

EL CASTILLO DEL GATO CON BOTAS

Miguel Ángel Madero

Isabel Umbría Andrades



EL CASTILLO DEL GATO CON BOTAS

Un módulo para niños con el sistema “Aventuras y misterios”
de Don Eneko Menika y Don Eneko Palencia,
basado en el mapa “El laberinto de los mil giros”
de Don Eneko Menika y que puede encontrarse
en <http://eltomocarmesi.blogspot.com>.



COMIENZA LA AVENTURA

Introducción

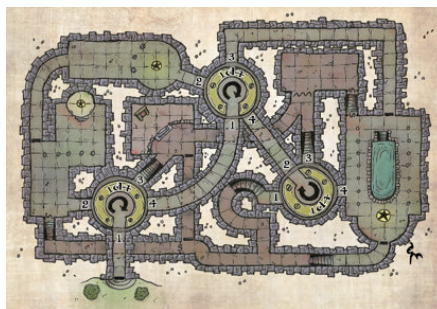
Los aventureros son contratados por un gato con botas para limpiar el castillo de un ogro al que ha vencido (en realidad lo ha engañado para que se convierta en ratón y se lo ha comido) antes de que venga su nuevo dueño, el presunto marqués de Carabás, con el Rey y la princesa. Si el castillo está presentable el Rey concederá la mano de su hija al marqués.

A cambio de su ayuda, el gato les recompensará con todos los objetos mágicos que encuentren en el castillo y la eterna gratitud de su amo, que les dará cobijo siempre que lo necesiten.

El gato les espera en la puerta del castillo y les dice que tienen aproximadamente una hora para dejar el castillo limpio de goblins, trampas y otros monstruos que pueda haber allí. Les entrega a los aventureros un saco mágico donde meter toda la suciedad y seres viscosos que se encuentren en el castillo.

El castillo tiene un curioso sistema de pasillos con tres rotondas donde se lanza un dado de 4 caras y se abre uno de los posibles caminos, lo cual hará que cada partida sea diferente. El castillo tiene 5 habitaciones y en cada una de ellas los aventureros tendrán que resolver una situación o luchar contra alguna criatura para que todo quede limpio y preparado ante la llegada del Rey y su corte.

Este es el mapa del castillo:



Mi recomendación es imprimirlo en A3 y enseñárselo a los jugadores para que vean claro por donde van. Las habitaciones están numeradas de izquierda a derecha”.





HABITACIÓN 1: LOS GOBLINS TRAVIESOS



En esta habitación hay unas columnas y un pequeño altar redondo al fondo de la habitación, con una escalera de bajada en la zona sur. Aquí los aventureros escucharán voces de 4 goblins jugando a las canicas en la zona redonda. Cuando entran por sorpresa, los goblins no les han detectado aún pero si están mucho rato hablando y planeando, tendrán que hacer una tirada de dificultad 3 para no ser oídos. Si los goblins los oyen, se esconderán entre las columnas y no habrá quien los pille (dificultad 5 para agarrar a uno).

Pueden tratar de agarrarlos y meterlos en un saco o bien vencerles en combate (los goblins tienen tirachinas y muy buena puntería). Después deben dedicar un rato a limpiar la habitación para que quede presentable (dificultad 4).

Uno de los goblins antes de ser atrapado dirá: “¡Cuidado con los pasillos, hay un terrible fantasma!”.





HABITACIÓN 2: EL MAGO ANCIANO



En esta habitación encontrarán un viejo mago, que había hecho buenas migas con el ogro. En la habitación hay una cama, un sillón, una mesa para hacer experimentos y un montón de libros por el suelo. Es un mago muy poderoso y no tiene ganas de irse, pero ante la llegada del Rey y de su corte probablemente prefiera emigrar. Sin embargo, para convencerle deberán acertar al menos dos de sus acertijos. Si los jugadores tratan de atacarle, el mago, más rápido y sabio que ellos los convertirá en ratones parlantes. Si quieren volver a su estado natural, deberán acertar tres de sus preguntas.



Posibles preguntas

- 1) Si hoy es viernes ¿qué día fue ayer y cuál será mañana?
- 2) Si son las 9:00 y pasa media hora ¿qué hora será?
- 3) Si son las 5:30 y pasa media hora ¿qué hora será?
- 4) Decidme un mes que tenga 31 día.
- 5) Decidme el mes más corto del año.
- 6) ¿Qué estación hay antes de la Primavera? ¿Y después?
- 7) ¿Cuántos son 20 más 35?
- 8) ¿Cuánto son 20 más 40?
- 9) ¿Cuántas palabras hay en la frase: “*Los Mamuts eran animales prehistóricos*”
- 10) ¿Cuántas letras hay en la palabra *PALEOLÍTICO*?
- 11) Ordena alfabéticamente las siguientes palabras: dedo, abeja, casa.
- 12) Nombrar tres inventos de la Prehistoria (el fuego, las lanzas, las hachas, la rueda, la agricultura, la ganadería, los arpones, la aguja de coser, el buril, etc...)
- 13) ¿Cómo se vestían los prehistóricos? (con pieles)
- 14) Si Rafael nació el cuarto mes del año ¿en qué mes nació?



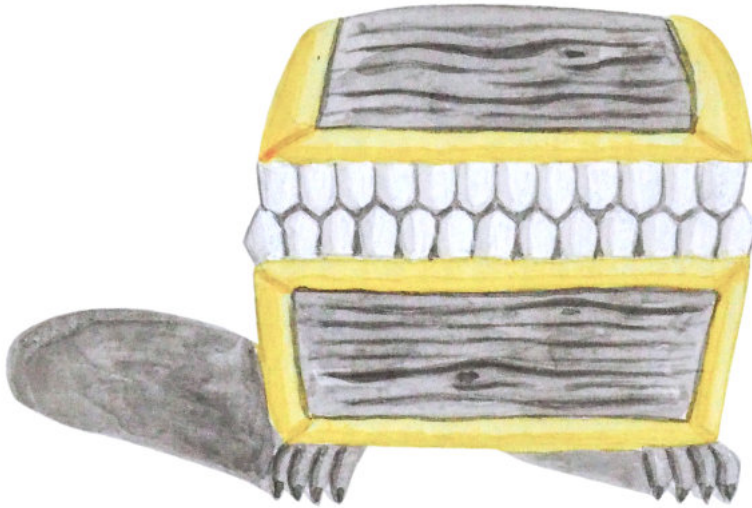


HABITACIÓN 3: EL CUARTO DEL OGRO Y DE SU MASCOTA

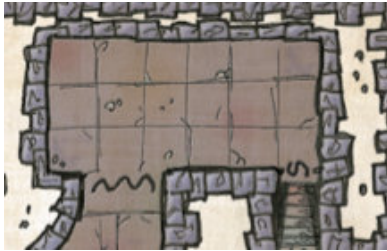


Es esta habitación era donde vivía el ogro con su mascota, un cocodrilo enorme. Ahora no está el ogro (obviamente, porque el gato se lo ha comido) pero sí la mascota que añora mucho a su amo y está bastante triste. Los jugadores deben lanzar un dado al entrar: 1-3 el cocodrilo está dormido y 4-6 el cocodrilo está despierto. Si está despierto, lo verán deprimido y alicaído, pero no indefenso pues si se enfada puede comerse a un aventurero, darles un zarpazo o un golpe con su cola. Así que los aventureros se las tendrán que ingeniar para sacarlo de ahí. Si al final se lanzan al combate, acertarle será difícil (6+ para acertarle) y tiene tres puntos de vida. Pero sería más interesante que los aventureros inventaran algo para sacarlo de allí sin pelear.





HABITACIÓN 4: LA HABITACIÓN DEL TESORO



En esta habitación está el tesoro que el ogro ha ido acumulando a lo largo de los años. Pero hay un problema...el cofre en el que lo guarda está vivo y tiene muy malas pulgas (y muchos dientes).

Para sacar los tesoros pueden optar por varios sistemas:

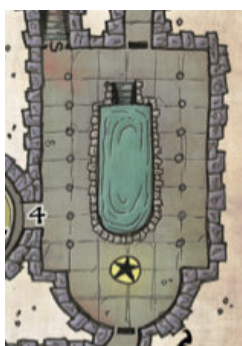
- A) Tratar de dormirlo cantándole una nana. Para ello los jugadores deben cantar una nana muy bajito. Si lo hacen muy bien, se dormirá. Si lo hacen fatal, solo se dormirá con un 6 en un D6.
- B) Que se coma algo muy grande y se indigeste. En tal caso echará varios tesoros y el objeto gigante.
- C) O lo que se les ocurra a los jugadores.

Los tesoros son: una poción de invisibilidad, una cuerda que nunca se rompe, unos zapatos que permiten saltar 5 metros hacia arriba, una linterna que nunca se gasta e ilumina bajo el agua y una poción de superfuerza.





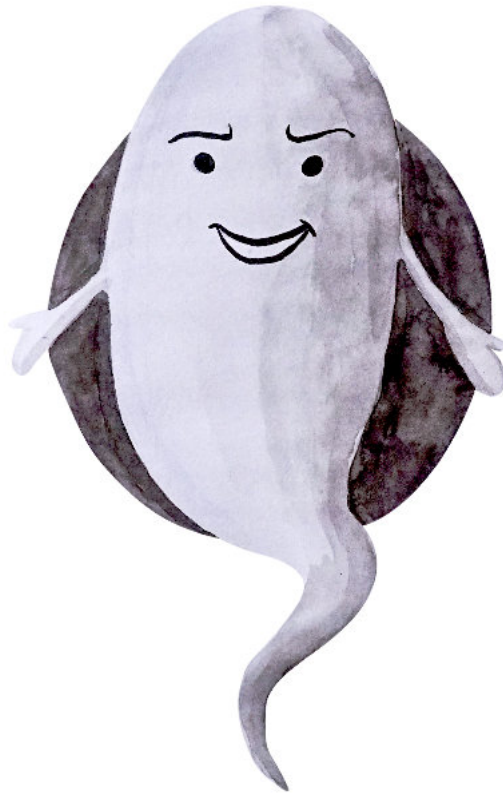
HABITACIÓN 5: LA HABITACIÓN DEL PULPO GIGANTE



En esta habitación hay un pulpo gigante en medio de un pequeño estanque en el medio de la habitación. Cada cinco minutos saca un par de tentáculos para ver si hay algo que echarse a la boca. Esquivarlo no es difícil (1-5 en un D6) pero sí soltarse (5-6 en un D6) ya que es muy fuerte y tiene mucha hambre.

También hay que eliminar al pulpo, pero claro, pesa un montón y está dentro del agua. Hay unas escaleritas que bajan hasta la piscina. En ella no hacen pie. Para sacar al pulpo necesitan superar un 15 o más juntando sus fuerzas (es decir, tirando uno o más dados cada uno y sumando lo de todos) y por supuesto, usar una cuerda o lo que se les ocurra. El pulpo sí cabe en la bolsa mágica que les ha dado el gato, pero claro, antes hay que sacarlo de la piscina.





EL PASILLO DEL SUR: EL FANTASMA PREGUNTÓN



Si pasan por el pasillo del sur les saldrá al paso un fantasma al que tendrán que convencer de que se marche. No se le puede coger ni atacar, ya que no tiene forma física. Él se irá si responden bien a tres preguntas:

- 1) ¿Cuántos lados tiene un triángulo?
- 2) ¿Qué cuerpo geométrico es un dado? (un cubo)
- 3) ¿Qué cuerpo geométrico es una pelota? (una esfera)
- 4) ¿Qué comían los prehistóricos? (carne, tuétano de los huesos, frutos, peces)



- 5) ¿Qué significa la palabra Nómada?
- 6) ¿Qué significa la palabra Sedentario?
- 7) ¿Cuál de estas tres palabras lleva tilde: miércoles, lunes, domingo?
- 8) Dime tres números pares más grandes que diez.
- 9) ¿Qué monedas usarías para pagar un refresco que vale 1'30 euros?
- 10) ¿Cuáles son los colores de la bandera de Andalucía?
- 11) Dí los días de la semana en inglés (Monday, Tuesday, Wednesday, Thursday, Friday, Saturday and Sunday)
- 12) Dí los colores de la bandera de España en inglés (Red and Yellow)

FIN



EL CASTILLO DEL GATO CON BOTAS

Idea y texto: Miguel Ángel Madero

Ilustración y maquetación: Isabel Umbría Andrades

© de ilustraciones Isabel Umbría Andrades



Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

CC BY-NC-ND

Sólo se permite descargar las ilustraciones y compartirlas con otras personas,
siempre que se mencione y reconozca su autoría,
pero no se pueden modificar ni utilizar comercialmente.