

Generador de Aldeas

- Lugares -

Metal Turtle Games

v2

Contenido

- Nombre
 - Población
 - Guardias
 - PNJs Destacados
 - Tránsito
 - Ocupación principal
 - Secreto
 - Puntos de interés
 - Lugares especiales
 - Defensa
 - Ubicación
 - Apéndices
 - Eventos
 - Característica
-

Nombre

Tira 1d100 y luego 1d30 para generar el nombre de la aldea.

Tabla de Nombres

Prefijo		Prefijo		Sufijo
1 Manzana-	51 Cuerno-	1 -bahía		
2 Hacha-	52 Caballo-	2 -puente		
3 Mal-	53 Caza-	3 -quiebre		
4 Barón-	54 Posada-	4 -burgo		
5 Túmulo-	55 Hierro-	5 -arroyo		
6 Negro-	56 Rey-	6 -cruce		
7 Azul-	57 Kobold-	7 -valle		
8 Jabalí-	58 Lago-	8 -din		
9 Hueso-	59 León-	9 -campo		
10 Libro-	60 Largo-	10 -puerta		
11 Quema-	61 Bajo-	11 -claro		
12 Vela-	62 Mago-	12 -cañada		
13 Castillo-	63 Metal-	13 -ham		
14 Nube-	64 Luna-	14 -refugio		
15 Carbón-	65 Nuevo-	15 -yelmo		
16 Cobre-	66 Norte-	16 -heid		
17 Maíz-	67 Roble-	17 -heim		
18 Vaca-	68 Viejo-	18 -cuerno		
19 Cuervo-	69 Reina-	19 -fortaleza		
20 Ciervo-	70 Lluvia-	20 -molino		
21 Demonio-	71 Carnero-	21 -páramo		
22 Enano-	72 Rata-	22 -paso		
23 Dragón-	73 Rojo-	23 -estanque		
24 Polvo-	74 Río-	24 -roca		
25 Enano-	75 Real-	25 -descanso		
26 Águila-	76 Sal-	26 -sby		
27 Este-	77 Plata-	27 -manantial		
28 Elfo-	78 Serpiente-	28 -granja		
29 Caída-	79 Nieve-	29 -cuento		
30 Lejano-	80 Sur-	30 -valor		
31 Granja-	81 Especia-			
32 Pez-	82 Primavera-			

Adicionalmente, siéntete libre de añadir o quitar una "s" entre el prefijo y el sufijo para obtener un nombre que suene mejor.

Prefijo		Prefijo	
33 Niebla-	83 Piedra-		
34 Neblina-	84 Verano-		
35 Bosque-	85 Sol-		
36 Zorro-	86 Espada-		
37 Rana-	87 Templo-		
38 Fantasma-	88 Torre-		
39 Cristal-	89 Valle-		
40 Gnoll-	90 Agua-		
41 Goblin-	91 Pozos-		
42 Oro-	92 Oeste-		
43 Tumba-	93 Blanco-		
44 Verde-	94 Salvaje-		
45 Gris-	95 Viento-		
46 Halcón-	96 Invierno-		
47 Infierno-	97 Bruja-		
48 Piel-	98 Lobo-		
49 Alto-	99 Madera-		
50 Hobbit-	100 Wyvern-		

Población

1. Tira 2d6 para determinar el tamaño de la aldea y su factor de escala correspondiente:
2. Tira 2d6 para determinar la disposición inicial de la población hacia los PJs (modificado por Carisma):
3. Tira 2d6 para determinar qué tan rica es la gente que vive aquí:
4. Tira 2d6 para determinar la alineación de la aldea:
5. Tira 1d6 y luego 1d20 en las siguientes tablas para caracterizar al gobernante(s) por: a. su alineación:
b. su naturaleza:

Tablas de Población

2d6	Tamaño	Factor
2	Diminuta	1
3-5	Pequeña	2
6-8	Mediana	3
9-11	Grande	4
12	Enorme	5

2d6	Disposición
2	Atacar a primera vista
3-5	Hostil
6-8	Neutral
9-11	Acogedora
12	Entusiasta

2d6	Riqueza
2	Muy pobre
3-5	Pobre
6-8	Promedio
9-11	Muy rica
12	Sospechosamente rica

2d6	Alineación
02-03	Leal
04-10	Neutral
11-12	Caótica

1d6	Alineación del Gobernante
1	Alineación opuesta
2-6	Misma alineación

1d20	Naturaleza del Gobernante
1-5	Señor
6-8	Consejo
9-10	Alcalde
11-13	Anciano del pueblo
14	Mago
15	Bandidos
16	Clero
17	Vampiro/Licántropo
18	Mercaderes
19	Bruja
20	Gremio de ladrones

Guardias

Tira (factor de escala de la aldea) x 1d10 para determinar cuántos guardias protegen la aldea.

PNJs Destacados

Tira (factor de escala de la aldea) x 1d20 para determinar qué otros personajes interesantes se pueden encontrar aquí:

1d20	PNJ Destacado
1	Guardia agresivo
2	Bardo molesto
3	Bandido disfrazado
4	Mendigo que sabe mucho
5	Huérfano inteligente
6	Camarera curiosa
7	Campesino asustado
8	Viuda solitaria
9	Bruja incomprendida
10	Mercader sin dinero
11	Princesa fugitiva
12	Mercenario retirado
13	Aventurero experimentado
14	Niño enfermo
15	Mago terco
16	Artesano talentoso
17	Viajero de tierras lejanas
18	Cazador con problemas
19	Cazador de vampiros (o hombres lobo)
20	Tonto del pueblo

Trasfondo

Ocupación principal

Tira 1d20 para determinar la ocupación principal de los aldeanos y el tipo(s) de edificio asociado que se encontrará en la aldea:

Si quieres que la aldea tenga más de una ocupación principal, tira de nuevo en esta tabla.

1d20	Ocupación	Edificios
01-04	Cultivo de cosechas	Granja, praderas
05-07	Cría de ganado	Granja, campos
08	Alfarería	Tienda de alfarería
09	Comercio	Caravasar y/o puerto
10-11	Pesca	Pesquería
12-14	Caza	Curtiduría
15-16	Minería	Mina
17	Tala	Aserradero
18	Elaboración de cerveza	Cervecería
19	Viticultura	Viñedo
20	Metalurgia	Forja, fundición

Secreto

Tira 1d6 para verificar si la aldea tiene un secreto. En un 1, tira 1d30 para determinar qué es:

1d30	Secreto
1	Alienígenas
2	Animales convertidos en humanos
3	Ingrediente secreto del pastel de manzana
4	Caníbales
5	Sacrificios de niños
6	Maldición
7	Deformidades
8	Doppelgangers
9	Mazmorra
10	Culto al dios ancestral
11	Juventud eterna
12	Fantasmas
13	Goblins disfrazados
14	Tesoro oculto
15	Escondiendo forajidos
16	Mente colmena
17	Inmortales
18	Endogamia
19	Ubicación de sus mujeres
20	Licántropos
21	Parásitos mentales
22	Asesinos
23	Protegiendo algo
24	Rituales sádicos
25	Sociedad secreta
26	Fuente de ingresos
27	Incapaces de marcharse
28	No-muertos
29	Galerías subterráneas
30	Vampiros

Puntos de interés

En lugar de describir cada edificio individualmente, es más fácil pensar en las aldeas como una lista de lugares de interés.

Toda aldea tiene al menos uno de estos: ➤ Taberna

- Granero
- Herrero
- Mercado
- Pozo

Lugares especiales

Tira (factor de escala de la aldea) x 1d24 para determinar qué lugares especiales se pueden encontrar aquí:

1d24	Lugar Especial
1	Edificio abandonado
2	Boticario
3	Castillo
4	Granja-castillo
5	Capilla/Santuario
6	Casa de persona famosa
7	Fuente
8	Cementerio
9	Gremio
10	Ferretería
11	Biblioteca
12	Mansión
13	Molino
14	Monasterio/Iglesia
15	Huerto
16	Mirador
17	Prisión
18	Edificio en ruinas
19	Escuela
20	Establos
21	Estatua/Obelisco
22	Sastre
23	Torre de vigilancia
24	Torre de mago

Defensa

Tira (factor de escala de la aldea) x 1d12 para determinar qué características defensivas tiene la aldea (vuelve a tirar cualquier duplicado):

1d12	Defensa
1-4	Empalizada de madera
5-6	Muro de piedra
7	Chevaux de frise
8	Puesto de control
9-10	Mota
11-12	Torres de guardia

Ubicación

Tira 1d6 para verificar si la aldea está construida en un lugar inusual. En un 1, tira 1d20 para determinar dónde está ubicada:

1d20	Ubicación
1	Cerca de un río
2	Alrededor de un lago
3	En un lago
4	En una pendiente pronunciada
5	Alrededor de aguas termales
6	En la cima de un acantilado
7	Al borde de un acantilado
8	Al borde de una grieta
9	Dentro de una grieta
10	Dentro de los árboles
11	En la copa de los árboles
12	Cerca de una cascada
13	Detrás de una cascada
14	En una pequeña isla en un lago
15	En un volcán inactivo
16	En un antiguo nido de dragón
17	Bajo el agua
18	En una cueva
19	Sobre pilotes
20	En el cielo

Apéndices

Eventos

1. Tira 1d6 para ver si hay un evento. En un 1, tira 1d6 en la siguiente tabla, para determinar si el evento:
2. Tira 1d20 para determinar su naturaleza:

1d6	Momento del Evento
1	terminó antes
2-4	está ocurriendo
5-6	ocurrirá en el futuro cercano

1d20	Naturaleza del Evento
1	Asedio/ataque
2	Bajo el yugo de (monstruos)
3	Torneo/festival/feria
4	Incendio
5	Paso de un grupo de aventureros
6	Cosechas malas/destruidas
7	Desaparición de los habitantes
8	Saqueo/robo
9	Ceremonia (boda, ...)
10	Visita de un notable
11	Visita de un religioso o la inquisición
12	Desastre natural
13	Invasión de alimañas
14	Temporada de cosecha
15	Secuestro
16	Construcción de un edificio
17	Asesinato
18	Deslizamiento de tierra
19	Día de mercado
20	Anuncio por un pregonero

Característica

Tira 1d6 para ver si la aldea tiene una característica notable. En un 1, tira 1d30 para determinar qué es:

1d30	Característica
1	Culto animal
2	Apartheid
3	Aromas afrodisíacos
4	Belleza de sus habitantes
5	Colmenas por todas partes
6	Se mezcla con la naturaleza
7	Historia oscura
8	Las drogas son parte de la cultura
9	Excelentes bebidas
10	Excelente comida
11	Flores por todas partes
12	Cabezas en picas
13	Alta criminalidad
14	Gran colección de algo
15	Mucho juego
16	Fuente mágica
17	Valor militar
18	Carteles de forajidos
19	La gente es nudista
20	Picotas por todas partes
21	Sitio de un milagro
22	Canciones sobre esta aldea
23	Estatuas por todas partes
24	Acento extraño
25	Costumbre extraña
26	Ley extraña
27	Consumo de alcohol fuerte
28	Vegetal único
29	Arquitectura inusual
30	Grupo de vigilantes