combater o crime.

100. Vilões - os Personagens são os vilões da história.

101. Mundo Virtual - existe um mundo virtual gigante dentro de uma rede de computadores. Grande parte da história se passa neste mundo.

102. Guerra - ambientada em um período de conflito entre 2 ou mais facções.

103. Faroeste.

104. Ocidental (Estranho) -
Ocidental + aliens / magia /
sobrenatural / tecnologia de
vapor / etc.

105. Zumbi - Sobreviventes
de uma praga zumbi.



CRÉDITOS

Inspirado em

https://www.reddit.com/r/d100/comments/bkqu3u/rpg_themes/

RPGTips. Este trabalho está licenciado com uma [Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](#).

