

100 EVENTOS QUE PUEDEN SUCEDER EN VUESTRA CIUDAD DE FANTASÍA

Tira 1d100 y descubre qué esconde
la próxima escena...



Un tipo bastante fuerte confunde a uno de los PJs con un ladronzuelo que le ha robado recientemente una importante cantidad de dinero.

De la ventana de una taberna en la que se está produciendo una fuerte pelea sale un taburete en dirección al PJ que menor puntuación saque en una tirada simple d100.

A una carreta cargada de tanta carne que hace una montaña se le parte un eje volcándose todo el contenido sobre el suelo de la calle, armando un alboroto...

Un grupo de perros persiguen a toda velocidad a un gato pequeño por toda la calle.

Un hombre golpea a su mujer mientras le grita en plena calle. Luego la arrastra por los pelos hasta su casa mientras ella llora desconsolada.

El personaje que menor puntuación saque en una tirada d100 pisa la mierda fresca de caballo más grande de la historia.

Un juglar se pone a seguir a los PJs cantando canciones horribles y suplicando una moneda en plan cansino. Pero cansino... cansino.

La guardia montada de la ciudad se abre paso entre la gente a porrazos, escoltando a algún noble desconocido que va en un carruaje.

Una prostituta con un ramo de flores en la mano ofrece sus servicios desde una ventana a los aventureros.

1

11

2

12

3

13

4

14

5

15

6

16

7

17

8

18

9

19

10

20

Una casa comienza a arder en la misma calle de los PJs. Dentro hay 4 niños y 2 ancianos. Todo el mundo se apresura a apagarla antes de que se propague por todo el barrio.

A una casa se le desprende por el viento parte del tejado de paja... cayendo sobre la calle, liándose todo en un mogollón de paja vieja y mohosa.

Un grupo de encapuchados entran armados en una taberna mientras dos se quedan vigilando en la entrada.

Una mujer grita desesperada que le han robado todo su jornal del mes mientras un chiquillo sale corriendo entre la multitud hacia los callejones.

Dos borrachos ofrecen un espectáculo lamentable intentando pelearse entre ellos.

Un grupo de sacerdotisas fúnebres de algún rito pasan en fila india por la calle. Todos guardan silencio y se apartan de ellas... Acompañan a diez leprosos que las siguen en silencio.

Dos hombres se pelean en la calle mientras un coro de gente los vitorea.

Un atasco de carretas colapsa por completo las calles principales que organizan la ciudad. Todo tipo de cosas en ellas, derivadas al mercado.

El olor a verduras, queso y flores delata que hay un mercado en las cercanías.

Un grupo de niños juegan a héroes y villanos.

1

La calle está desierta, extrañamente desierta...



20

Decenas de ratas comienzan a salir de las alcantarillas o de las miserables rendijas y agujeros de las casas huyendo aterrorizadas.

Un perro callejero, sucio, hambriento y zarrapastroso, se pone a seguir con cara de pena al PJ más bondadoso del grupo.

Diez hombres de la guardia aporrean la puerta de un orfanato exigiendo que se les abra. Por orden de la nobleza el orfanato va a ser desahuciado. La gente observa con tristeza la escena.

En un callejón se puede apreciar como cuatro personas le están dando una paliza a una mujer.

Una boda entre nobles sacude la ciudad. Se reclaman a juglares y malabaristas para actuar en las fiestas.

Las calles del pueblo se llenan de ovejas con sus pastores. El gran mercado de las ovejas está próximo.

La gente se aparta alarmada de algo que, por la multitud, en principio los PJs no ven. Es un perro rabioso que atacará al PJ que saque la peor tirada d100.

Los vecinos se apresuran a colocar coloridas banderas en las calles para una festividad próxima.

Un pícaro que hace de gancho invita a los PJs a jugar en una timba clandestina de un juego de azar llamado "pookop", en esa casa de ahí al lado.

Un trovador anciano canta gestas de héroes ya olvidados a cambio de unas monedas.

21

31

22

32

23

33

24

34

25

35

26

36

27

37

28

38

29

39

30

40

De entre todas las chimeneas que humean al cielo... una destaca por el color púrpura de su humareda. Es la casa del alquimista.

Una multitud hace cola para entrar en una casa. Una conocida pitonisa está de paso por la ciudad y ofrece sus servicios.

Un carpintero vende en un puesto callejero juguetes de madera, algunos son un tanto extraños.

Los vecinos llenan de flores el suelo de sus calles. Esta tarde es el desfile de los héroes y pasarán por la calles mejor decoradas.

Dos mujeres discuten a gritos desde ventanas enfrentadas, soltando la una contra la otra los peores improperios que jamás se hayan oído en esa ciudad.

Un carromato viene a buscar el cuerpo de un difunto vecino.

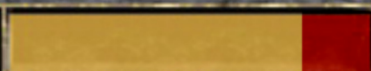
Un guardia con aspecto común se acerca a uno de los PJs y le informa y exige que pague el impuesto por caminar por la calle con ropa extranjera. Pretende timarle claramente.

Una niebla espesa no deja ver a más de 2 o 3 metros.

Un puesto de comida callejera ofrece puchero y arroz con carne a los transeúntes.

Un grupo de monjes predica la palabra de su Dios.

21



40

En una plaza un grupo de titiriteros entretiene a niños y mayores por igual.

Un pequeño terremoto hace que todo tiemble... y una casa cercana se derrumba.

Un hombre se acerca a los PJs para contratarlos como asistentes a una boda. Y esta boda no va a acabar muy bien.

Un encapuchado camina por la calle a paso firme mientras la gente se aparta a su paso.

Dos hombres combaten dialécticamente a versos, enlazando rimas, en plena calle.

Pocos metros adelante en la calle, una taberna está tan abarrotada que la gente se arremolina en las ventanas y la puerta. Un famosísimo trovador está tocando de manera improvisada los cuentos prohibidos del Rey.

Un herrero discute con su enorme mujer en la puerta de su establecimiento.

Un carromato pasa vendiendo hogazas de pan recién hechas.

Todo el mundo lo comenta, hoy colocan la estatua del Héroe de la ciudad en la plaza mayor.

Un artista pinta un cuadro de la escena callejera.

41

51

42

52

43

53

44

54

45

55

46

56

47

57

48

58

49

59

50

60

Un cubo de agua lleno de excrementos es lanzado desde una ventana sobre el PJ que saque el valor más bajo en una tirada d100.

Un escribano, claramente algo ebrio, se acerca a los PJs para ofrecerles sus servicios. Cartas de amor, estrofas, herencias...

Un grupo de guardias pasan a la carrera, algo está sucediendo en alguna calle cercana.

Gatos, gatos por todos lados, la ciudad sufre una auténtica plaga de gatos.

Una paloma mensajera es abatida por un flechazo y cae al pie de los PJs.

Hay una viga de madera robusta entre dos casas de la guardia, una a cada lado de la calle. De la viga cuelgan dos jaulas donde se exhiben a dos mujeres condenadas a muerte por desnutrición, acusadas de brujería.

Un cazador desde la puerta de una taberna grita con todas sus fuerzas que vende un collar hecho de orejas de... muertos.

Un caballo corre desbocado por la calle y un grupo de niños se encuentra en su camino.

Un viejo loco lanza excrementos de caballo a los PJs y los persigue.

Un jornalero ofrece trabajos de un día a los transeúntes.

41



60

Un Señor de las Bestias se cruza con los PJs para abroncarlos por el cuidado de sus animales.

Los pregoneros del Rey declaran que al atardecer habrá un toque de queda con pena capital... pero nadie sabe por qué.

A una mujer que transporta aparatosamente un montón de libros se le desparraman por la calle.

Un gigante de más de 3 metros busca posada donde le puedan ofrecer cama.

La gente corre despavorida y se encierra en sus casas, todo el mundo grita pero no dicen por qué...

Un mendigo al que le falta un brazo y las dos piernas implora limosna. Si le das una moneda te explicará cómo perdió sus miembros en cuatro increíbles aventuras, pero solamente una es verdadera.

Pasa un erudito pasea por la calle seguido de sus discípulos que le siguen cual manada de patitos.

Un niño intenta robar a uno de los PJs.

Un viento gélido corta la piel de los intrépidos que osan pasear por la calles, por lo que las tabernas están a rebosar.

Un borracho orina en las botas de uno de los PJs.

61

71

62

72

63

73

64

74

65

75

66

76

67

77

68

78

69

79

70

80

Un grupo de trabajadores descargan grandes y aparatosas cajas en un almacén.

Los templos de la ciudad están cerrados a cal y canto. Hace días que no se ven a los monjes por la ciudad.

Un mendigo se sienta en la esquina con las piernas cruzadas y un tazón en la mano.

La siguiente calle a la derecha está tapiada. Por orden del Rey no se puede entrar en ella.

Dos juglares se pelean a mamporros, de forma muy violenta pero sin tener ni idea de pelear... Por el derecho a tocar en una buena esquina.

Se produce un eclipse total de sol.

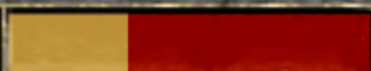
Se escucha incluso fuera de una taberna que están cantando a pleno pulmón una canción popular.

Pasa un carromato lo más lujoso posible con las cortinas echadas. No lleva escolta, equipajes ni sirvientes... tan solo un carretero vulgar.

Un hombre extremadamente gordo mira detenidamente a los PJs al pasar, les tiene envidia.

Se pone a llover.

61



80

Un monje se acerca a los PJs para pedirles que se despojen de sus bienes materiales y abracen a la su Fe. Insiste con vehemencia.

Os acaban de robar. Aquel que saque el peor resultado en una tirada D100 habrá perdido el objeto más ridículo o de menor valor que portase.

Un cerdo enorme se escapa de una piara provocando el caos en la calle.

Diez caravanas se adentran en la ciudad escoltadas por los mercenarios que las cuidan. Se arma cierto revuelo por su llegada. Están repletas de mercancías exóticas.

Un carromato con reos escoltado por la guardia pasa por las calles de camino a su ejecución, mientras el pueblo los abuchea.

Dos trabajadores de las alcantarillas comentan que ya no quieren trabajar más ahí abajo, demasiadas cosas raras están sucediendo últimamente, desapariciones de compañeros, extrañas criaturas...

Una mujer pobre y desaliñada al huír tropieza cayendo en brazos de uno de los PJs, al que le suplica que la proteja del bárbaro que la persigue y la quiere matar... que es su marido.

Un grupo de niños corren por la calle perseguidos por un tendero, algunos de ellos todavía está masticando.

De una casa rodeada de andamios donde están trabajando un grupo de hombres cae uno, rompiéndose la espalda delante de los PJs.

Los PJs ven un cuerpo tendido en un callejón, parece muerto...

81

91

82

92

83

93

84

94

85

95

86

96

87

97

88

98

89

99

90

100

Una fuerte tormenta eléctrica sorprende a la ciudad, se prevén al menos una semana de fuertes lluvias.

Un grupo de bárbaros extranjeros, grandes y armados camina por la calle como los amos del cotarro... en dirección a una taberna.

Todos tiran un d100, aquel que saque el resultado más alto encuentra una moneda de oro semienterrada en el suelo delante de él.

Mucho movimiento en la calle debido a la construcción de una nueva casa, transporte de maderos y piedras, así como trabajadores que se comunican a gritos por toda la calle.

¡Dragón! ¡DRAGÓÓÓÓN! La gente corre despavorida, tropiezan y se encierran en las casas. Las bolsas de monedas cambian de propietario con los amantes de lo ajeno en la confusión. La llegada del dragón es una mentira... o no.

El puesto callejero de curiosidades de una anciana aparece de la nada. Con una tirada 1d10 con número par será un objeto mágico y con número impar un objeto maldito. No perdáis de vista a la anciana o desaparecerá tan rápido como llegó.

El cielo se llena de cometas, el gran campeonato de vuelo de cometas a comenzado.

La fiesta de la primavera ha llenado la ciudad de trovadores, juglares y titiriteros por igual, las calles se llenan de música y bailes de forma improvisada.

Un grupo de vecinos armados con herramientas se organizan en la calle para plantarles cara a la banda de delincuentes del barrio cercano.

Una gran nevada sorprende y paraliza la ciudad.

81



100

Deseamos fervientemente que esta humilde tabla os auxilie en momentos de necesidad, cuando la imaginación está sedienta de ingredientes para que germinen los acontecimientos que nuestros pobres personajes han de protagonizar... ¡Que rueden los dados!

Idea Original: Oscar Peña.
Desarrollada por: Oscar Peña y Sirio Sesenra
Maquetada por: Manuel Macou
Revisada y auspiciada por: PX Magazine



Esta obra se encuentra sujeta a una licencia
Reconocimiento-No comercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)



Puedes copiar, compartir, modificar y utilizar libremente esta obra sin fines comerciales y reconociendo a sus autores.

