

# CASTILLO MECÁNICO

por Azrael Arocha <http://bit.ly/CastilloMecanico>

Albhil Gonthendor ha encargado investigar el castillo abandonado del Rey Argoil. Entrar en él es escuchar engranajes y pistones constantemente cambiando sus habitaciones de lugar. Seguir la misma ruta dos veces es ver cuartos distintos. Su mecanismo oculto, aún hoy, funciona dejando a a exploradores y criaturas perdidos en su interior. Albhil ha dicho que en el Cuarto del Trono está el interruptor que detendrá la maquinaria por unos pocos minutos. Buena suerte.

Para mayor información sobre las Ubicaciones, Encuentros, Secretos, Finales y Mapas listos para imprimir visita el enlace junto al autor.

**Información para el DJ:** El Mapa está dividido en 8 habitaciones. La 1ª es el Lobby del castillo, Y el 8º El Cuarto del Trono. Los 6 cuartos restantes son generados al lanzar 1d8 en la tabla de Ubicaciones. Los Encuentros de cada uno de los primeros 6 cuartos, incluyendo el Lobby, estarán determinados por 1d10 en la tabla de Encuentros. El 7º Cuarto tendrá un Secreto que dependerá de los 4 encuentros previos, lanza 1d4 en la tabla de Secretos tomando en cuenta sólo esos Encuentros. Por último, el 8º cuarto tendrá el Final referente al Encuentro del 6º Cuarto. Trasladarse entre los Cuartos se hace mediante escaleras que cierran sus puertas una vez todo el grupo está en ellas y las abre cuando hay un cuarto al cual entrar. Los PJs sentirán temblores de cómo el castillo y sus cuartos se mueven a su alrededor mientras ascienden.

UBICACIÓN	ENCUENTRO	SECRETOS	FINAL
1d8	1d10		
<b>BIBLIOTECA</b>	<b>1</b>	<b>AVENTUREROS PERDIDOS</b>	
	Tres agresivos aventureros están buscando a sus compañeros perdidos.	Dos miembros del grupo anterior y el cadáver del 3ro usando un anillo maldito que enloquece a quien lo usa esperan en este cuarto.	Un aventurero enloquecido portando el anillo maldito, se hace llamar el Rey Argoil reencarnado, despertará los cadáveres de sus compañeros y atacarán.
<b>COMEDOR</b>	<b>2</b>	<b>ABEJAS</b>	
	De cuatro a seis abejas Gigantes, se alimentan de flores que han crecido de entre las grietas de las paredes y al ser molestadas atacarán.	Una colmena, temporalmente sola, esconde un anillo, un monóculo y una capa. Ellos dotan bonos a voluntad, percepción y carisma respectivamente.	La Abeja Reina no está contenta. Desde los tronos salen abejorros al ataque.
<b>SALA DE BAILE</b>	<b>3</b>	<b>MERCADER SIN MERCANCÍA</b>	
	Delaila y su jaguar siguen el rastro de los bandidos que robaron sus pertenencias	Una harapienta mujer registra un baúl abandonado por bandidos, Delaila ha encontrado sus cosas y una amiga	De seis a nueve bandidos y su Líder hechicero registran la mercancía de Delaila y su jaguar les atacará
<b>JARDÍN</b>	<b>4</b>	<b>PRÍNCIPES</b>	
	Estela y Gastón, descendientes del Rey Argoil buscan regresar su familia al castillo. Ellos seguirán buscando solos.	El libro del árbol genealógico de la familia real documenta sus integrantes hasta los abuelos de los gemelos.	El hechicero que trajo a los gemelos les espera y ofrecerá a los aventureros una recompensa por traerles con vida para sacrificarlos.
	<b>5</b>	<b>PLANTAS CARNÍVORAS</b>	
	De cuatro a seis plantas gigantes se despertarán violentamente al sentir a los PJs entrar.	Entre huesos y restos de una fogata encuentran utensilios y un saco de semillas carnívoras	Cultistas han corrompido un árbol que crece del trono y le veneran como a un dios muerto.
<b>CAPILLA</b>	<b>6</b>	<b>TRAMPA</b>	
	El suelo se abrirá para dejar caer a los PJs a su muerte de púas.	Dos cofres encantados defienden como monstruos a un cofre con tesoros	Los PJs deberán usar las diferentes trampas del cuarto del Trono para abatir un Cíclope
<b>RECÁMARA DE SIRVIENTES</b>	<b>7</b>	<b>CADÁVER</b>	
	Dos aventureros que cayeron ante algo más fuerte guardan una nota: "Id al Castillo, encontrad mi gema, traedla a Phion y seréis recompensados. - Yunkai"	Una gema roja rodeada de huesos irradia luz desde un pedestal. Al tocarla, los esqueletos que le rodean atacarán	Un Golem de Roca con una Gema brillante en su pecho preguntará "¿A qué han venido?". Si se nombra a Yunkai, el Golem se tornará agresivo y atacará.
<b>BAÑO TERMAL</b>	<b>8</b>	<b>DRACONIANOS</b>	
	Los PJs sorprenden a un grupo de cinco a siete pequeños draconianos que cazan por el castillo	Una Calavera de un viejo dragón es el lugar de residencia de estos pequeños draconianos perdidos.	Un Joven dragón se abalanza sobre los PJs y les advierte que será mejor que se retiren si no quieren ver un violento final.
<b>RECÁMARA REAL</b>	<b>9</b>	<b>RATAS GIGANTES</b>	
	Cuatro ratas gigantes se encuentran dormidas y al ser sorprendidas atacarán	Un nido de pequeñas ratas resguarda un par de guantes y botas.	Una Rata del doble de las anteriores cargará y se verá que está rabiosa
	<b>10</b>	<b>AVENTUREROS EXITOSOS</b>	
	De cuatro a seis aventureros invitan a los PJs a escuchar cómo han vencido la malvada gelatinosidad y ofrecen ayudarles a salir del Castillo	Esos chicos sólo enfrentaron lo que estaba en este cuarto escondido y no pasaron por el trono. ¡Aún queda mucho por hacer!	Una piscina gelatinosa está tomando forma a los pies del trono. Si alguien quiere los tesoros que escondía, tendrá que tomarlos de sus nuevos dueños por la fuerza.

