

# Castillo Mecánico por Azrael Arocha

A continuación, encontrarás la tabla que sirvió de semilla para el Castillo Mecánico del concurso de Bastión Rolero 2016. Sirve para profundizar un poco en cada una de los apartados que se describen y que tuvieron que ser cortados por cuestión de espacio. Tú sabes, las limitaciones del formato. Pero se me ocurrió que como ya lo había escrito, pues podía ponerlo a disposición de quién lo quiera. Y si lo quieres jugar con mi Juego de Rol Babel, me gustaría escuchar tu opinión sobre el juego y por supuesto, sobre el Castillo :).

Enlace a mi Juego de Rol Babel: <http://bit.ly/BabelJdR>

Ya sin más, aquí están las tablas y sus contenidos y posterior encontrarás los mapas de cada una de las Ubicaciones listos para ser impresos.

Espero que lo Disfrutes

@AzraelCcs

1d8	Ubicaciones	1d10	Encuentros	Secretos	Final
1	Biblioteca: El aire es pesado y denso. El polvo ha estado acumulado desde hace mucho tiempo. Cientos de libros están en los estantes y se nota que el pasar de los años no ha sido bueno con ellos ya que al ser tocados se convertirán en polvo. Un escritorio y una silla de buen roble están aún firmes pero se nota que quien la ocupaba, las dejó con gran prisa.	Aventureros Perdidos 1	Al igual que tu grupo, en esta sala habrá hasta 3 aventureros que han perdido su camino en este castillo. Ellos han perdido al menos otros 3 de su grupo y si son provocados atacarán pensando que los personajes saben algo.	Tras la puerta secreta, los personajes encontrarán a 2 miembros del grupo anterior y el cadáver del tercero con un anillo que al tocarlo despertará ganas de matar a quien lo use siendo ésta la razón de la muerte de su actual portador.	En la última Sala, Un aventurero enloquecido portando un anillo brillante está sentado en el trono frente a dos aventureros muertos. Si necesidad de sangre y muerte se ha apoderado de sí. se hace llamar el Rey Argoil reencarnado, al ver a los PJs creará que vienen a usurpar su trono y levantará de los muertos a los cadáveres y entro los 3 atacarán. Si los Aventureros perdidos están con los PJs, habrán 3 esqueletos más atacando y aunque ellos reconocerán a sus amigos los atacantes no dejarán de asediarles hasta que mueran o el anillo se desprenda de su mano. En cuyo caso los muertos y esqueletos caerán y el portador del anillo no podrá creer lo que hizo bajo su influencia.
2	Comedor: Una larga mesa con 18 sillas al rededor, unas en el suelo y otras corridas apresuradamente esperan a quien entre el área. Los platos sin terminar aún sobre la mesa. Alimentos podridos y roedores alimentándose de ellos. Unos tapices que alguna vez brillaron de colores ahora pálidos ya vencidos, cuelgan de los muros.	Abejas 2	De 4-6 Abejas Gigantes, están cerca de unas flores que han crecido en las grietas de la habitación y al ser molestadas atacarán.	Una colmena rebosante de miel esconde un anillo, un monóculo y una capa. Cada uno con un bonificador leve a tiradas de Voluntad, Percepción y Carisma pero sólo tendrán unos pocos turnos antes de que otras abejas regresen al panal y les hallen con su hogar en ruinas	La Colmena ha sido agitada y la Reina no está contenta. Desde el trono salen abejorros al ataque la Reina busca poner a los PJs en su lugar.
3	Sala de Bailes: Un gran candelabro se encuentra en el centro de este cuarto tras haber caído mucho tiempo atrás. Sus cristales rotos están esparcidos por la habitación y las cortinas desgarradas dan paso a la luz a través de las ventanas.	Mercader sin mercancía 3	Una mujer, llamada Delaila y su jaguar vagan malheridas por el castillo siguiendo el rastro de los bandidos que robaron sus pertenencias	Un baúl, esta siendo registrado por una harapienta mujer lanzando todo su contenido en el suelo. Los PJs han dado con la mercancía de Delaila y con otra merodeadora perdida del Castilla. Delaila, tomará sus cosas y a su nueva amiga y se despedirá para salir del castillo por su cuenta.	Un grupo de 6-9 bandidos y su Líder hechicero, está revisando la mercancía de Delaila y al verlos, su jaguar se abalanza sobre uno de ellos comenzando la batalla.
4	Jardín: La luz se abre paso desde lo que una vez fue una majestuosa cúpula de cristal. Las plantas y árboles han aprovechado el tiempo sin visitantes mejor que al ser cuidados y la habitación se encuentra llena de vida vegetal y algunas criaturas que forman parte de su vibrante ecosistema	Príncipes 4	Los gemelos, Estela y Gastón, descendientes del Rey Argoil están buscando el último lugar su descanso y el de su compañera guiados por la carta que les llegó extrañamente de manos de un viejo hechicero. Ellos seguirán su búsqueda solos.	Entre unos pocos libros de pociones y hechizos ya usados, se encuentra el árbol genealógico de la familia real del castillo que describe por nombre a todos sus integrantes hasta los abuelos de Estela y Gastón.	El hechicero de quien hablaron los gemelos está en el trono esperándolos y al encontrarse a los aventureros les ofrecerá una recompensa por traerles con vida. Su objetivo es sacrificarlos para tomar el reinado del castillo en un pacto de sangre.
5	Capilla: Oscura y desolada, algunos candelabros y sillones se mantienen inmóviles esperan pacientes a que algo ocurra desde hace mucho tiempo viendo a la piscina de agua estancada que se encuentra frente a ellos	Plantas carnívoras 5	Desde el techo unas de 4-6 plantas gigantes que se encontraban adormecidas se despertarán violentamente al sentir a los PJs entrar y les intentarán comer. Cuerpos secos de ratas gigantes y abejas se encuentran al pie de cada tallo	Entre huesos y restos de una antigua fogata se encontrarán utensilios y pocas provisiones mágicas acompañados de un pequeño saco de semillas y frutos secos. Las semillas son de las plantas carnívoras.	Del trono crece un árbol que se extiende hasta el el techo rompiéndolo. Su tronco marcado con sellos oscuros sirven para un culto de druidas corrompidos que tratarán de convertir a los PJs a su causa o usarán sus cuerpos para alimentar las raíces del árbol.
6	Recámara de Sirvientes: Filas de literas unas junto a otras muestran un desdén por quienes fueron una vez sus habitantes. Trazos de harapos a medio empacar junto a	Trampa 6	Una vez en el centro de la habitación, el suelo se abrirá para dejar caer a los PJs a un suelo cubierto de púas. Entre ellas se puede ver un cadáver de algún	Al entrar se observan 3 cofres similares en distintos lugares de la habitación. Sólo uno de ellos tendrá algún tesoro pertinente. Pero los 3 tendrán trampas para abrirles. Los dos cofres sin tesoros, son los	A lo largo del Cuarto del trono hay una serie de trampas como puás que se disparan del suelo, Melazas que hacen el movimiento más lento e incluso fuego que sale de las paredes si se quedan al frente. Los PJs deban usar estas trampas a su favor ya que serán atacados por un Cíclope que parece haber perdido su lugar en el castillo.

	algunos pocas camas. Y marcas de baúles arrastrados dirigen a la entrada		aventurero de antaño.	guardianes del tercero que esperan haciéndose pasar por cofres comunes para devorar a los aventureros desprevenidos.	
7	Baño Termal: Un piscina de aguas termales se extiende en el cuarto de principio a fin, incluso ahora el vapor persiste y su fuente natural no ha dejado de verter fluido inundando la habitación que lucha con su descuidado drenaje algo tapado	Cadáver 7	Dos cuerpos están tendidos sirviendo de alimentos a roedores que huirán al ver a los PJs. Eran aventureros que cayeron ante algo más fuerte que ellos. En un bolsillo una nota: "Id al Castillo, encontrad mi gema, traedla a Phion y seréis recompensados. - Yunkai"	Sobre un pedestal, una gema roja irradia luz desde su interior. Al tocarla la primera vez, robará vida del P.J. Y al removerla de su lugar del suelo se levantarán esqueletos de otros viajeros que intentaron robarla para atacar al grupo.	Un Golem de Roca con una Gema brillante en su pecho está sentado rodeando el trono desde atrás. El protector del castillo despertará al estimular la gema y preguntará "¿a qué han venido?". Si se nombra a Yunkai, el Golem se tornará agresivo y atacará.
8	Recámara Real: Ventanales se extienden a lo largo de la pared más alejada. Repisas que una vez sostuvieron reliquias y marcas en las paredes donde una vez hubo cuadros. Un armario al cual entrar con prendas reales aún en el suelo, en sus días debieron ser valer un fortuna. Una cama, grande y aún con sus velos cubriendo su interior y al inspeccionar, se podrá ver un par de cadáveres con dagas en sus pechos y sus manos sosteniendo cada una en su lugar.	Draconianos 8	Una patrulla de 5-7 Draconianos que está cazando por el castillo es sorprendida por los PJs y sonará una alarma y tratará de impedir el progreso de los aventureros.	Una gran Calavera de un viejo dragón es el lugar de residencia de estos Draconianos perdidos en el castillo. Imposible decir cómo llegó a este lugar pero su Líder la venera como a un dios junto a otros 8 de sus súbditos.	Desde el techo destruido del Cuarto del Trono, un Joven dragón se abalanza sobre los PJs y les advierte que será mejor que se retiren si no quieren ver un violento final.
		Ratas Gigantes 9	Dormidas en el cuarto, 4 ratas gigantes se encuentran y al ser sorprendidas atacarán al morir podrá notarse espuma blanca saliendo de la boca de una de ellas.	Un nido de pequeñas ratas resguarda un par de guantes y botas y las defenderán como su refugio pero al ser dañadas comenzarán a huir	Una Rata del doble de las anteriores se está alimentando de un animal gigante, posiblemente otra Rata y al escuchar a los PJs volteará y se verá que está rabiosa al cargar contra ellos
		Aventureros Exitosos 10	Entre 4-6 aventureros están descansando y alegres invitan a los PJs a sentarse junto a ellos de cómo están ya saliendo del castillo, encontraron lo que buscaban y derrotaron al adversario: Una gelatina inmensa que se dividía al ser cortada hasta que se convirtió en una piscina de líquido sin forma que dejó caer esqueletos de viejos cuerpos en su interior al ser derrotada, "¡Fue Épico!" dirán mientras cuentan el tesoro que es su recompensa.	Afortunadamente, al parecer esos chicos no pasaron por esta habitación porque aún contiene un par de cofres dentro. Uno de ellos guardará una gelatina mohosa que les tratará de absorber uno a uno desgastando toda sus armaduras. El otro, un tesoro que les permitirá arreglar los daños o comprar pociones pero no las dos.	Una piscina de gelatinosa descomposición parece estar tomando forma a los pies del trono. La criatura no fue vencida, pero los tesoros que resguardaba como resultado de viejos aventureros que le sirvieron de alimento han sido ya removidos del lugar. Si alguien los quiere, tendrá que tomarlos de ellos por la fuerza.

# CASTILLO MECÁNICO

por Azrael Arocha



## LOBBY

# CASTILLO MECÁNICO

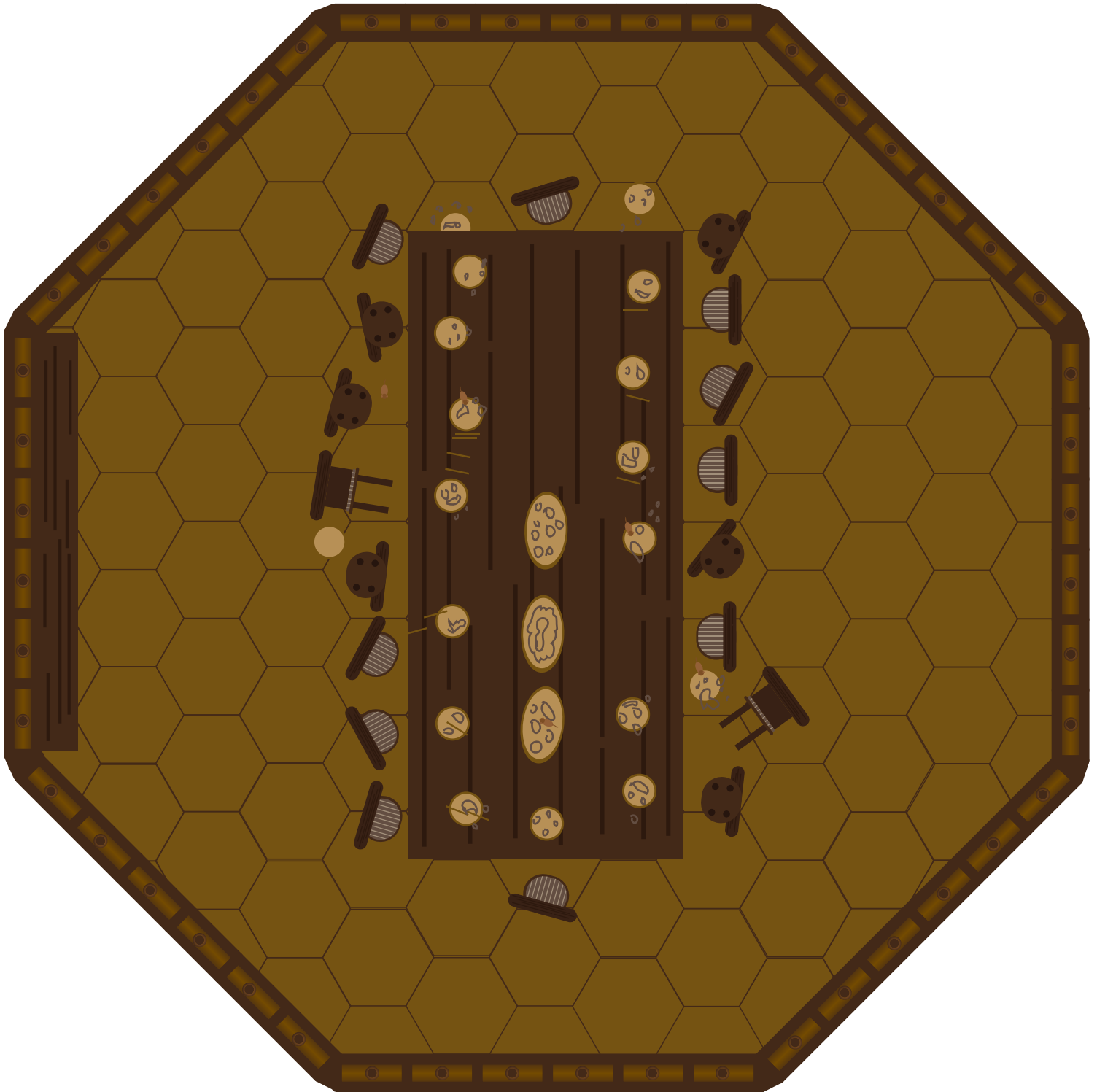
por Azrael Arocha



## BIBLIOTECA

# CASTILLO MECÁNICO

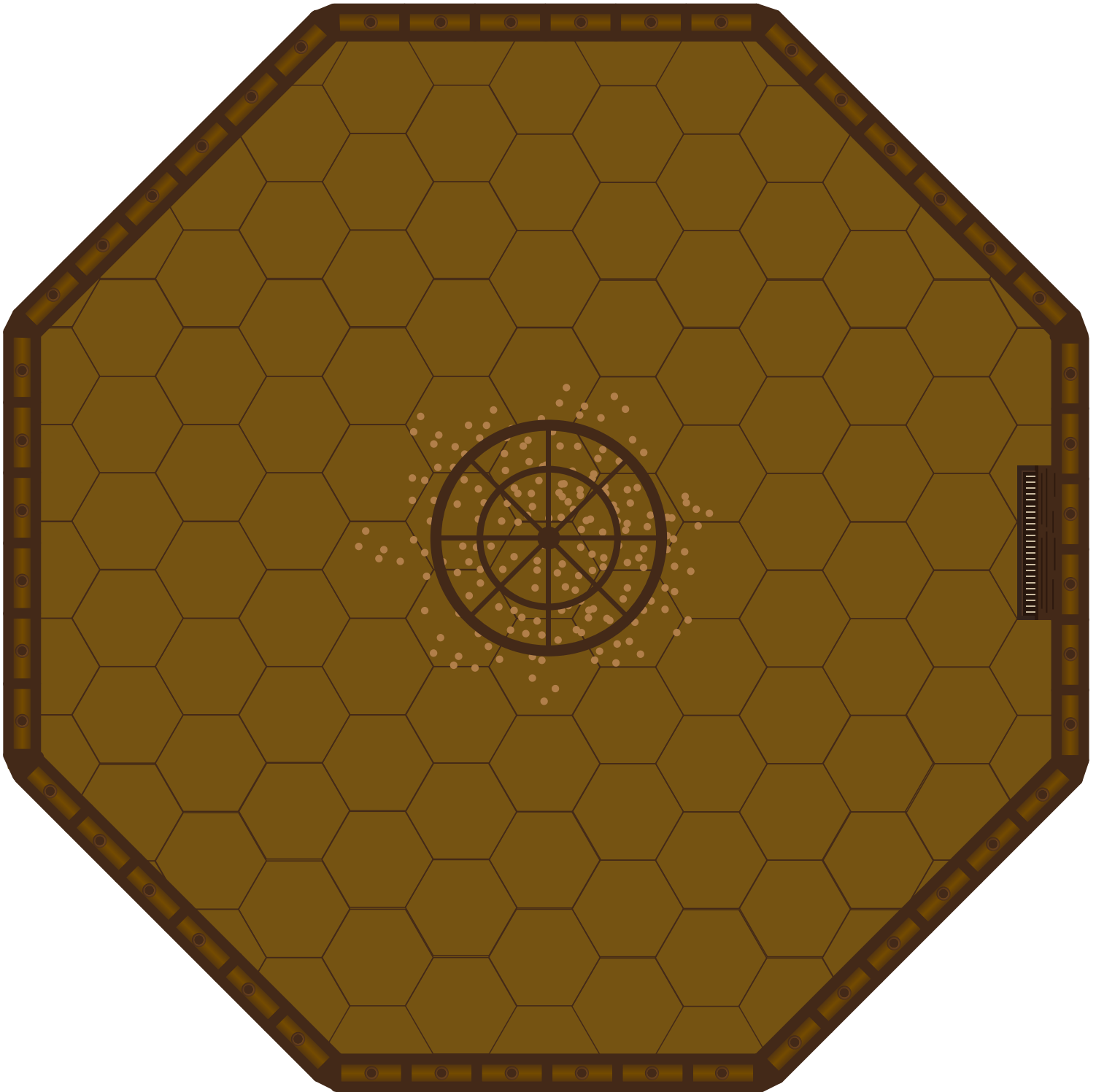
por Azrael Arocha



## COMEDOR

# CASTILLO MECÁNICO

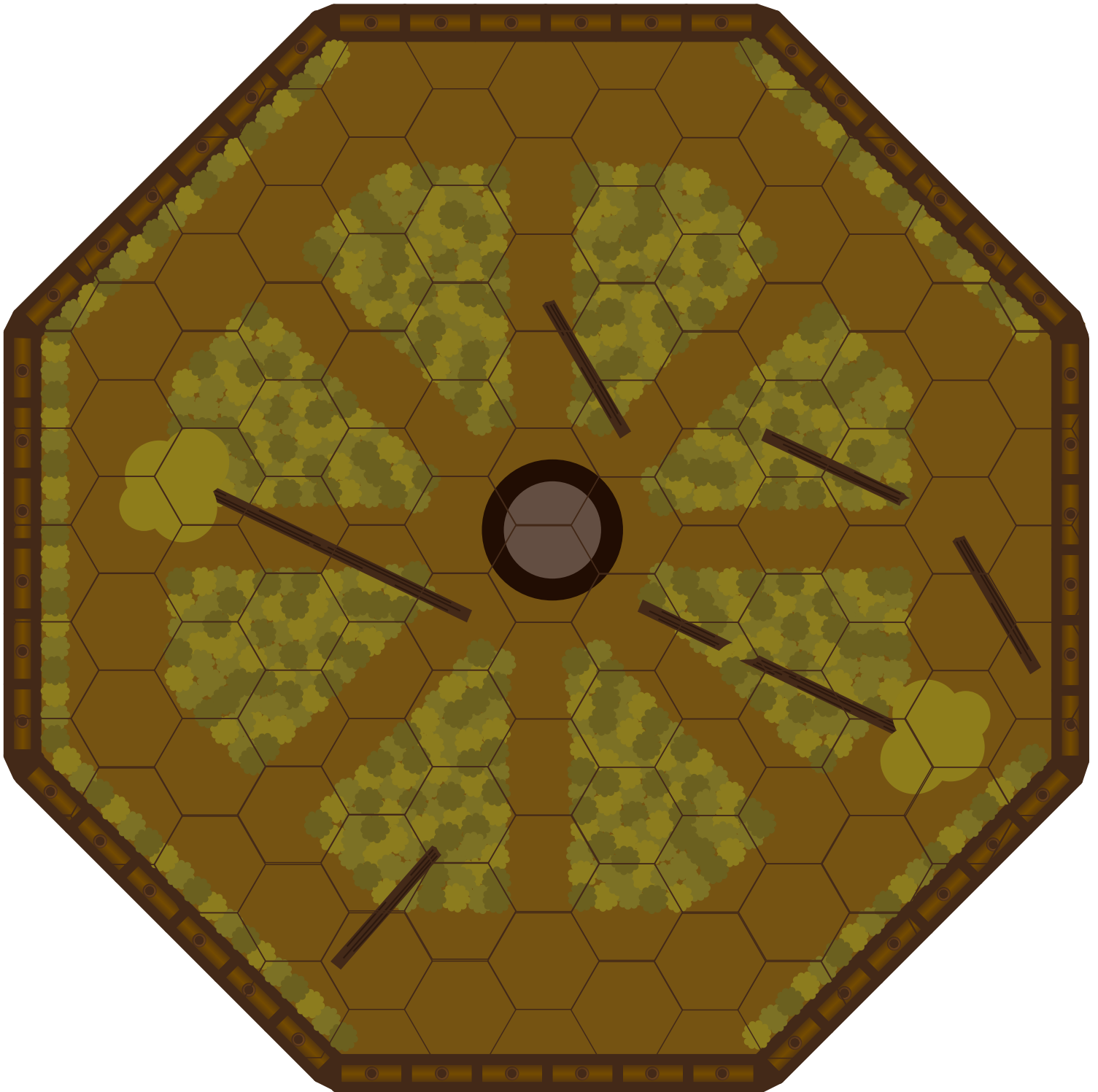
por Azrael Arocha



## SALA DE BAILE

# CASTILLO MECÁNICO

por Azrael Arocha



## JARDÍN

# CASTILLO MECÁNICO

por Azrael Arocha

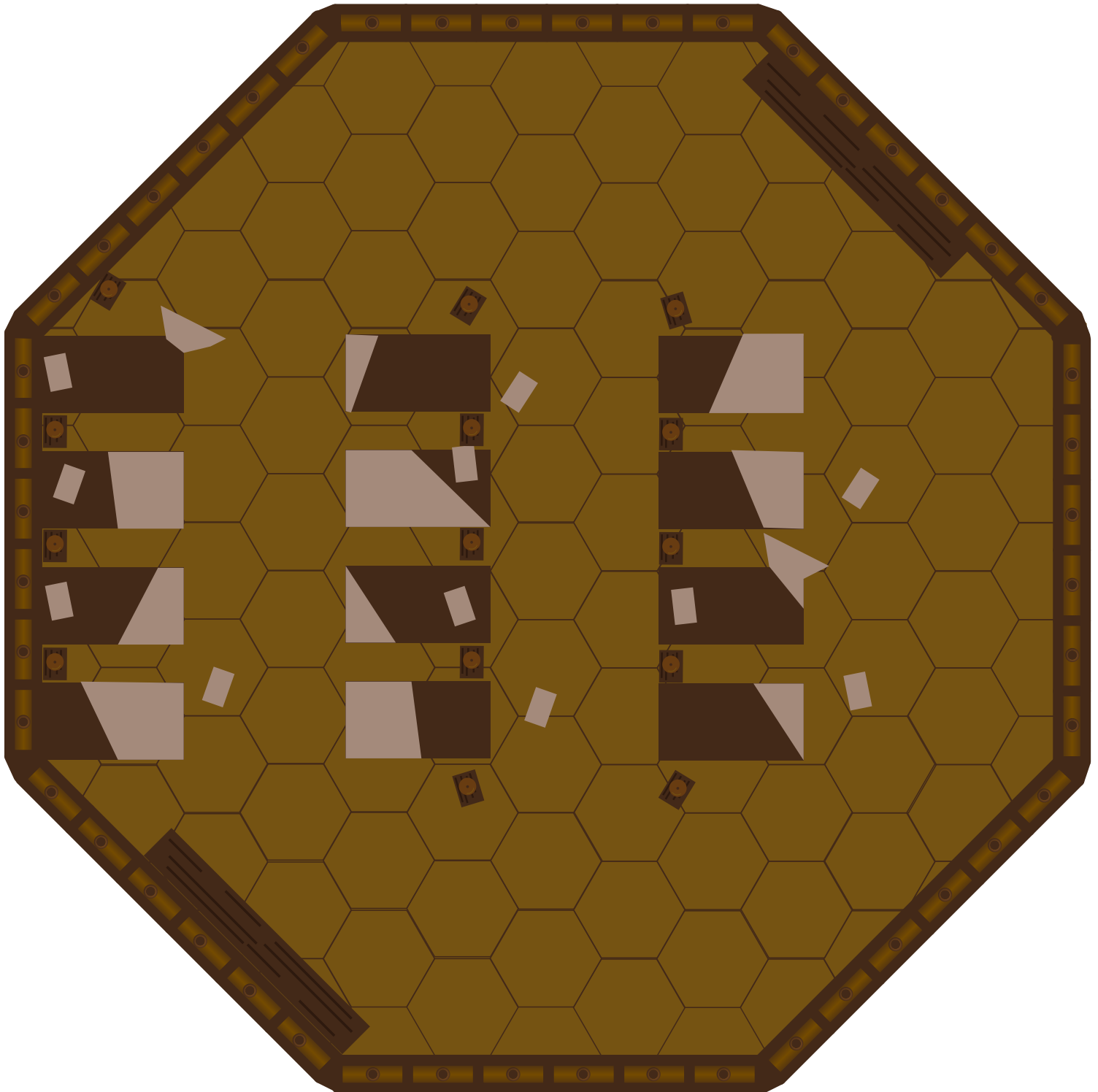


# CAPILLA



# CASTILLO MECÁNICO

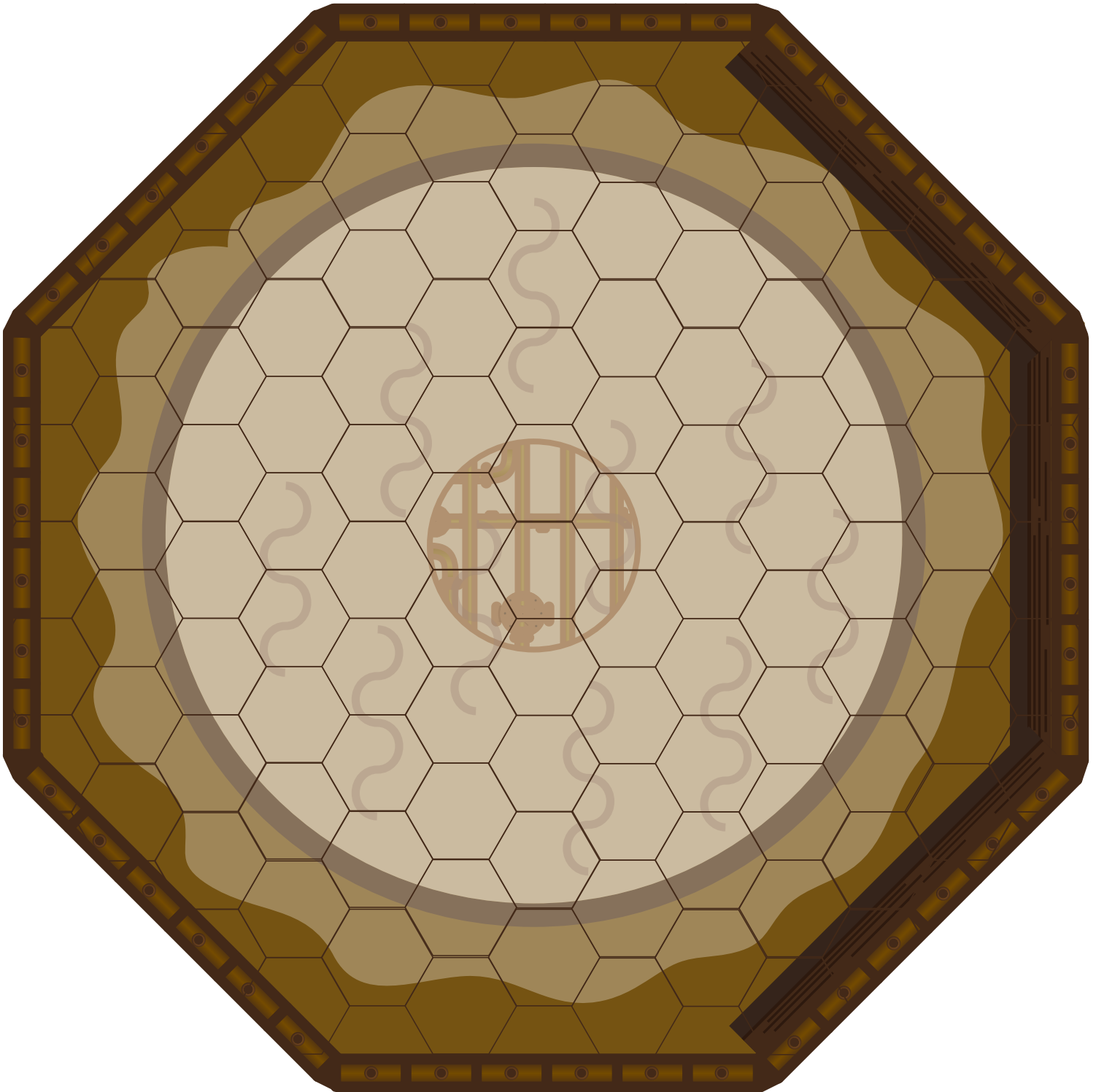
por Azrael Arocha



## RECÁMARA DE SIRVIENTES

# CASTILLO MECÁNICO

por Azrael Arocha



## BAÑO TERMAL

# CASTILLO MECÁNICO

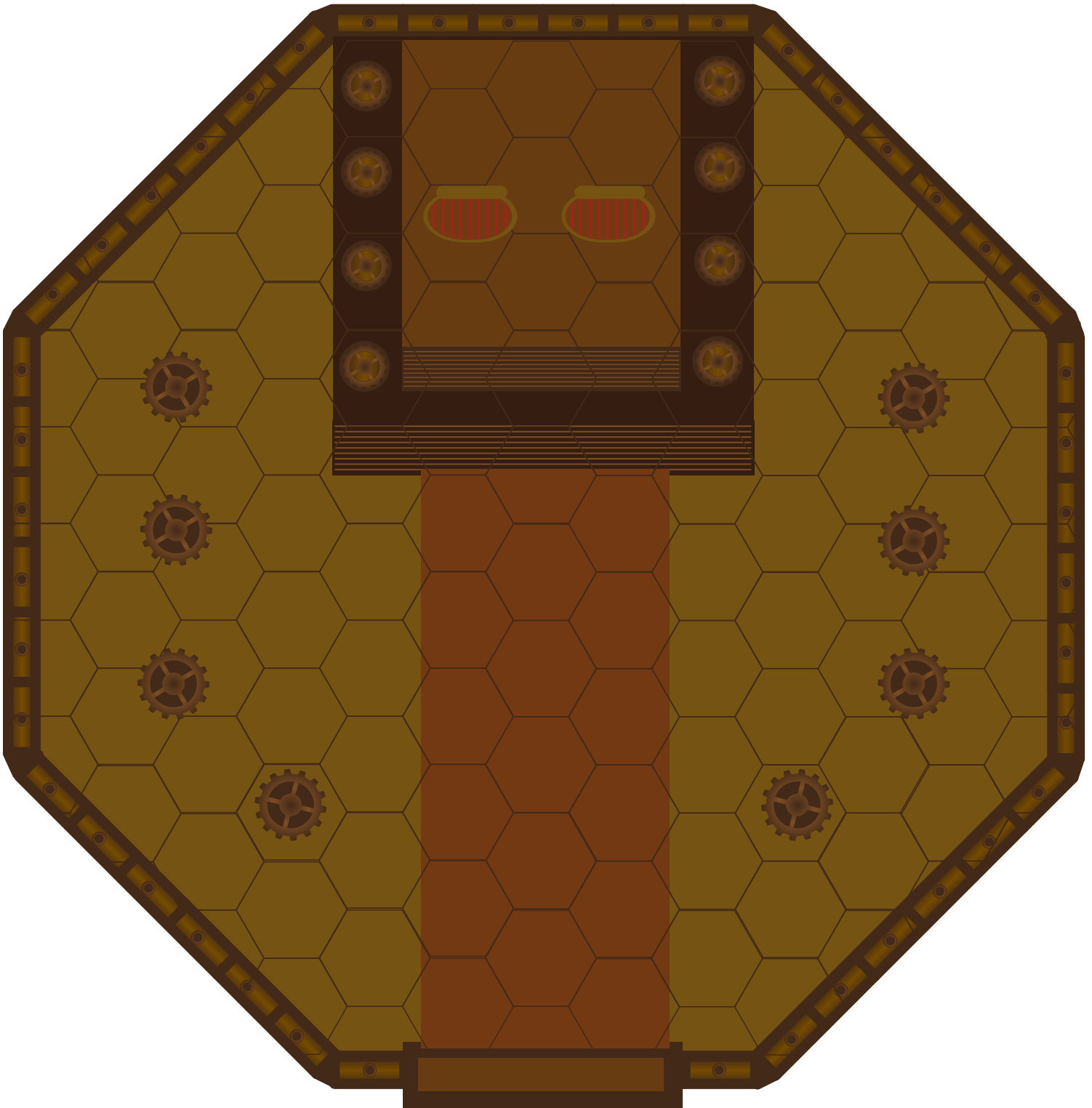
por Azrael Arocha



## RECÁMARA REAL

# CASTILLO MECÁNICO

por Azrael Arocha



## SALA DEL TRONO