

¿Nos vamos de copas?

Si hay un punto en común en todas las partidas de rol (y digo todas), sea cual sea el juego, es que siempre acabáis entrando en un bar. Este pequeño artículo le solucionará la papeleta del nombre al máster perezoso o poco imaginativo.

por Juan Luis Martínez

La luna se dejaba entrever a través de los árboles del tupido bosque. Un pequeño grupo de figuras avanzaban zigzagüeantes.

— Démonos prisa —susurró Ilcamir— esos malditos orcos deben estar acercándose.

— Creo que a menos que encontremos pronto un lugar donde descansar y protegernos, los orcos acabarán con nosotros —dijo Turi, el hosco enano—.

Tres flechas silvaron alrededor de los cuatro aventureros y una baraunda de sonidos surgió de entre sus perseguidores. Los orcos se habían acercado a sólo cien metros.

— Veo una luz hacia el este —dijo Rumar, entrecortadamente debido a su jadeante respiración—.

— También yo —contestaron Ilcamir y Murna al unísono—.

Efectivamente una luz salvadora se distinguía hacia el este, se trataba de una posada. Los aventureros se dirigieron hacia ella con presteza, y varios minutos después se encontraban en la puerta de la posada de ... er ..., hum ... el Poney Pisador —dijo el máster en un alarde de imaginación—.

Las protestas entre los jugadores fueron inmediatas:

— ¿Otra vez el Poney Pisador, es que todas las posadas se llaman siempre igual? —inquirió Jorge—.

— ¿Pero el Poney Pisador no estaba en la última ciudad que dejamos? —dijo Álvaro—.

— Y en la anterior —añadió Belén—.

— También estaba en ...

Probablemente esta escena u otras similares han sido sufridas por prácticamente la totalidad de jugadores de rol fantástico. En todas las aventuras hay por lo general una o varias posadas y probablemente reciben siempre los mismos nombres o en el mejor de los casos los nombres son distintos, pero ninguno de los jugadores cree que pueda existir una posada con tan estrambótico nombre.

Este artículo pretende solucionar, al menos en parte, ese problema, aportando una sería muy simple de tablas capaces de generar gran cantidad de nombres de posadas.

Tablas de generación aleatoria de nombres de posadas

Para posadas corrientes utilizad el siguiente método:

Se tirará un dado de 6 caras de 1 a 3 se utilizará la tabla A y de 4 a 6 se utilizará la tabla B.

Una vez hallada la tabla a utilizar se tirarán dos dados de 10 caras, el primero en la columna de los nombres y el segundo en la de los adjetivos, obteniéndose así el nombre de la posada al seguir la fórmula:

La posada de la/el (Nombre) (Adjetivo)

En caso de tratarse de

una posada situada junto a la costa se podría utilizar la tabla C.

Si se trata de un mundo muy fantástico puede además usarse la tabla D.



TABLA A

NOMBRES	ADJETIVOS
1 Toro	1 Borracho
2 Caballo	2 Escondido
3 Carnero	3 Muerto
4 Perro	4 Alegre
5 Poney	5 Triste
6 Ciervo	6 Cansado
7 Conejo	7 Goloso
8 Gato	8 Hablador
9 Halcón	9 Loco
10 Lobo	10 Enfadado

TABLA C

NOMBRES	ADJETIVOS
1 Sardina	1 Borracho
2 Ballena	2 Alegre
3 Tiburón	3 Triste
4 Pulpo	4 Encantado
5 Sirena	5 Muerto
6 Cangrejo	6 Vigilante
7 Gaviota	7 Goloso
8 Marinero	8 Astuto
9 Pescador	9 Miedoso
10 Pirata	10 Curioso

TABLA B

NOMBRES	ADJETIVOS
1 Dama	1 Borracho
2 Caballero	2 Entrometido
3 Ladrón	3 Alegre
4 Guerrero	4 Triste
5 Mago	5 Rescatado
6 Artesano	6 Dormido
7 Cazador	7 Manco
8 Pastor	8 Miedoso
9 Bardo	9 Generoso
10 Leñador	10 Tramposo

TABLA D

NOMBRES	ADJETIVOS
1 Troll	1 Borracho
2 Orco	2 Alegre
3 Trasgo	3 Triste
4 Elfo	4 Encantado
5 Dragón	5 Muerto
6 Enano	6 Vigilante
7 Hobbit	7 Tuerto
8 Mago	8 Astuto
9 Gigante	9 Miedoso
10 Caballero	10 Parlanchín