

Método

ALEATORIZE

<https://Aleatorize.online>

de geração  
de mapas e cidades  
para Hexcrawl

Julio Prado

# O que é esse material?

Este é um material **INCOMPLETO** que foi disponibilizado para a comunidade de RPG Solo pois não vou conseguir terminá-lo.

A partir da página 10 você verá que a diagramação e organização foram para as cucuias, mas o sistema está utilizável normalmente. Tabelas geradas com auxílio do chatGPT e Imagens geradas no mage.space, use-as a vontade.

Faço aqui menções honrosas ao **NoteQuest Mundo Expandido** do Tiago Junges, que fez eu me apaixonar pelo gênero, e ao **Worlds Without Number** do James L. Thompson, que abriu meus horizontes.



Este material é gratuito.

Postado em: 30/10/2023

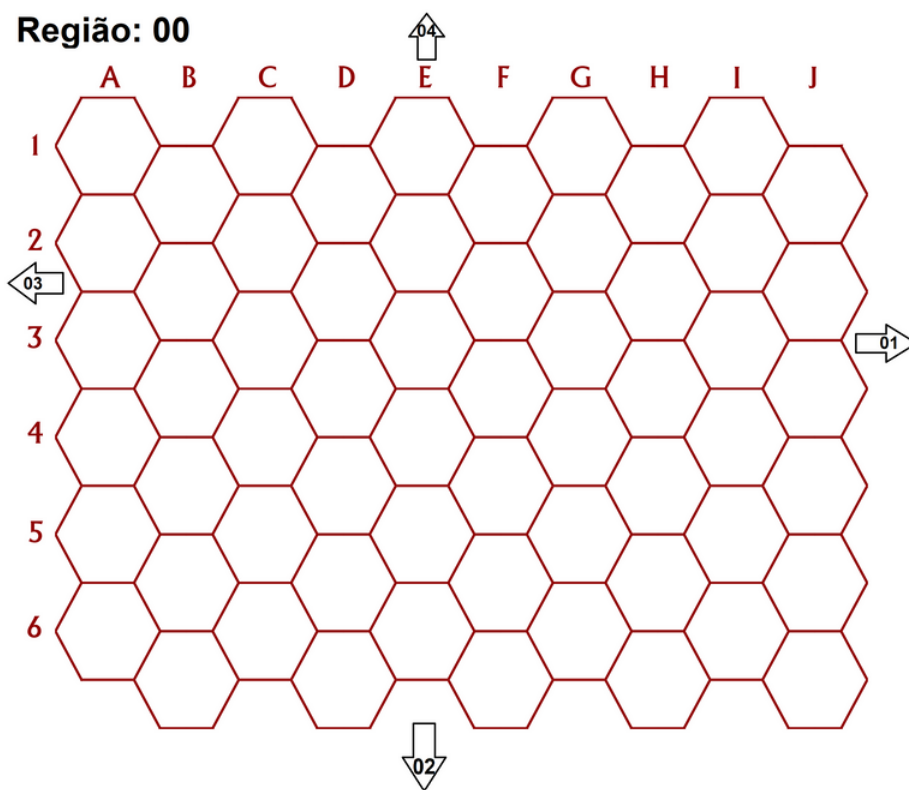
# Índice

# Etapa 0

## Pegar um template de hexcrawl

Pegue um template de mapa em hexágonos em branco para preencher com a região que você irá gerar. Aqui usaremos um de 6x10 para exemplificar.

Dê preferência para opções com marcações de linhas e colunas para melhor controle do conteúdo do hex.



Atribua um número a essa região, e caso queira, dê um nome. Você pode também colocar setas em cada uma das extremidades, contendo o número da região que será sua vizinha.

# Etapa 1

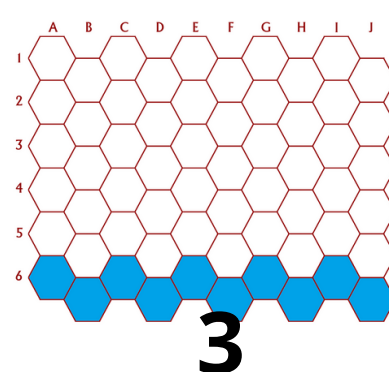
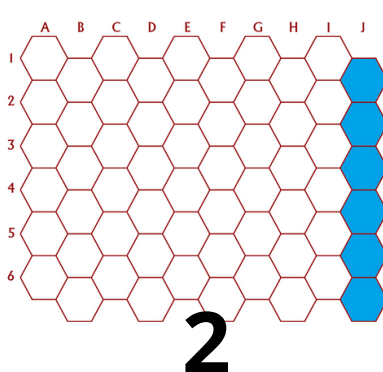
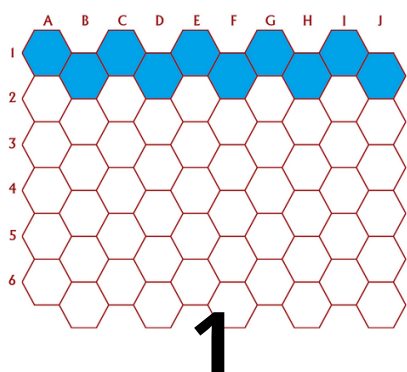
## Definindo o mar

1.1 **Role** 1D6 para definir a direção do litoral marítimo.

1	Mar ao norte
2	Mar ao leste
3	Mar ao sul
4	Mar a oeste
5	sem litoral (pule para a etapa 2)
6	Pode ter mais de 1 litoral, <b>Role</b> 2D4 <u>individualmente</u> nessa tabela.

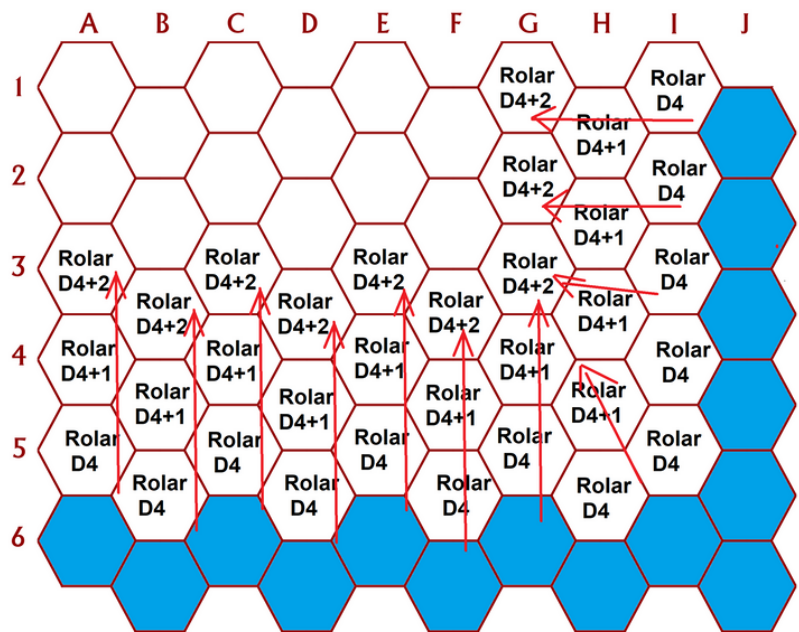
1.2 Preencher com a cor que escolheu para o mar toda a linha ou coluna referente a direção selecionada no passo anterior.

Exemplos:

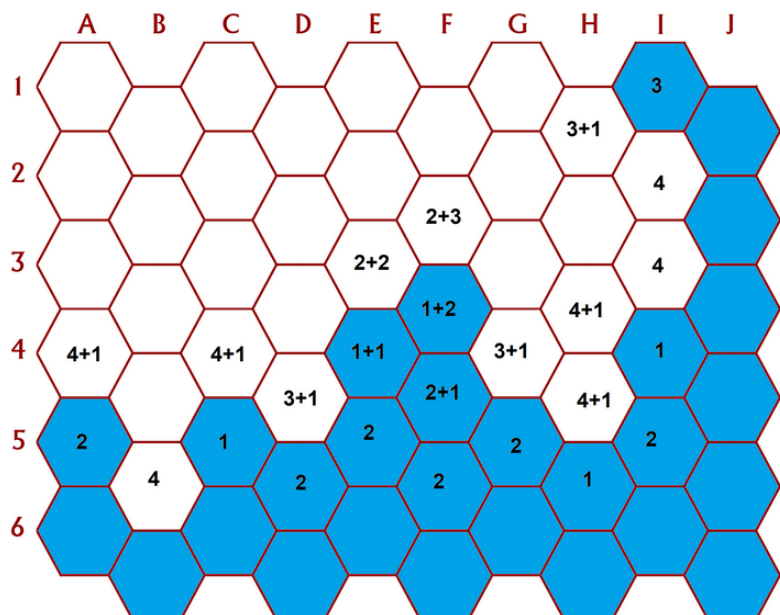


1.3 Litorais não são tão retos assim, então para cada hex de mar, selecione o próximo hex **segundo em direção** ao centro e **Role** 1D4, caso o valor seja 4 ou mais, esse hex não é mar. Caso ele seja mar, repita o processo no próximo hex com modificador de +1. Caso esse também seja mar, repita o processo no próximo hex com modificador +2. O próximo seria com modificador de +3, mas o resultado sempre será no mínimo 4 então não é necessário rolar.

Exemplo de um mapa com mar ao leste e ao sul:



Resultado final com os valores das rolagens anotados apenas para exemplificar:



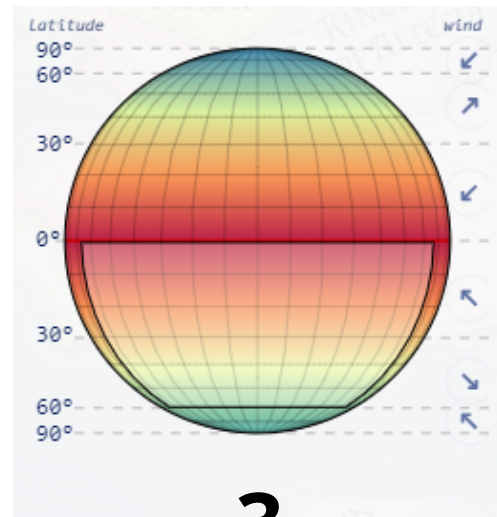
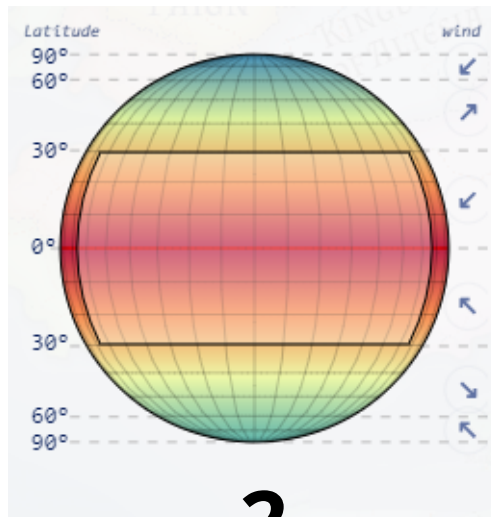
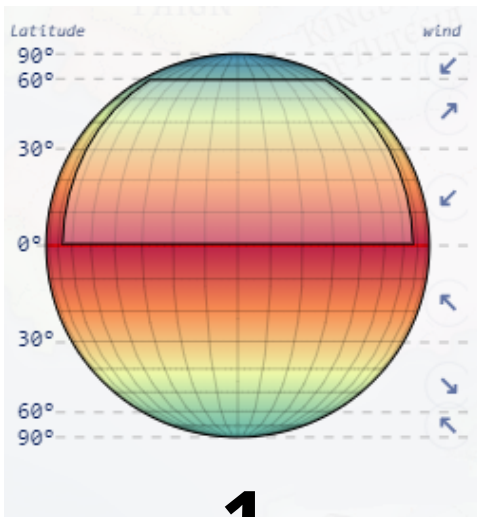
# Etapa 2

## Definir a latitude e clima da região

Aqui você irá definir a posição em que essa região do seu mapa está em relação ao globo. Role nas tabelas abaixo, ou apenas escolha a opção que quiser. Lembrando que a latitude vai definir o clima.

### Latitude 1D4

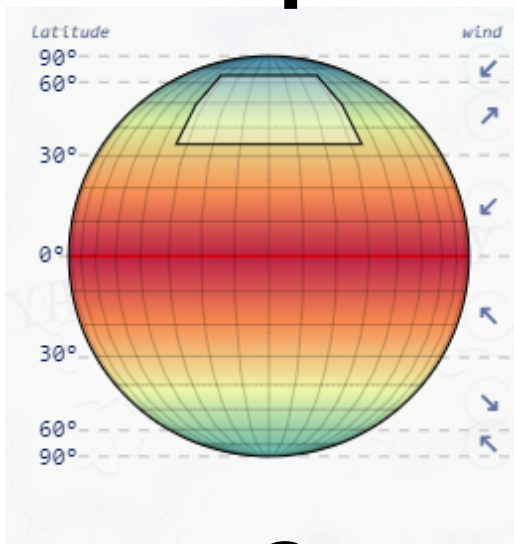
1	Região Norte	Norte Frio Centro Temperado Sul Tropical
2	Região Tropical	Norte Temperado Centro Tropical Sul Temperado
3	Região Sul	Norte Tropical Centro Temperado Sul Frio
4	<b>Rolar:</b> Região menor 1D4	



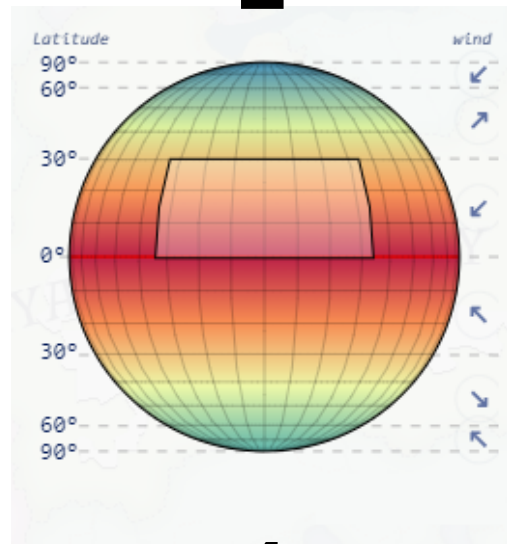
# Região Menor 1D4

1	Temperado Norte	Norte Frio Sul temperado
2	Tropical Norte	Norte Temperado Sul Tropical
3	Tropical Sul	Norte Tropical Sul Temperado
4	Temperado Sul	Norte Temperado Sul Frio

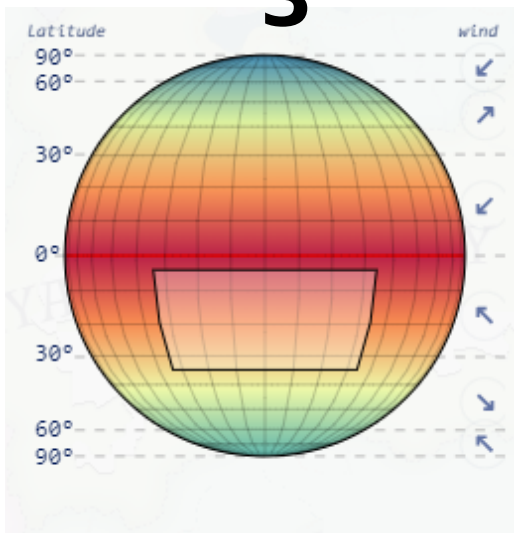
**1**



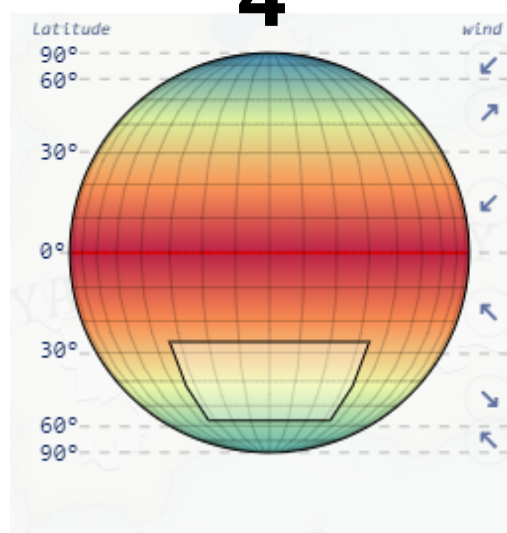
**2**



**3**



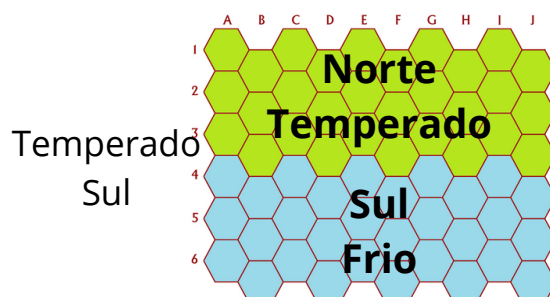
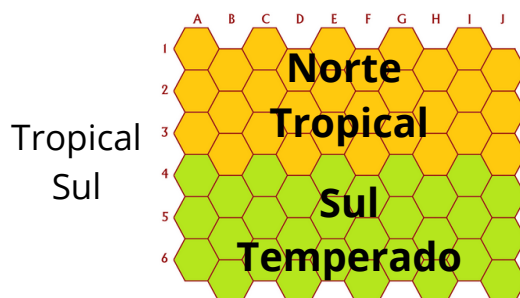
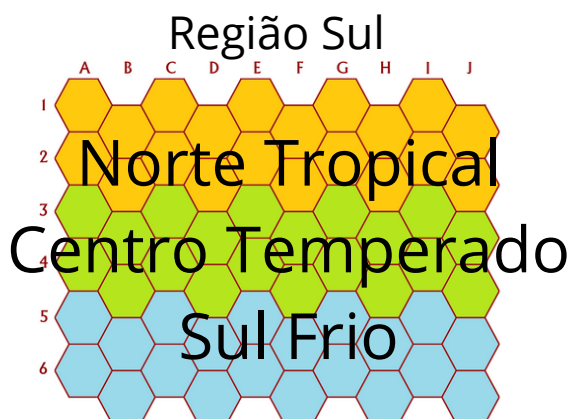
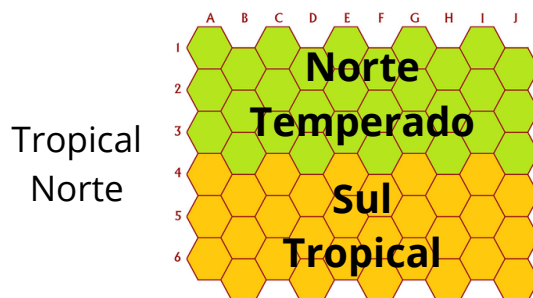
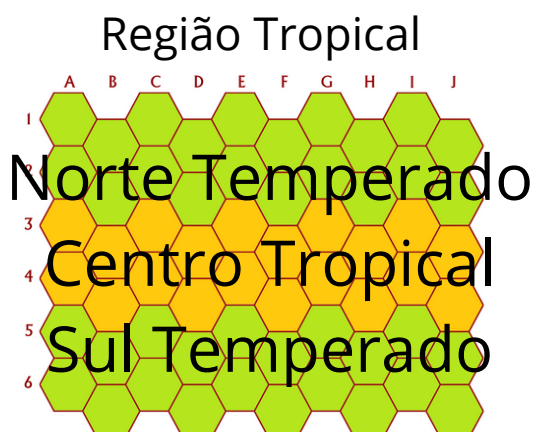
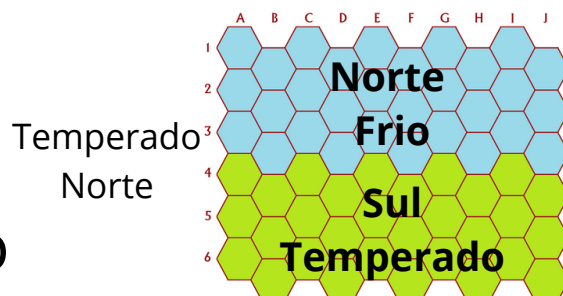
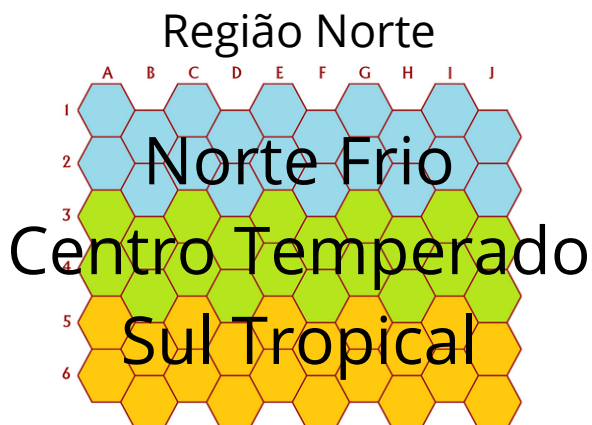
**4**





De acordo com a latitude atribuída, faça a divisão do seu template e defina quais linhas estão no clima **tropical**, **temperado** e **frio**.

OBS: Não é para pintar os hex, as imagens são apenas para ilustrar quais hex estão em cada clima.



Escolha por qual Hex quer começar a preencher e siga para o próximo passo.

# Etapa 3

## Preenchendo um hex

3.1 Defina o bioma do Hex. **Role 1D12** para definir o bioma:

### Tropical

1	Deserto
2-3	Montanha
4-5	Caatinga
6-7	Manguezal
8-9	Savana
10-12	Floresta Tropical

\*Todo hex de clima tropical que estiver tocando um hex de mar deve rolar primeiro 1D6:

1-3 - Manguezal

4-6 - Rolar na tabela normalmente

### Frio

1	Deserto de Gelo
2-3	Floresta de Coníferas
4-5	Montanha
6-7	Floresta Boreal
8-9	Pradaria Fria
10-12	Tundra

\*Todo hex de clima frio que estiver tocando um hex de mar deve rolar primeiro 1D6:

1-3 - Geleira

4-6 - Rolar na tabela normalmente

### Temperado

1	Manguezal
2-3	Estepe
4-5	Pradaria
6-7	Montanha
8-9	Floresta de Coníferas
10-12	Floresta Temperada

## Pintando um Hex

Amarelo: Deserto.

Amarelo claro: Caatinga, Savana

Verde Escuro: Floresta de Coníferas, Floresta Boreal,  
Floresta Temperada, Floresta tropical

Verde Claro: Pradaria, Pradaria Fria, Estepe.

Azul Escuro: Mar.

Azul Claro: Tundra, Deserto de Gelo.

Marrom: Montanha, Manguezal

Branco: Geleiras

Caatinga	Amarelo Claro	Ca
Deserto	Amarelo	
Deserto de Gelo	Azul Claro	De
Estepe	Verde Claro	Es
Floresta Boreal	Verde Escuro	Bo
Floresta de Coníferas	Verde Escuro	Co
Floresta Temperada	Verde Escuro	Te
Floresta Tropical	Verde Escuro	Tr
Geleira	Branco	
Manguezal	Marrom	Ma
Mar	Azul Escuro	
Montanha	Marrom	Mo
Pradaria	Verde Claro	Pr
Pradaria Fria	Verde Claro	Pf
Savana	Amarelo claro	Sa
Tundra	Azul Claro	Tu

3.2 Verificar se no hex há ponto de interesse ou cidade.  
Tenha um papel ou bloco de notas para anotação, ou use um dado como marcador. O marcador inicia com valor zero.

**Role 1D10+Número atual do marcador**

1-4	<b>Nada interessante</b>
5-6	Ponto de rio (Veja etapa 4.2)
7-8	Ponto de interesse genérico
9	Ponto de interesse específico
10 ou mais	Cidade

Caso tenha cidade no hex, zere o marcador,  
caso contrário acrescente +1 ao marcador.

**Personalizando:** Se quiser, pode alterar o tipo de dado utilizado e os valores necessários para ser ponto de interesse ou cidade. Tipos de dado e valores menores farão seu mapa ter cidades e pontos de interesse mais próximos uns dos outros, tipo de dados e valores maiores farão com que as distâncias sejam maiores.

## Pontos de interesse

### 3.2.1 Pontos de interesse Genéricos:

Pontos de interesse comuns de qualquer bioma

2D8

2 Ruína de uma construção antiga.

3 Escultura histórica.

4 Aldeia abandonada.

5 Templo em ruínas dedicado a uma divindade esquecida.

6 Santuário local de uma divindade.

7 Gruta escondida com inscrições antigas.

8\* Ponto de rio: Lago, Cachoeira, etc. (depois será usado para traçar um rio na etapa xxx)

9 Torre de observação abandonada.

10 Monumento de pedra com inscrições enigmáticas.

11 Mina abandonada possivelmente amaldiçoada e com vestígios de minério valioso.

12 Poço artesanal de água potável.

13 Passagem subterrânea misteriosa.

14 Acampamento fixo de descanso para caravanas.

15 Monumento natural como um arco de pedra, árvores centenárias, etc.

16 Gruta escondida de cristais brilhantes.

### 3.2.2 Pontos de interesse específicos:

- pg Caatinga
- pg Deserto
- pg Deserto de Gelo
- pg Estepe
- pg Floresta Boreal
- pg Floresta de coníferas
- pg Floresta temperada
- pg Floresta tropical
- pg Geleira
- pg Manguezal
- pg Mar
- pg Montanha
- pg Pradaria
- pg Pradaria Fria
- pg Savana
- pg Tundra



## Caatinga (2D8)

- 2 Antigo assentamento indígena em ruínas.
- 3 Antiga estrutura de observação de estrelas dos nativos.
- 4 Aldeia nômade de caçadores-coletores.
- 5 Gruta seca com pinturas rupestres antigas.
- 6 Plantação de cactos raros usados para poções mágicas.
- 7 Paredão de rocha com inscrições ancestrais do povo da região.
- 8 Acampamento de pesquisadores estudando a fauna e flora.
- 9 Caverna habitada por morcegos gigantes.
- 10 Floresta de cactos exóticos com propriedades mágicas.
- 11 Montanha de areia que esconde segredos enterrados.
- 12 Depósito de minerais raros usados em amuletos protetores.
- 13 Rochas esculpidas pelo vento em formas intrigantes.
- 14 Árvores adaptadas ao clima árido, usadas como locais de meditação.
- 15 Oásis escondido com uma fonte de água doce.
- 16 Lago temporário que atrai uma variedade de aves migratórias.



# Deserto (2D8)

- 2 Montanhas escarpadas com picos cobertos de neve
- 3 Flores do deserto, como o lírio de areia e o cacto em flor
- 4 Canyons profundos e rochosos
- 5 Penhascos íngremes com vista panorâmica
- 6 Labirinto natural de formações rochosas.
- 7 Planícies áridas com salinas brancas e crostas de sal
- 8 Rochas com ninhos de aves gigantes raras que produzem plumas valiosas.
- 9 Areias movediças traiçoeiras que escondem tesouros perdidos.
- 10 Colmeia de abelhas gigantes do deserto que produzem mel raro
- 11 Mesas planas e elevadas com vistas panorâmicas
- 12 Ruína de uma cidade antiga soterrada pelas areias.
- 13 Cavernas esculpidas pelo vento e pela areia
- 14 Acampamento de nômades com tendas de peles e especiarias exóticas.
- 15 Mina de gemas preciosas em meio às dunas
- 16 Oásis escondido em uma gruta subterrânea com poços naturais com água mágica que concede visões.





# Deserto de Gelo 1D12

- 1 Aldeia nômade de caçadores de mamutes.
- 2 Cidade congelada enterrada na neve.
- 3 Gelo derretido formando lagos e rios temporários usados por diversas espécies de animais.
- 4 Monumento de pedra que muda de cor com a luz do sol.
- 5 Fissura no gelo que esconde uma caverna subterrânea
- 6 Túneis de gelo misteriosos com esculturas de gelo intrincadas.
- 7 Acampamento de pesquisadores ou eremitas
- 8 Bosque de pinheiros resistentes ao frio, que servem como refúgio para animais selvagens.
- 9 Depósito de fósseis de criaturas antigas.
- 10 Campo de batalha congelado, preservando antigas armaduras e armas.
- 11 Mina de cristais raros congelados no subsolo
- 12 Oásis quente no meio do deserto de gelo, alimentado por geotérmica.



# Estepe 2D8

- 2 Acampamento de bandidos escondido entre as colinas.
- 3 Túmulos com túneis subterrâneos e câmaras funerárias.
- 4 Campos de flores silvestres que florescem na primavera e no verão
- 5 Local com incidência de miragem que pode desorientar viajantes .
- 6 Trilhas de migração de animais que cruzam a estepe
- 7 Campos de caça onde caçadores podem encontrar animais para caçar
- 8 Grutas e cavernas escondidas nas colinas
- 9 Aldeias nômades de pastores que se movem com o gado pela estepe
- 10 Poços de água naturais ou criados pelos nômades
- 11 Ruínas de cidades que foram abandonadas
- 12 Oásis verdes árvores tropicais que fornecem sombra e água
- 13 Manada de Cavalos selvagens
- 14 Ninhos de falcões treinados para a caça.
- 15 Templo sagrado de uma divindade da natureza.
- 16 Fonte termal natural com propriedades curativas.



# Floresta Boreal 1D10

- 1 Caverna escondida sob neve e arbustos
- 2 Quedas-d'água congeladas parcialmente
- 3 Campo de flores selvagens florescem
- 4 Diversas espécies de cogumelos, comestíveis e não comestíveis, crescem sob as árvores.
- 5 Acampamento de lenhadores abandonado
- 6 Uma clareira onde a névoa sempre parece mais densa, diz-se que é um local onde os espíritos da floresta se reúnem.
- 7 Lago congelado
- 8 Um local de adoração onde os habitantes locais deixam oferendas para as guardiãs da floresta.
- 9 Tribo de nativos
- 10 Uma árvore antiga e imponente que é considerada sagrada por uma tribo local



# Floresta de coníferas 1D12

- 1 Árvores altas e imponentes de coníferas com agulhas que permanecem verdes durante todo o ano
- 2 Caminhos estreitos e sinuosos que serpenteiam através da floresta
- 3 Troncos de árvores caídas que formam pontes naturais sobre córregos e riachos
- 4 Pequenos lagos e lagoas cristalinas
- 5 Fauna variada, incluindo ursos, lobos e lince
- 6 Rochas gigantes e formações de granito que pontuam a paisagem
- 7 Grutas e cavernas escavadas nas montanhas e rochas
- 8 Cabanas de madeira construídas pelos habitantes da floresta
- 9 Áreas abertas onde aldeias e assentamentos podem ser encontrados
- 10 Fontes termais quentes que oferecem um lugar de descanso para viajantes cansados
- 11 Mirantes naturais com vistas impressionantes da floresta e dos arredores
- 12 Áreas de plantio e cultivo de produtos florestais



# Floresta temperada 1D12

- 1 Grandes árvores com folhas largas que mudam de cor no outono
- 2 Riachos e pequenos rios que correm pela floresta
- 3 Pequenos lagos e lagoas
- 4 Cavernas e formações rochosas que pontuam a paisagem
- 5 Fauna variada, incluindo cervos, ursos e raposas
- 6 Trilhas estreitas e caminhos sinuosos que serpenteiam através da floresta
- 7 Acampamentos de caçadores e madeireiros que exploram a floresta
- 8 Pontes naturais sobre os riachos e rios
- 9 Pontos de observação naturais com vistas deslumbrantes da floresta
- 10 Áreas abertas onde aldeias e assentamentos podem ser encontrados
- 11 Campos de cultivo para plantio de produtos florestais
- 12 Pontos de referência, como grandes árvores, pedras e monumentos antigos



# Floresta tropical (1D12)

- 1 Animais exóticos como macacos, tigres, cobras e aves coloridas
- 2 Árvores gigantes com troncos e raízes retorcidos
- 3 Cachoeiras com águas cristalinas
- 4 Cavernas ocultas com estalactites e estalagmites
- 5 Corredeiras perigosas com pedras afiadas e troncos submersos
- 6 Frutas suculentas e doces como mangas, abacaxis e bananas
- 7 Fungos comestíveis e venenosos
- 8 Insetos gigantes, como besouros e formigas
- 9 Pântanos com plantas carnívoras
- 10 Plantas medicinais com propriedades curativas e venenosas
- 11 Quedas d'água com área para pesca
- 12 Ruínas antigas de civilizações perdidas



# Geleira 1D12

1 Alta incidência de morcegos de gelo adaptados à vida nas geleiras, com pelagem branca para camuflagem

2 Passagens subterrâneas formadas pelo derretimento da neve e do gelo, que criam abrigo para animais e plantas.

3 Espécies de líquen que crescem nas rochas e no gelo, proporcionando alimento para herbívoros.

4 Grandes penhascos de gelo que se formam à medida que a geleira avança e recua.

5 Lagos formados pelo derretimento do gelo, que podem atrair aves aquáticas e peixes.

6 Pântano de Turfa que se desenvolveu nas margens da geleira devido à acumulação de matéria orgânica ao longo do tempo.

7 Algumas plantas alpinas florescem

8 Minerais arrastados pela geleira e depositados quando o gelo derrete.

9 Formações de gelo esculpidas pelo vento e pelo derretimento, muitas vezes adquirindo formas únicas.

10 Montanhas e picos rochosos que emergem acima da geleira devido ao recuo do gelo.

11 Rugas e dobras na superfície da geleira causadas pelo movimento do gelo ao longo do tempo.

12 Cachoeiras que se formam quando o gelo derrete e a água escorre das geleiras.



# Manguezal (2D8)

- 2 Raízes aéreas grossas e retorcidas que crescem acima do solo
- 3 Lodaçais ricos em nutrientes, com muitos animais e plantas
- 4 Água salobra com marés extremas que podem subir e descer vários metros
- 5 Canais estreitos que serpenteiam através dos manguezais
- 6 Lagoas rasas cheias de animais marinhos como caranguejos, camarões e moluscos
- 7 Peixes-boi que emergem ocasionalmente para respirar ar fresco
- 8 Árvores altas que se estendem por cima do manguezal, com troncos e galhos cheios de vida marinha
- 9 Avifauna variada, como garças, cegonhas, pelicanos, águias-pescadoras e muitas outras aves aquáticas
- 10 Bancos de areia com conchas e outros detritos que os animais marinhos usam como abrigo
- 11 Cinturões de algas e plantas aquáticas que crescem em água rasa
- 12 Caracóis terrestres e aquáticos que podem ser usados como alimento ou para fazer joias
- 13 Raízes submersas que formam intrincados labirintos de túneis e canais
- 14 Pântanos de água doce adjacentes ao manguezal
- 15 Fauna marinha como tubarões, arraias e golfinhos que caçam na foz dos rios adjacentes
- 16 Árvores em plena floração contrastando de maneira vívida com o verde exuberante da vegetação circundante





# Montanha 1D20

- 1 Penhascos íngremes e paredes rochosas
- 2 Cavernas e grutas escondidas entre as rochas
- 3 Quedas d'água que caem de altas altitudes
- 4 Piscinas naturais e lagos glaciais
- 5 Campos de flores silvestres coloridas e variadas
- 6 Trilhas estreitas e rochosas que serpenteiam pelas montanhas
- 7 Pontes de corda ou de madeira que cruzam precipícios
- 8 Pontos de observação com vistas espetaculares das montanhas e vales abaixo
- 9 Árvores retorcidas e rasteiras que crescem em encostas íngremes
- 10 Rochas gigantes que formam cavernas naturais ou abrigos
- 11 Animais selvagens como cabras, lobos e aves de rapina.
- 12 Acampamentos ou vilas construídas em planaltos ou terraços nas montanhas
- 13 Minas abandonadas ou em atividade que exploram a riqueza mineral das montanhas
- 14 Passagens estreitas que cortam através das rochas
- 15 Quedas de neve e gelo que criam formações únicas na paisagem
- 16 Cavernas subterrâneas que se abrem para as profundezas da montanha
- 17 Estradas íngremes e perigosas usadas para transporte de mercadorias ou tropas
- 18 Torres de vigia construídas em pontos estratégicos das montanhas
- 19 Fortificações militares que protegem o acesso às passagens ou vales abaixo
- 20 Monastérios ou eremitérios construídos em lugares remotos e isolados nas montanhas.



# Pradaria 1D12

- 1 Campos extensos com gramados altos e ondulados
- 2 Riachos, rios e lagos que cruzam a pradaria
- 3 Árvores solitárias e bosques espalhados pela paisagem
- 4 Cânions e formações rochosas que marcam a pradaria
- 5 Animais variados, incluindo antílopes, búfalos e lobos
- 6 Trilhas naturais feitas por animais ou pastores
- 7 Acampamentos de pastores e caçadores que exploram a pradaria
- 8 Pontos de observação naturais com vistas panorâmicas da paisagem
- 9 Áreas abertas onde aldeias e assentamentos podem ser encontrados
- 10 Campos de cultivo para plantio de grãos e legumes
- 11 Fontes de água para abastecer os assentamentos e pastores
- 12 Montanhas ao fundo da pradaria que proporcionam uma bela vista



# Pradaria Fria 1D12

- 1 Campos extensos com gramados baixos e resistentes ao frio.
- 2 Riachos, rios e lagos que cruzam a pradaria, frequentemente congelados durante os meses de inverno.
- 3 Bosques de coníferas, como pinheiros, abetos e abetos-siberianos, espalhados pela paisagem.
- 4 Cânions e formações rochosas que marcam a pradaria, frequentemente cobertos por neve e gelo.
- 5 Animais adaptados ao frio, incluindo alces, renas e lobos árticos.
- 6 Trilhas naturais feitas por animais, como renas e lebres do ártico, na neve.
- 7 Cabanas e acampamentos de pastores nômades que exploram a pradaria fria com seus rebanhos.
- 8 Montes de neve e colinas que servem como pontos de observação natural com vistas panorâmicas da paisagem coberta de neve.
- 9 Áreas abertas onde pequenas aldeias e assentamentos podem ser encontrados, muitas vezes com casas aquecidas.
- 10 Campos de cultivo para plantio de culturas de clima frio, como batatas, cenouras e cevada.
- 11 Fontes de água que precisam ser mantidas sem gelo para abastecer os assentamentos e pastores durante o inverno.
- 12 Montanhas ao fundo da pradaria que proporcionam uma bela vista e frequentemente têm picos cobertos de neve.



# Savana 1D8

Paisagens amplas com grama curta e espaçada, pontilhadas com arbustos e árvores isoladas.

Corpos d'água que cortam a savana, proporcionando fontes de vida e refúgio para a fauna

Rotas usadas por manadas de animais, como gnus e zebras, durante suas migrações sazonais

Acampamentos temporários usados por comunidades locais para pastoreio e caça.

Elevações naturais que oferecem vistas panorâmicas ideais para observar animais.

Pequenas áreas onde as comunidades locais cultivam grãos, vegetais e raízes.

Fontes de água que são essenciais para a sobrevivência

Cadeias de montanhas



# Tundra 2D8

- 2 Campos de gelo perpétuo
- 3 Colinas onduladas
- 4 Vales com rios congelados
- 5 Campos de musgos
- 6 Rochas e formações de pedras
- 7 Planícies vazias
- 8 Picos nevados
- 9 Cavernas de gelo
- 10 Lagos congelados
- 11 Campos de líquens
- 12 Rios subterrâneos congelados
- 13 Geleiras em movimento
- 14 Campos de neve profunda
- 15 Fumaça saindo de fontes termais
- 16 Oásis com vida selvagem rara

### 3.2.3 Cidades

#### 3.2.3 Defina a cidade

##### 3.2.3.1 Role 1D8 para saber o tamanho dela.

#### **Tamanho da cidade:** Habitantes

(1D8)

1 Aldeia	50-500
2 Aldeia Grande	500-1000
3-4 Vilarejo	1000-8000
5-6 Cidade pequena	8.000-13.000
7 Cidade Média	13.000-50.000
8 Cidade Grande	50.000-100.000
8/8* Capitais	100.000+

\*Se cair 8, role o dado novamente, caso o resultado da nova rolagem seja 8, essa cidade é uma capital, caso contrário é uma cidade grande.

É importante lembrar que esses números de habitantes são apenas estimativas e podem variar dependendo do mundo e da ambientação do RPG. Além disso, a população de uma cidade pode ser influenciada por fatores como raça predominante, nível de desenvolvimento, presença de recursos naturais, entre outros.



### 3.2.3.2 Defina demais **características da cidade**:

Role na **tabela de PNJ** para definir quais personagens são influentes nessa cidade. Faça quantos testes achar necessário dependendo do tamanho da cidade, pois cidades maiores costumam ter várias pessoas influentes.

Caso cidade seja Aldeia, Vila ou Cidade Pequena:  
role 1D8 para definir o **layout**

Caso Cidade Média ou maior:  
role 1D20 para verificar o **tipo de cidade**  
1D20 para verificar os **problemas sociais**

## Tabela de PNJ: 1D6

1-2 Combatentes

3-4 Líderes e Figuras de Autoridade

5-6 Pessoas comuns

PNJ Combatentes: 1D20

1 Paladino

2 Mago

3 Necromante

4 Arqueiro

5 Bárbaro

6 Bruxo

7 Caçador

8 Clérigo

9 Gladiador

10 Guarda da cidade

11 Guarda de fronteira

12 Guarda de prisão

13 Guarda real

14 Ladino

15 Ladrão de rua

16 Líder de gangue

17 Mago

18 Monge

19 Pirata

20 Soldado





## PNJ Líderes e Figuras de Autoridade 1D20:

- 1 Algoz
- 2 Capitão de navio
- 3 Capitão do exército
- 4 Capitão pirata
- 5 Chanceler
- 6 Conselheiro
- 7 Diplomata
- 8 Juiz Real
- 9 Líder de Guilda
- 10 Líder de seita secreta
- 11 Líder religioso
- 12 Líder da cidade
- 13 Líder dos Rebeldes
- 14 Nobre
- 15 Princesa
- 16 Príncipe
- 17 Rei
- 18 Reitor da Academia de Magia
- 19 Rainha
- 20 Senhor Feudal

## PNJ Pessoas comuns D6&D10:

1/1 Adivinho	2/1 Artista circense	3/1 Criador de animais
1/2 Aldeão	2/2 Cantor	3/2 Curandeiro herbalista
1/3 Alfaiate	2/3 Caravanista	3/3 Curandeiro xamã
1/4 Alquimista	2/4 Carpinteiro	3/4 Dançarino
1/5 Aprendiz	2/5 Cartógrafo	3/5 Ermitão
1/6 Armeiro	2/6 Comerciante	3/6 Estudante de Magia
1/7 Arquiteto	2/7 Compositor	3/7 Fazendeiro
1/8 Artesão	2/8 Construtor	3/8 Ferreiro
1/9 Artífice	2/9 Contador de histórias	3/9 Forasteiro
1/10 Artista	2/10 Cultista	3/10 Lenhador
4/1 Marceneiro	5/1 Professor	6/1 Vendedor de escravos
4/2 Mascate	5/2 Profissional do sexo	6/2 Vendedor de carnes ou peixes(se perto da costa)
4/3 Mineiro	5/3 Tapeceiro	6/3 Vendedor de frutas e vegetais
4/4 Músico	5/4 Taverneiro	6/4 Vendedor de itens alquímicos
4/5 Oleiro	5/5 Tecelão	6/5 Vendedor de itens mágicos
4/6 Pastor	5/6 Tintureiro	6/6 Vendedor de itens proibidos
4/7 Pescador	5/7 Trabalhador braçal	6/7 Vendedor de jóias
4/8 Pintor	5/8 Tradutor	6/8 Vendedor de mascotes e feras
4/9 Poeta	5/9 Trapaceiro	6/9 Vendedor de tecidos
4/10 Prisioneiro fugitivo	5/10 Viajante	6/10 Vendedor de vestimentas e ornamentos

## **Layout Aldeia/Vila/Cidade Pequena**

1 Grade A cidade é dividida em ruas retas e paralelas que se cruzam em ângulos retos, criando blocos retangulares uniformes.

2 Circular As ruas são organizadas em torno de um centro circular ou de uma praça.

3 Radial As ruas se estendem a partir de um ponto central, como raios de uma roda.

4 Labirinto As ruas são projetadas para serem confusas e labirínticas, tornando difícil para um estranho se orientar.

5 Cidade Velha Um aglomerado de edifícios antigos e irregulares que cresceram ao longo de séculos em torno de uma estrutura central, como um castelo ou catedral.

6 Escolha do Caminho As ruas são irregulares e sinuosas, seguindo o caminho natural da paisagem em vez de serem planejadas.

7 Linear As ruas são organizadas em uma linha reta, com edifícios alinhados em ambos os lados.

8 De Nível Elevado A cidade é construída em diferentes níveis, com ruas e edifícios escalonados em colinas ou encostas.

8/8 Conectada por pontes Uma cidade dividida por um rio ou uma grande fenda, cratera ou formação rochosa. Conectada por pontes e passarelas suspensas.

## **Tipo de cidade** 1D20:

1 Cidade destruída: Foi destruída por um desastre natural, guerra ou algum outro perigo. Parece não haver ninguém aqui.

2-9 Cidade normal

10 Cidade comercial: Movimentada com muitas lojas, mercados e comércios de todos os tipos.

11 Cidade agrícola: A agricultura é a principal atividade econômica, além da produção de vinhos finos e cervejas artesanais

12 Cidade de especiarias: Produção de alimentos e bebidas baseados em um fruto/vegetal que só existe na região.

13 Cidade industrial: A produção de bens é a principal atividade econômica. Alto índice de caravanas de mercadores

14 Cidade erudita: Centro de aprendizado e educação, com várias escolas e universidades. Possui uma grande biblioteca com livros raros e conhecimentos antigos

15 Cidade sagrada: uma cidade considerada sagrada por sua importância religiosa ou histórica.

16 Cidade santuário: uma cidade com refugiados de perseguição ou guerra.

17 Cidade mágica: Forte presença de magia, com feiticeiros, alquimistas e outros praticantes de magia.

18 Cidade-carnaval: Famosa por seus festivais e celebrações de música e dança, frequentemente atraindo multidões de turistas.

19 Cidade fortaleza: Usada como forte militar. Cercada por soldados, muralhas, torres e portões. Ainda que existam estabelecimentos comerciais e civis morando aqui, a maioria da população são militares em exercício ou treinamento.

20 Cidade peculiar: Uma cidade de arquitetura única e localização muito peculiar, seja subterrânea, elevada (construída sobre altas plataformas), voadora (cidade voa pelos céus, seja por meio de magia ou tecnologia), ou mesmo uma cidade que flutua sobre as águas.

## 1d20 **Tabela de problemas sociais:**

- 1 Estratificação social rígida com base na raça, religião ou classe social;
- 2 Escassez de alimentos e água, levando a conflitos e saques;
- 3 Epidemias e doenças que se espalham rapidamente e afetam grande parte da população;
- 4 Desemprego em massa devido a mudanças econômicas ou tecnológicas;
- 5 Aumento da criminalidade e da violência devido à falta de aplicação da lei ou à presença de gangues e grupos de mercenários;
- 6 Tensões políticas entre diferentes facções ou grupos que lutam pelo poder;
- 7 Controle governamental rígido sobre a vida dos cidadãos, levando a sentimentos de opressão e revolta;
- 8 Preconceito e discriminação contra minorias ou grupos marginalizados;
- 9 Problemas ambientais, como poluição ou desmatamento, que afetam a saúde dos habitantes da cidade;
- 10 Intolerância religiosa que leva a conflitos e violência;
- 11 Corrupção em níveis elevados, levando a uma perda de confiança na liderança governamental;
- 12 Opressão, negação de direitos civis e segregação à estrangeiros;
- 13 Aumento de crimes hediondos e impunidade;
- 14 Descontentamento com as políticas governamentais que levam a protestos e revoltas;
- 15 Insegurança nas ruas e aumento do controle policial, levando a uma sensação de vigilância constante;
- 16 Desafios de construção e manutenção de infraestrutura básica;
- 17 Preocupações com mudanças climáticas e desastres naturais;
- 18 Altos níveis de pobreza e desigualdade socioeconômica;
- 19 Epidemia de dependência de substância entorpecente ilícita;
- 20 Tensões raciais e étnicas que podem levar a conflitos e violência.

## **etapa 4 Preenchendo o restante da região.**

4.1 Após gerar o primeiro, vá gerando os hex em volta rolando 1D6 e 1D12 para verificar o bioma: se no D6 cair 5 ou 6, esse hex terá o mesmo bioma do hex preenchido anteriormente. Caso contrário, utilize o valor do D12 na tabela do clima correspondente e repetindo os passos para verificar se tem cidade ou ponto de interesse.

4.2 Fazendo o traço no formato que quiser, ligue todos os pontos de rio da região, indo em direção e desembocando no mar, caso haja na região. Se houverem muitos pontos pode até fazer mais de um rio.

E pronto, você finalizou a sua primeira região.

# Gostou desse material?

Considere  
nos apoiar:

<https://Aleatorize.online/apoiar>

Siga nossa única  
rede social:

 ALEATORIZERPG



**Obrigado!**