

# Generador de tabernas aleatorias

Por Keith A. Garrett

Ah, la humilde taberna. El Comienzo de tantas aventuras. En la siguiente partida en la que introduzcas una taberna, atrevete a aderezarla un poco con nuestro apañado generador de tabernas.

Para generar una taberna aleatoria, tira un puñado de dados (d4, d6, d8, d10, d12, y d20) y consulta las tablas correspondientes. O, si lo prefieres, escoge los detalles que más te atraigan. ¡Es tu taberna!

(Si también necesitas un nombre para tu taberna, puedes consultar los 50 Nombres de Tabernas y Sus Malhumorados e Irascibles Proprietarios, en el Almanaque del Estercolero 2016, página xxx)

## Tamaño & Servicios (d4)

d4	Resultado
1	Pequeña y básica, ofreciendo únicamente bebida y posiblemente, comida
2	Pequeña con alojamiento rudimentario (2-4 habitaciones)
3	Mediana (varias habitaciones, posiblemente con un 2º piso)
4	Grande (2 o más pisos, múltiples habitaciones, gran comedor)

## Personalidad del tabernero (d6)

d6	Resultado
1	Amigable y servicial
2	Huraño
3	Ocupado o distraído
4	Resentido contra uno de los PJ por alguna razón(p.e. por raza o clase)
5	Avaricioso (cobra de más, agua las bebidas, etc.)
6	Excéntrico (p.e. canta, emplea magia, tiene un trasfondo inusual)

## Decoración & Mantenimiento (d8)

d8	Resultado
1	Polvoriento como si el lugar no fuera muy usado
2	Decadente y necesitada de reparaciones con urgencia
3	Mugrienta pero funcional
4	Moderadamente limpia
5	Limpia y en buen estado
6	Bien equipada pero no muy sofisticada (artículos cuestan 2x precio normal)
7	Ricamente amueblada y decorada (artículos cuestan 3x precio normal)
8	Exhibe una opulencia que rivaliza con un salón de banquetes real (artículos cuestan 5x precio normal o más)

## Situación (d10)

d10	Resultado
1	Los suburbios
2	Cerca del centro del pueblo
3	Un distrito comercial pujante
4	Un distrito residencial tranquilo
5	Entre los escombros de un desastre (reciente o pasado)
6	Bajando el río
7	En un barrio rico
8	En un cruce de caminos alejado de cualquier pueblo
9	Bajo tierra
10	Exótica (otro plano, bajo el agua, flotando, etc.)

## Características Especiales (d12)

d12	Resultado
1	Comida especialmente buena
2	Comida tan mala que es famosa... O peligrosa
3	Licores conocidos a nivel local
4	Burdel
5	Clérigo residente que podría ofrecer curaciones
6	Una troupe realizando un espectáculo
7	El establecimiento contiene (o es adyacente a) un altar religioso
8	Los clientes están celebrando un concurso (de pulso, beber, etc.)
9	Una colección tentadora para los ladrones (joyería, obras de arte, pociones, etc.)
10	Tensión debido a la presencia de dos facciones enemistadas entre sí
11	Tablero con recompensas sobre criminales (esperemos que ningún PJ tenga problemas legales...)
12	Una característica de la taberna no es lo que parece

## Cientes Notables (d20)

<b>d20</b>	<b>Resultado</b>
1	Nadie, el lugar esta vacío
2	Semiorcos susceptibles
3	Un bardo entreteniendo al público
4	Un ladrón robando bolsillos
5	Dos ciudadanos discutiendo sobre política
6	Un borracho molesto
7	Un grupo de guardas de la ciudad
8	Un tío duro que quiere echarle un pulso a todo el mundo
9	Un clérigo que intenta convertir a la gente a su fe
10	Un mago intentando pasar desapercibido
11	Seguidores que intentan unirse al grupo
12	Un chaval buscando a uno de sus padres
13	Un noble que no tolera que falten al respeto
14	Una celebridad local rodeada por sus seguidores
15	Una mesa de jugadores deseosos de atraer a un nuevo incauto
16	Una mujer rechazada por otros clientes ya que se rumorea que es una bruja
17	Un comerciante deseoso de cerrar una venta
18	Un familiar, amigo o conocido de uno de los PJ
19	Un idiota que parlotea insensateces (¿O no lo son?)
20	Enemigos de los PJ de un encuentro anterior