



REDERPG

Gerador de
fronteiras

POR SÉRGIO “ALQUIMISTA” GOMES

CRÉDITOS



Autor. Sérgio “O Alquimista” Gomes;

Diagramação. Sérgio “O Alquimista” Gomes;

Idéias malucas e apoio logístico. Bruno Sakai e Franz
Fernandes

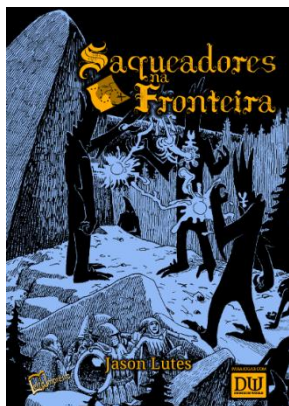
Projeto gráfico inspirado no Old Dragon Aprimorado.
Agradecimentos especiais à **Dan Ramos** por permitir que
estes elementos fossem utilizados. Projeto gráfico criado
por **Dan Ramos** e **Luisa Küner**.

Baseado em Saqueadores na Fronteira, de Jason Lutes e
tradução de Marcelo Paschoalin.

Artes utilizadas nesta edição: Stockart.

Jabá Gratuito

Gerador de Fronteiras pode ser utilizado em qualquer sistema ou cenário medieval, mas
não deixe de olhar os materiais a seguir, eles são muito mais do que recomendados!



RedeRPG
Abril 2018.

A FRONTEIRA

Todo cenário de campanha, todo reino, todo caminho no mundo alcança um ermo, um local onde a civilidade e a lei pouco fazem diferença. Todos os caminhos levam à fronteira.

Aqui, há muito tempo, floresceu uma antiga civilização. Ou você aportou em uma nova terra, um continente novo. Talvez tenha sido o local de um embate divino... Independente de sua origem, a fronteira é um lugar perigoso, selvagem e principalmente rico, seja de recursos naturais inexplorados, animais exóticos ou tesouros indefesos, esperando pelo doce toque das mãos de uma nobre saqueadora.

SAQUEADORES NA FRONTEIRA

Este pequeno suplemento foi elaborado para uso conjunto com o recém lançado Saqueadores na Fronteira, de Jason Lutes, trazido ao Brasil por Marcelo Paschoalin, através da editora Letra Impressa, mas, embora seja fortemente recomendado o uso de Saqueadores na Fronteira, mestres de qualquer sistema podem utilizar este gerador para criar áreas ermas em suas histórias.

Você pode encontrar Saqueadores na Fronteira à venda **aqui** e **aqui**, e mesmo que não seja um jogador de Dungeon World, é uma ótima aquisição que pode ser utilizada sem muitas alterações em qualquer cenário



Rede RPG

DEFININDO FRONTEIRAS

Para definir fronteiras, role 1d para cada característica. Não é necessário fazer uma rolagem para todas elas, apenas as que julgar importante, ao mesmo tempo, você pode rolar os dados mais de uma vez, para aumentar os detalhes ou o perigo da fronteira.

Passo 1: Relevo

1d6	Relevo
1	Depressão
2	Ilha
3	Montanha
4	Oceano
5	Planalto
6	Planície

Passo 2: Tamanho

1d4	Tamanho
1	Pequeno (5km²)
2	Médio (50km²)
3	Grande (500km²)
4	Enorme (5000km²)

Passo 5: Clima

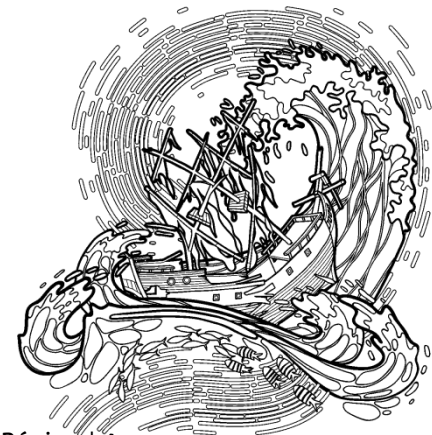
1d12	Clima
1	Tropical
2	Subtropical
3	Equatorial
4	Mediterrâneo
5	Temperado
6	Oceânico
7	Continental
8	Alpino
9	Polar
10	Árido
11	Semiárido
12	Desértico

Passo 4: Acidente Geográfico Notável

1d20	Acidente
1	Abismo
2	Angra
3	Baía
4	Braço morto
5	Cabo
6	Canal
7	Canyon
8	Caverna
9	Chaminés de fada
10	Chapada
11	Desfiladeiro
12	Estuário
13	Fiorde
14	Highlands
15	Lago
16	Oásis
17	Pântano
18	Queda d'água
19	Rio
20	Vulcões

Passo 6: Lendas

1d20	Lenda
1	Lar de uma civilização perdida
2	Lar de um monstro ancestral
3	Local da luta de deuses
4	Local da queda de uma estrela
5	Local do início da vida
6	Terra proibida pelos deuses
7	Terra amaldiçoada pelos deuses
8	Lar de Monstros
9	Local de descanso de um deus
10	Local de descanso de heróis
11	Local de peregrinação dos antigos
12	Local de grandes riquezas
13	Parte arrancada de outro mundo
14	Entrada para o inferno
15	Tesouro ancestral perdido
16	Ermo de fadas
17	Ruínas de uma antiga civilização
18	Lar de um dragão
19	Terra sagrada
20	Terra prometida



Passo 7: Perigos mundanos

2d20	Lenda
1	Tribos bárbaras humanas
2	Tribos bárbaras não-humanas
3	Predadores naturais desconhecidos
4	Predadores naturais agressivos
5	Povos humanos desconhecidos
6	Povos humanóides desconhecidos
7	Salteadores
8	Monstros não mágicos agressivos
9	Monstros não mágicos desconhecidos
10	Fenômeno climático anômalo
11	Grupos de saqueadores rivais
12	Tribos em guerra
13	Reinos vizinhos hostis
14	Perseguição de caçadores
15	Escravagistas
16	Canibais
17	Hordas invasoras
18	Monstros pré-históricos
19	Desastre natural (Tabela 7.1)
20	Falta de recursos

Passo 7.1: Desastres Naturais

1d12	Desastre
1	Tornado
2	Desertificação
3	Terremoto
4	Enchente
5	Contaminação
6	Erupção Vulcânica
7	Tempestade (Areia)
8	Tempestade (Granizo)
9	Tempestade (Neve)
10	Tempestade (Raios)
11	Afundamento
12	Deslizamento

Passo 8: Perigos Maiores

2d20	Perigo
1	Dragão
2	Mortos-vivos
3	Demônios
4	Anjos
5	Titãs
6	Colossos
7	Bruxas
8	Fadas
9	Revoadas de wyverns
10	Maldições
11	Envelhecimento precoce
12	Golens ensandecidos
13	Humanóides extraplanares
14	Espíritos vingativos
15	Desastre não-natural (Tabela 8.1)
16	Lich
17	Mago demoníaco
18	Cultista dos Grandes Antigos
19	Senhor da Guerra
20	Assassino das sombras

Passo 7.1: Desastres Naturais

1d12	Desastre
1	Portais para outros mundos
2	Tornado (Fogo)
3	Tornado (Espíritos)
4	Tornado (Tubarões) :D
5	Tempestade (Areia infernal)
6	Tempestade (Granizo devorador)
7	Tempestade (Cinzas)
8	Tempestade (Fogo)
9	Chuva de meteoros
10	Névoa tóxica
11	Névoa conjuradora (Mortos-vivos)
12	Sifões de magia

Passo 9: Riqueza Lendária

1d4	Riqueza	1d4	Riqueza		
1-2	Objeto + Qualidade	3-4	Objeto + Defeito		
1d10	Objeto	1d10	Qualidade	1d10	Defeito
1	Moeda	1	Resistente	1	Quebrado
2	Arma	2	Famoso	2	Esquecido
3	Capa	3	Abençoado	3	Amaldiçoado
4	Anel	4	Simbiótico	4	Vampírico
5	Armadura	5	Celeste	5	Infernal
6	Jóia	6	Brilhante	6	Fosco
7	Objeto de Arte	7	Mágico	7	Mundano
8	Escudo	8	Valioso	8	Sem valor

MAPA DA FRONTEIRA

RELEVO

TAMANHO

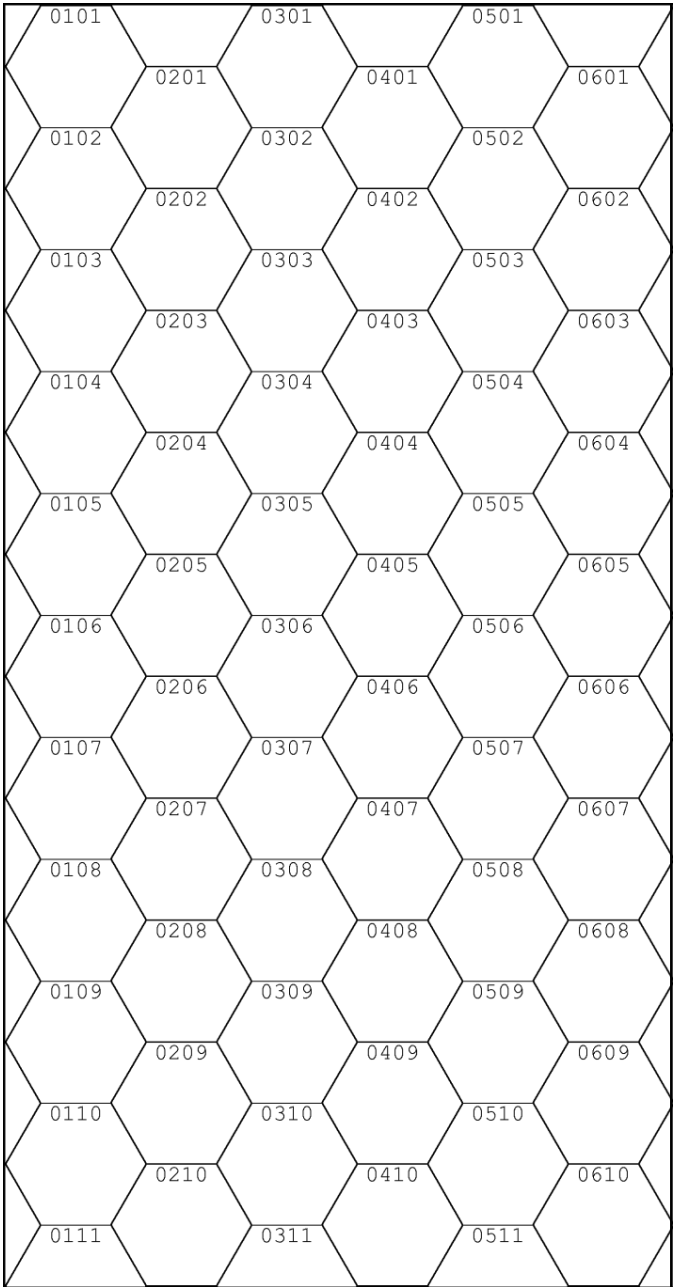
CLIMA

ACIDENTE GEOGRÁFICO

LENDAS

PERIGOS MUNDANOS

PERIGOS MAIORES



LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS BY-SA v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson, Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMBRES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

