

# GENERADOR ALEATORIO DE ASENTAMIENTOS

Las siguientes tablas pertenecen a un generador para crear asentamientos de forma aleatoria para el escenario de campaña de Voldor. Para generar el asentamiento se pueden usar todas las tablas en el orden propuesto, o ignorar aquellas cuyos resultados ya se tengan decididos con antelación.

La intención es ayudar a los directores de juego con una herramienta que permita la creación de poblaciones con características e identidad propias, de forma que pueda desarrollar fabulosos lugares donde los personajes puedan vivir aventuras.

## NOMBRES DEL ASENTAMIENTO

La generación del nombre del asentamiento consta de 3 tablas. Las dos primeras generan el nombre del lugar. El uso de la tercera tabla es opcional o para diferenciar a dos asentamientos que tengan el mismo nombre.

<b>T-1 Nombre de asentamientos</b>	<b>T-2 Nombre de asentamientos</b>			
<b>Primer elemento</b>	<b>Segundo elemento</b>			
1-5 Villa, villar o Vill-	1 franca/o	26 -ena	55 -mendi	84 -sola
6-10 Burgo o Burg-	2 real	27 -alba	56 -uren	85 -ona
11-15 Tras-	3 nueva/o	28 -illa	57 -mendi	86 -valls
16-20 Peña o Peñal-	4 tierra	29 -illo	58 -aria	87 -asar
21-25 Igles	5 vieja/o	30 -ota	59 -avía	88 -rriaga
26-30 Poyo o Puyo	6 arriba	31 -osa	60 -oyen	89 -rrieta
31-35 Torre/s o Torral-	7 abajo	32 -os	61 -oain	90 -rreta
36-40 Valle del o Val-	8 claro/a	33 -ales	62 -alta	91 -eja
41-45 Camino o Camin-	9 pequeño/a	34 -lión	63 -iceta	92 -egui
46-50 Puente o Pont	10 grande	35 -ón	64 -alla	93 -gueta
51-55 Sango-	11 negro/a	36 -viar	65 -usue	94 -arzún
56-60 Alar-	12 blanco/a	37 -oscós	66 -roz	95 -rría
61-65 Basti-	13 rojo/a	38 -ares	67 mayor	96 -ería
66-70 Cast-	14 -ar	39 -urrea	68 menor	97 -asaia
71-75 Monas-	15 -main	40 -oiz	69 -urdi	98 -uera
76-80 Puente o Pont-	16 -mara	41 -aiz	70 -ñiga	99 -erena
81-85 Al-	17 -nera	42 -edas	71 -ela	00 -zuelo
86-90 Santo o sant-	18 -ulo	43 -sua	72 -iol	
91-95 Eme-	19 -ellar	44 -aín	73 -over	
96-00 Bar-	20 -ala	45 -ete	74 -oster	
	21 -ia	46 -ondoa	75 -nova	
	22 -iente	47 -irrieta	76 plana/o	
	23 -ero	48 -eta	77 -allet	
	24 -erre	49 -zuza	78 -afort	
	25 -ejón	50 -alar	79 -vert	
		51 -ibar	80 -sco	
		52 -orza	81 -rell	
		53 -akil	82 -xell	
		54 -endi	83 -fort	



<b>T-3 Nombre de asentamientos</b>	16-20 del castillo	46-50 del monte (nombre)	71-75 de los caballeros	*Este elemento es opcional, pudiendo ser necesario si se obtuvieran dos nombres de asentamientos iguales.
<b>Tercer elemento*</b>	21-25 de la fuente	51-55 de la sierra	76-80 de los reyes	
1-5 del campo	26-30 del paso	56-60 de gracia	81-85 del mar	
6-10 del águila	31-35 del niño (o niña)	61-65 de las armas	86-90 de luna	
11-15 del río (nombre)	36-40 de las matas	66-70 de la cañada	91-95 de las salinas	
	41-45 de la cruz		96-00 de los baños	

## TAMAÑO DE LA POBLACIÓN

Esta tabla indica la cantidad de población en cada rango de tamaño. El tamaño del asentamiento debe ser escogido por antelación.

### T-4 Población

Asentamiento	Tirada de población	Notas
Granja	2D10 (2-20)	Habitada por 1 sola raza
Aldea	9D10+12 (21-102)	Habitada por 1 sola raza
Villa	10D10x10+3 (103-1.003)	1 tirada de interés del asentamiento
Pueblo	10D10x10+904 (1.004-1.904)	1 tirada de interés del asentamiento, 1 rasgo de interés, monumentos y rasgos notables
Ciudad	9D10x200+105 (1.905-18.105)	2 tirada de interés del asentamiento, 2 rasgos de interés, monumentos y rasgos notables
Metrópolis	9D10*x2000+106 (18.106-00)*	3 tirada de interés del asentamiento, 3 rasgos de interés, monumentos y rasgos notables

\*Si el resultado en un D10 es "0", se vuelve a tirar el dado, añadiendo el valor a la suma básica total de forma que la urbe pueda tener una población muy, muy elevada. Esta mecánica trata de no limitar el máximo de población para dar la posibilidad de crear ciudades tan grandes como Roma o Córdoba en la antigüedad o la edad media.

## RAZA MÁS POPULOSA

La tabla 5 se usa por cada raza que habite en el asentamiento, excepto el rango indicado de *1% otros*, que no tiene en cuenta la cantidad de diferentes razas. En la tabla 6 indica el número de razas y porcentaje de la misma. Mayor cantidad de población no significa tener el control de un asentamiento.

### T-5 Raza mayoritaria

1-3 Araina	34-36 Gnomo de las rocas	71-73 Medianos ribereños
4-6 Batrok	37-39 Svifneblins	74-76 Mida
7-9 Anuro	40-42 Hípotido	77-79 Morlocks
10-12 Centauro	43-45 Humano de Zabariax	80-82 Orcos Negros
13-15 Dracónido	46-48 Nomadas de Shabana	83-85 Orcos del Bosque de Ámbar
16-18 Elfo banjora	49-51 Pueblo Saliba	86 Rakshasa
19-21 Elfo batarre	52-54 Pueblo Mopan	87-89 Saurios
22-24 Enano de las colinas	55-57 Humanos de Vadiana	90-92 Semilefos
25-27 Enano duergar	58-60 Humanos de La Garra	93-95 Semiorcos
28-30 Felínido	61-63 Karasu	96-97 Tieflings
31-33 Fórmigo	64-65 Kitsune	98-00 Víperos
	68-70 Medianos piesligeros	



**T-6 Relación de población total por raza**

1	99% principal	1% otros				
2	80% principal	19% secunda	1% otros			
3	60% principal	39% secunda	1% otros			
4	80% principal	10% secunda	9% tercera	1% otros		
5	60% principal	25% secunda	14% tercera	1% otros		
6	60% principal	20% secunda	15% tercera	4% cuarta	1% otros	
7	40% principal	25% secunda	20% tercera	14% cuarta	1% otros	
8	61% principal	16% secunda	11% tercera	6% cuarta	5% quinta	1% otros
9	51% principal	21% secunda	14% tercera	9% cuarta	4% quinta	1% otros
0	41% principal	26% secunda	16% tercera	11% cuarta	5% quinta	1% otros

**T-7 Integración de la población**

1-2	Todas las razas están integradas.
3-4	La raza con menor población es rechazada.
5-6	Descontento entre las minorías.
7-8	La raza con mayor población es rechazada.
9-0	Descontento entre la mayoritaria.

**TIPO DE GOBIERNO**

No todos los estados se encuentran gobernados de la misma manera. Si bien en un juego fantástico medieval se espera que haya reinas, aristócratas y emperadores, no tienen por qué ser las únicas formas de gobierno. La tabla contiene las más comunes en los juegos de fantasía, aunque existen algunas más.

**T-8 Tipo de gobierno**

1	Democracia
2	Teocracia
3	República
4	Magocracia
5	Monarquía
6	Dictadura
7	Militar
8	Monarquía parlamentaria
9	Plutocracia
0	Comunismo

**VALOR DEL EQUIPO A COMPRAR**

Indica el máximo valor de los objetos que se pueden adquirir en ese asentamiento. El porcentaje mostrado en artículos de precio superior se tira buscando en la localidad entera, no en un solo establecimiento.

**T-9 Precio máximo de equipo a comprar**

Asentamiento	1-3	4-7	8-0
Granja	1po, 10% de hasta 9po	5po, 10% de hasta 9po	10po, 10% de hasta 99po
Aldea	5po, 10% de hasta 9po	10po, 10% de hasta 49po	10po, 10% de hasta 99po
Villa	10po, 10% de hasta 49po	10po, 10% de hasta 99po	50po, 10% de hasta 99po
Pueblo	10po, 10% de hasta 99po	50po, 10% de hasta 249po	100po, 10% de hasta 499po
Ciudad	100po, 10% de hasta 499po	500po, objetos más caros pueden fabricarse o traerlos con tiempo.	
Metrópolis	500po, objetos más caros pueden fabricarse o traerlos de fuera con tiempo.		





## UBICACIÓN

Las características del lugar donde se encuentra una población indican los recursos y posibilidades de prosperidad de un asentamiento.

El rango de tamaño de la ciudad indica el número de tiradas en la tabla 10 y en la tabla 16 que se deben de realizar para definir el lugar. Los resultados repetidos pueden volverse a tirar.

### T-10 Interés del asentamiento

D10	Ubicación	Notas
1	Costera	2 tirada de recursos comerciales
2-3	Cruce de carreteras	1 tirada en recursos comerciales y lugar de parada
4-5	Recursos	2 tiradas en recursos naturales
6	Explotación minera	1 tirada en recursos comerciales y mineros
7	Ubicación estratégica	Lugar de parada
8	Llanura	1 tirada de recursos naturales
9	Administrativo o religioso	1 tirada de recursos comerciales
10	Rio caudaloso	1 tiradas de recursos comerciales y naturales

### T-11 Recursos naturales

D10	Recursos	Notas
1	Pasto alto	Tierras aptas para el ganado bobino u ovino
2	Secano	Terreno fértil para cultivar grano o árboles leñosos
3	Ferroso	Suelo con abundancia de hierro para cultivar frutales
4	Regadío	Campos fértiles y húmedos para cultivar hortaliza
5	Caza o pesca	Gran número de animales salvajes o pescado
6	Bosques	Abundancia de especies arbóreas para la tala
7	Piedra	Canteras a cielo abierto de mármol, granito, piedra...
8	Pasto bajo	Tierras aptas para cabras, cerdos, camellos...
9	Llanuras	Terreno adecuado para la cría de animales de monta
10	Colinas	Suelo apto para el cultivo de vides u olivos

### T-12 Recursos comerciales

D10	Recursos	Notas
1	Manufactura maderera	Gremio de carpinteros, ebanistas o fabricantes de barcos
2	Manufactura de piel	Talleres para la elaboración de marroquinería o tapicería
3	Forja	Fabricación de armas o armaduras
4	Talleres textiles	Gremio de sastres o producción de telas
5	Conservas	Embutidos, salados, ahumados, etc.
6	Tallas de piedra	Gremio de canteros o escultores
7	Orfebrería	Talleres de joyas
8	Bebidas alcohólicas	Gremio de cerveceros, viñateros, etc.
9	Metalurgia	Gremio de herreros y fundidores.
10	Fabricación de vehículos	Taller para construir carros, cuadrigas, literas, etc.

### T-13 Recursos mineros

D10	Recursos	Notas
1	Cobre	Vetas de cobre
2	Hierro	Yacimiento de hierro
3	Estaño	Minas de estaño
4	Plata	Filón de plata
5	Carbón	Extracción de fabricación de carbón natural
6	Oro	Filón de oro
7	Piedra	Extracción de piedra bajo tierra
8	Platino	Yacimiento de platino
9	Sal	Salinas
10	Especial	Extracción de mineral mágico o sobrenatural



## EDIFICIOS

Indica y enumera la cantidad y tipos de edificios de la población. Los conceptos de algunos edificios, como las fábricas, pueden diferir del concepto que tenemos hoy en día, siendo en realidad grandes talleres más que fábricas en sí mismas. En algunos casos ni eso. La diferencia entre chozas y casas es que mientras las chozas son edificios poco estables y sin comodidades donde viven aquellos con menos recursos, las casas se encuentran ocupadas por la “clase media” de la época, con un nivel de vida superior y mejores condiciones. Las mansiones son las viviendas de los nobles o ricos mercaderes, posiblemente rodeadas de muros bajos siendo independientes del asentamiento donde se encuentren. Algunas es posible que se encuentren a las afueras.

Los rasgos notables y monumentos, tratan de dar color a las descripciones de los asentamientos de forma que ayude al DJ a crear un trasfondo rico y apropiado.

**T-14 Edificios por tamaño del asentamiento**

Granja	Aldea	Villa	Pueblo	Ciudad	Metrópolis
Sin muros	Sin muros	Empalizada	Empalizada	Muralla	Muralla
Pozo	Pozo	3 Pozos	5 Pozos o Cloacas (20%)	Cloacas	Cloacas
Salón	Salón	Mansión	Ayuntamiento	Ayuntamiento	Ayuntamiento
1D4+1 Choza	1 Asilo	Gran salón	1 Iglesia	1D3 Iglesias	2D3 Iglesias
20% Santuario	4D4 Choza	Iglesia	1D2+1 Herreros	1D3+1 Edificios gubernamentales	2D6 Edificios gubernamentales
	60% Santuario	Herrero	1D2+1 Posadas o Tabernas	4+1D4 Herreros	4+2D4 Herreros
	40% Taberna	Posada	2D6 Asilos	5D4 Posadas o Tabernas	5*D8 Posadas o Tabernas
	20% Mercado	1D4+1 Asilos	6+1D4 Tiendas	2D6 Fábricas <sup>1</sup>	6*D4 Fábricas <sup>1</sup>
		1D2+1 Tiendas	Mercado	20+5D4 Tiendas	40+5*D8 Tiendas
		40% Capilla o Santuario	40% templo	Mercado	Mercado
		40% Mercado	70% cuartel	1D2+2 Cuarteles	1D4+4 cuarteles
		20% Cuartel	10D10 Choza	1D2 Templos	1D3+1 Templos
		7D4 Choza	10D4 Casas	16D10+40 Choza	24*D10+60 Choza
		4D4 Casas	1D10 Mansiones	20D4+20 Casas	30*D4+30 Casas
		20% monumento	60% monumento	10D4+10 Mansiones	15*D4+15 Mansiones
				1D4 monumentos	2D3 monumentos

\*+1 por cada repetición de un D10 en la generación de población.

<sup>1</sup>No fábricas como las conocemos hoy en día, sino más bien grandes talleres.



**T-15 Tabla de monumentos**

1	Estatua de mármol de un rey
2	Estatua de mármol de un sacerdote
3	Estatua de mármol de un filósofo
4	Estatua de mármol de un héroe
5	Estatua de mármol de un benefactor del pueblo
6	Estatua de mármol de un noble
7	Estatua de mármol de un militar
8	Arco monumental
9	Arquitectura conmemorativa
10	Arquitectura funeraria
11	Cenotafio
12	Columna monumental
13	Símbolo religioso monumental
14	Estelas
15	Fuentes
16	Monumentos funerarios
17	Monolitos
18	Montículos
19	Monumentos conmemorativo por una batalla
20	Monumentos conmemorativo por el nacimiento de un rey
21	Monumentos conmemorativo por la muerte de un héroe
22	Monumentos conmemorativo por la hazaña de un héroe
23	Monumento megalítico
24	Arco del triunfo
25	Tumba al soldado desconocido
26	Obelisco
27	Puerta monumental
28	Monumento religioso
29	Reloj monumental
30	Túmulo

31	Columna rostral
32	Taula
33	Llama eterna
34	Árbol milenario
35	Columna
36	Memorial
37	Parque
38	Jardín
39	Torre
40	Faro
41	Esfinge
42	Obelisco
43	Monolito
44	Trilito
45	Sabil (fuente)
46	Fuente
47	Jardín acuático
48	Fuente luminosa
49	Crómlech
50	Avenida
51	Piramidón
52	Puerta monumental
53	Dípilon
54	Isartor
55	Torre del reloj
56	Autómata gigante
57	Inuksuk
58	Palacio
59	Templo
60	Santuario
61	Plaza
62	Estatua gigante
63	Teatro
64	Circo
65	Puente
66	Estatua ecuestre

67	Cabeza gigante
68	Gárgolas
69	Escaleras
70	Museo
71	Pozo
72	Estatua de mármol de un sacerdote
73	Estatua de mármol de un filósofo
74	Estatua de mármol de un héroe
75	Estatua de mármol de un benefactor del pueblo
76	Estatua de mármol de un noble
77	Estatua de mármol de un militar
78	Arco monumental
79	Arquitectura conmemorativa
80	Arquitectura funeraria
81	Cenotafio
82	Columna monumental
83	Símbolo religioso monumental
84	Estelas
85	Fuentes
86	Palacio
87	Monolitos
88	Montículos
89	Árbol sagrado
90	Estatua de un dios
91	Estatua de animal mitológico
92	Estatua animal
93	Monumento megalítico
94	Arco del triunfo
95	Tumba al soldado desconocido
96	Obelisco
97	Puerta monumental
98	Monumento religioso
99	Reloj monumental
00	Túmulo





### **T-15 Rasgos notables del asentamiento**

- 1 Fabricación de armas.
- 2 Fabricación de armaduras.
- 3 Fabricación de elementos bélicos (distintos a armas y armaduras como granadas, armas mágicas, armas de asedio, etc).
- 4 Libros (Impresión, iluminación).
- 5 Producción de cerveza conocida (por su calidad, no por su cantidad).
- 6 Producción de sidra (por su calidad, no por su cantidad).
- 7 Producción de vino (por su calidad, no por su cantidad).
- 8 Producción de whisky (por su calidad, no por su cantidad).
- 9 Producción de ron (por su calidad, no por su cantidad).
- 10 Producción de coñac (por su calidad, no por su cantidad).
- 11 Producción de licores exóticos.
- 12 Importante universidad.
- 13 Abundancia de escuelas.
- 14 Muros deteriorados.
- 15 Ruinas peregrinas adyacentes al asentamiento.
- 16 Ruinas de procedencia desconocida adyacentes al asentamiento.
- 17 Festival o fiesta famosa.
- 18 Cocinero reputado.
- 19 Posada famosa.
- 20 Planto tradicional afamado.
- 21 Artesanos de vidrio o cerámica reputados.
- 22 Productos derivados de la cabra (carne, lana, queso, leche, piel...).
- 23 Importante funcionario para el control administrativo (corte provincial, gobernador regional, etc.).
- 24 Hogar de un importante actor, artista, héroe, político, etc.
- 25 Cofradía de ladrones local.
- 26 Cofradía de ladrones a nivel regional.
- 27 Cofradía de ladrones a nivel nacional.
- 28 Cofradía de ladrones a nivel internacional.
- 29 Raza de animales de monta cotizada.
- 30 Variedad de grano o cultivo valorada.
- 31 Edificio imponente (catedral, palacio, etc.).
- 32 Único puente o zona de paso en muchas millas.
- 33 Monumento impresionante (estatua, edificio, etc.).
- 34 Santuario o templo centro de peregrinación.
- 35 Templo majestuoso dedicado a una deidad.
- 36 La mayoría de sus habitantes pertenecen a una minoría étnica o racial.
- 37 Sus habitantes han sido exiliados o aislados por sus congéneres.
- 38 Conocido por las leyes de la ciudad.

- 39 Importante biblioteca conocida a nivel regional.
- 40 Importante biblioteca conocida a nivel nacional.
- 41 Importante biblioteca conocida a nivel mundial.
- 42 La ubicación del asentamiento actúa como fortaleza natural.
- 43 La ubicación se encuentra protegida de forma natural por un sitio.
- 44 Jardines exuberantes.
- 45 Gran cantidad de parques y zonas verdes cuidadas.
- 46 Junto a carretera real.
- 47 Se menciona en una famosa canción, obra de teatro o leyenda.
- 48 Poderosa fortaleza fronteriza.
- 49 Imponente faro.
- 50 Campos de entrenamiento y cuartel general del ejército.
- 51 Conocida por la alegría de su gente.
- 52 Conocida por sus habitantes extrovertidos.
- 53 Conocida por la mentalidad abierta de sus vecinos.
- 54 Conocida por la tozudez de sus gentes.
- 55 Conocida por la mezquindad de su población.
- 56 Conocida por la educación de sus ciudadanos y la cantidad de pensadores.
- 57 Popular por sus funcionarios corruptos.
- 58 En declive económico.
- 59 Parte del asentamiento está en ruinas.
- 60 Existen grandes reservas de grano para resistir asedios.
- 61 Se acumulan silos y almacenes de grano para ayudar a zonas menos favorecidas en caso de necesidad.
- 62 Recientes ataques por criaturas o monstruos.
- 63 En guerra con otro asentamiento.
- 64 Enemistado con otro asentamiento (pero no en guerra, todavía).
- 65 La periferia cercana es peligrosa por los monstruos (pocas millas alrededor).
- 66 Famosa por una catástrofe pasada.
- 67 Se rumorea que suceden eventos sobrenaturales.
- 68 Asentamiento próspero.
- 69 La población emigra.
- 70 Recibe inmigrantes.
- 71 La cantidad de habitantes ha rebasado la capacidad de alojamiento de la ciudad.
- 72 Sufre problemas a causa del envejecimiento de la población o la falta de mano de obra.
- 73 Se paga un tributo a un monstruo o nación para evitar ser atacada.
- 74 Se encuentra aislada geográficamente.
- 75 El asentamiento es importante históricamente.



- 76 Es propiedad o se encuentra bajo la protección (o influencia) de una poderosa familia.
- 77 Se realiza una celebre feria anual.
- 78 Aloja o hay en los alrededores una cantidad de soldados mayor a lo habitual.
- 79 Campos de trabajos forzados para prisioneros.
- 80 Importante prisión.
- 81 Rebeliones recientes.
- 82 Disturbios recientes.
- 83 Los mercaderes son considerados como gentes avariciosas y están mal vistos.
- 84 Especie animal famosa y codiciada para la caza.
- 85 Universidad famosa.
- 86 Escuela de magia.
- 87 Celebre centro musical.
- 88 Fabricación de una clase de tela cotizada.
- 89 Problemas entre las diferentes etnias, culturas o razas.
- 90 Su gobernante es un monstruo o criatura poco conocida.
- 91 El gobierno es un títere de alguien con mayor poder.
- 92 Los mercaderes controlan la ciudad.
- 93 Cuartel de una célebre unidad militar.
- 94 Crianza de una famosa raza bovina.
- 95 Crianza de una famosa raza ovina.
- 96 Crianza de una famosa raza porcina.
- 97 Los nobles, mercaderes o sacerdotes realizan purgas de enemigos e intranquiliza a la población.
- 98 Bellos edificios y obras de arte.
- 99 Alta calidad en la fabricación de un producto (armas, carros, armaduras, sillas de montar...)
- 00 Un demonio o deidad murió o está enterrado bajo el lugar.

Algunos resultados pueden parecer incongruentes, como por ejemplo el resultado de una raza de ganado bovino en el desierto. Estas peculiaridades son precisamente lo que hacen que los rasgos sean notables, su excentricidad. Que sean algo diferente y supuestamente no debieran estar ahí. Es deber del DJ decidir cuál es la razón y característica que hace esa aparente incongruencia posible. Por supuesto, si el DJ no encuentra adecuado el resultado, puede volver a tirar hasta encontrar uno a su gusto, pero no tengáis miedo en incorporar resultados extraños a primera vista, después de todo, es un mundo de fantasía.



**Autor:** Funs Athal

**Imágenes:** Ilustraciones bajo licencia Creative Commons obtenidas de Pixabay

