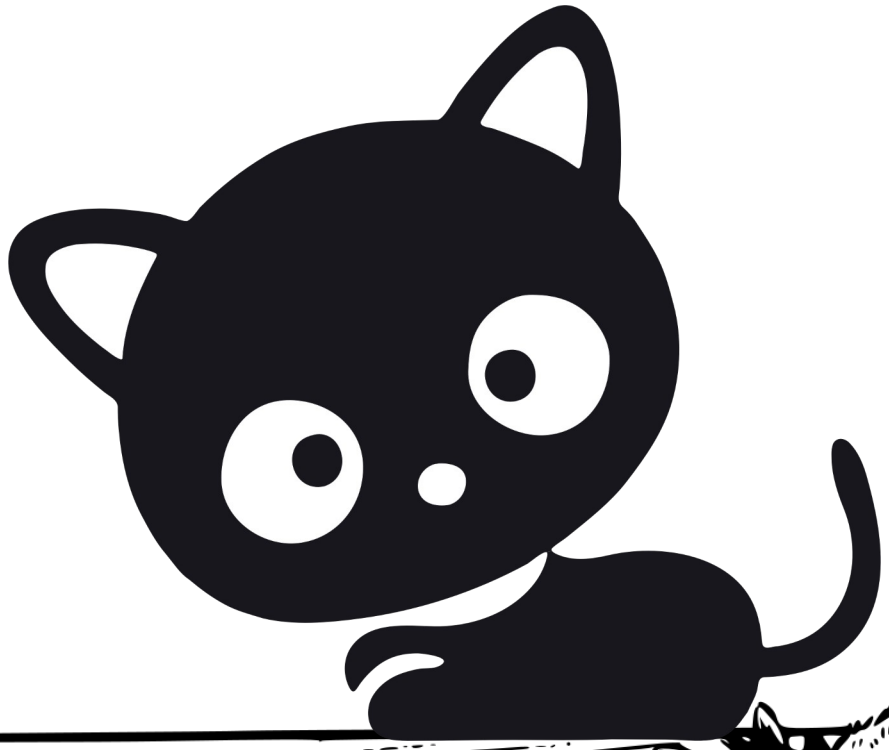
Un RPG de Gatos
Libro de las Travesuras

El tercer suplemento para Un RPG de Gatos

Escrito por: Thiago Gomes



Un RPG de Gatos
Libro de las Travesuras

Escrito por: Thiago Gomes

Todas las imágenes del libro (incluyendo portada, ilustraciones y fondo) son imágenes de dominio público, extraídas del sitio:

https://openclipart.org

Contacte al autor (Thiago Gomes):

Instagram: https://www.instagram.com/thiagoguerrad/

E-mail:

thiagogomesrpg@hotmail.com o biblicalrpg@biblicalrpg.com

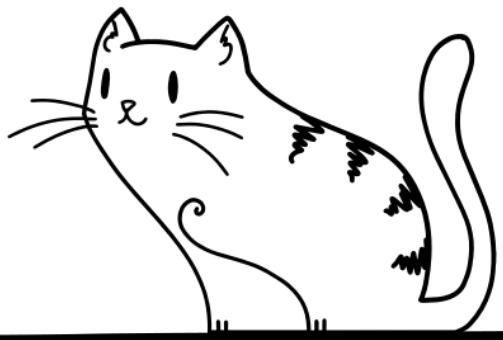
¿Qué es un suplemento?

Hola, muchas gracias por haber adquirido una copia de **Un RPG de Gatos - Libro de las Travesuras**. Aunque este libro puede ofrecer información y reglas de RPG, no puede jugarse por sí solo.

En el mundo de los RPGs, tenemos dos tipos de libros: el **Libro Básico**, que presenta las reglas fundamentales para que cualquier principiante pueda empezar a jugar; y los **Suplementos**, que son libros con material adicional al Libro Básico.

Este libro que tienes en tus manos es un Suplemento. Esto significa que necesitarás **Un RPG de Gatos – Libro Básico** para aprovechar todo el material. Lo encontrarás en el mismo lugar donde compraste este libro, estoy completamente seguro.

Un RPG de Gatos es una línea con muchos suplementos, que ofrecen nuevas mecánicas, información adicional y mucha ayuda para los Narradores. Vale mucho la pena tener el Libro Básico también, porque así la diversión está garantizada. Si tienes alguna duda, envíame un correo a thiagogomesrpg@hotmail.com o biblicalrpg@biblicalrpg.com, o mándame un mensaje por Instagram en @thiagoguerrad.



Introducción

¡Hola! Muchas gracias por adquirir una copia de **Un RPG de Gatos – Libro de las Travesuras**. Este libro es el tercer suplemento para **Un RPG de Gatos**. Contiene aproximadamente 60 nuevas Travesuras para los Personajes Gatitos.

Este libro también incluye todas las Travesuras ya vistas en el libro básico de **Un RPG de Gatos**. Al crear las fichas de Personajes, puedes incluso poner este libro en manos de los Jugadores (para que elijan sus Travesuras), o dejarlo junto con el libro básico para que lo usen.

Este libro está más orientado hacia los jugadores que hacia los Narradores en general, ya que presenta muchas nuevas Travesuras para que los Personajes puedan escoger.

En un principio, pensé en escribir un libro con 100 nuevas Travesuras y, aunque es emocionante tener tantas opciones, también reflexioné que un número tan grande podría complicar un poco la creación de los Personajes. Por ello, considero que 60 nuevas Travesuras (además de las que ya aparecen en el libro básico, sumando un total de 90 Travesuras) es una cantidad ideal. Así que, ¡disfruten mucho este libro, jugadores de **Un RPG de Gatos,** porque está pensado especialmente para ustedes!

Para los Narradores (y también los jugadores), estén atentos a los próximos títulos para el sistema, como **Un Gatito en la Lluvia**(libro-juego) y **Gatuniah**, un escenario de fantasía medieval con gatos, creado especialmente para niños.

Muchas gracias por adquirir mis libros y utilizarlos en sus aventuras y campañas. De verdad, estoy muy agradecido de que compren mis materiales. Que el Señor Dios los bendiga grandemente a todos ustedes.^_^'

Thiago Gomes, el autor

Libro de las Travesuras

Las **Travesuras** son las habilidades de tu personaje gatito. Inicialmente, un personaje gato tiene **3 Travesuras** (tú eliges tres de la lista a continuación), más **1 Travesura** extra por **cada dos puntos de Pillería**. Esto significa, por ejemplo, que si un personaje gato tiene 4 puntos en Pillería, recibes +2 Travesuras extra.

¿Cómo estarán organizadas las Travesuras en este libro?

La lista de Travesuras estará organizada de la siguiente manera:

Primero aparecerán las Travesuras de **Un RPG de Gatos – Libro Básico**

Luego, seguirán las 60 Nuevas Travesuras.

Lista Básica de Travesuras

Amasar pan: el gatito amasa objetos blandos (o incluso a sus propios dueños), recordando el tiempo cuando era cachorro. El gatito recibe +1 en Dulzura.

Amigo de la Lluvia: al gatito puede que no le guste el agua, pero ama la lluvia. Cada vez que llueva, buscará un lugar seguro, pero cercano a la lluvia. Parece que observar la lluvia lo calma. Hará todo lo posible para que el dueño abra las puertas y pueda estar en un lugar abierto mientras llueve, aunque no buscará mojarse.

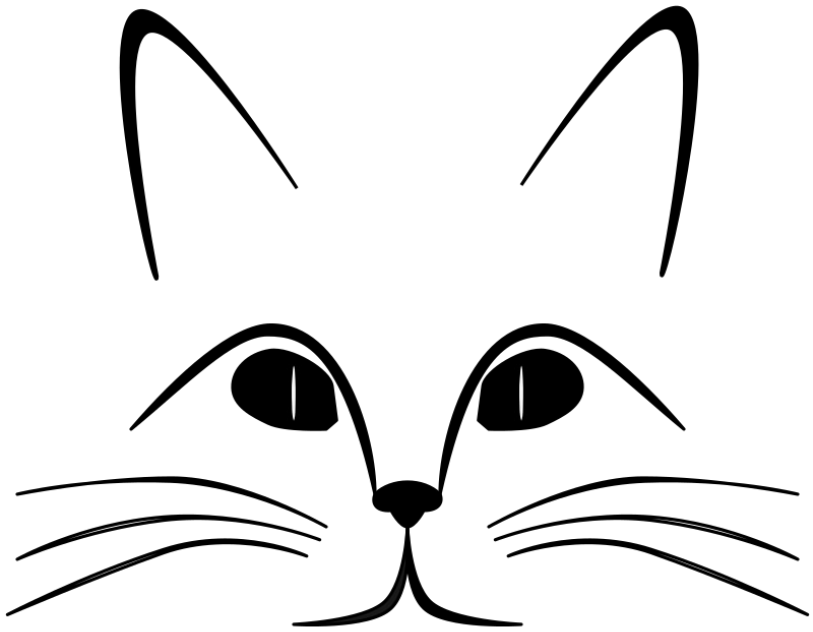
Volteador de baldes con agua: el gatito no puede ver un balde con agua sin querer volcarlo. El gatito recibe +1 en Pillería.

Encanto: el gatito nació con una discapacidad en la pata, dejándola torcida o algo similar. Aunque esto pueda dificultarle subir un muro o una silla, digamos que este es su "encanto". El gatito recibe +1 en Dulzura.

Cazador: el gatito caza ratones, pájaros y otros animales. Un gatito que no tiene la Travesura "Cazador" es perezoso para cazar.

Robusto: el gatito tiene un cuerpo más grande que los demás. Recibe +1 en Agresividad.

Madrugador: al gatito le gusta estar despierto de madrugada, mientras pasa todo el día durmiendo. Un gatito con "Madrugador" no puede tener "Duerme Poco".



Depredador: el gatito no solo caza por instinto, sino que también puede comer su presa.

Garras Afiladas: el gatito tiene sus garras bien afiladas. Suele buscar un rascador o algo similar. Recibe +1 en Agresividad.

Castrado: un gatito castrado es inmune a los efectos del "tiempo de aparearse", y engorda un poquito.

Lugares Altos: al gatito le gusta trepar a lugares más altos que los demás. Recibe un bono de +2 en Pillería para escalar esos lugares altos.

Huidizo: el gatito es miedoso y cuando "pierde un combate", corre más rápido que su enemigo hasta encontrar un lugar seguro. Puede tirar el dado nuevamente si saca un número menor que su enemigo (ver **3° Etapa en Combate**).

Don de la petición: el gatito sabe pedir cosas a su dueño o a personas en la calle. Haz una prueba de Dulzura -2 (para pedir comida). En caso de éxito, los dueños o las personas a las que les pida probablemente le darán lo que quiere.

Antisocial: el gatito prefiere estar solo. Generalmente se mantiene alejado de otros gatos de la colonia. Recibe +1 en Agresividad. Un gatito con "Antisocial" no puede tener "Líder de la Colonia".

Ronronear: el gatito, especialmente cuando está feliz con un humano (sea su dueño o no), puede decidir "ronronear". Al hacerlo, las personas que lo acarician se sienten muy felices.

Come todo: al gatito no le importa qué tipo de alimento come, sea barato o caro. Come de todo. "Come todo" solo se aplica a alimentos y comidas que los gatos comen, no a los animales que caza. Para eso, necesita tener "Depredador".

Exigente: el gatito no come cualquier tipo de alimento, no bebe agua si no se ha cambiado en un cierto tiempo, y no usa la caja de arena si no se ha limpiado recientemente. Incluso el alimento debe ser de cierta calidad; de lo contrario, no lo come. Un gatito con "Exigente" no puede tener "Come todo".

Cariñoso con la Colonia: al gatito le gusta abrazar a su amigo (que forma parte de su colonia), lamiéndolo con cariño. También puede hacerlo con sus dueños.

Poco hablador: el gatito casi no maúlla, lo que despierta la curiosidad de sus dueños humanos. En raras ocasiones, puede decidir maullar. El gatito recibe +1 en Dulzura.

Bueno: aunque el gatito pueda ser agresivo con otros gatos y animales, no es agresivo con los humanos. Un gatito "Bueno" NUNCA atacará a los humanos, a menos que sea para luchar por su propia supervivencia. Un gatito con "Bueno" no puede tener "Príncipe".

Príncipe: al gatito no le gusta que lo toquen ni que lo tomen en brazos. Si eso ocurre, atacará con todas sus garras a quien se atreva a desafiarlo. Solo los dueños pueden tomarlo en brazos, pero eso no significa que no pueda arañarlos. Un gatito con "Príncipe" no puede tener "Bueno".

Duerme poco: el gatito casi no duerme, o al menos, sus dueños siempre lo ven despierto. Un gatito con "Duerme Poco" está más alerta de lo normal. Recibe +1 en Pillería. Un gatito con "Duerme Poco" no puede tener "Madrugador".

Desafiante: el gatito enfrenta a cualquier animal que intente intimidarlo, sin importar el tamaño del enemigo. Lo enfrentará, incluso si está rodeado. Recibe +1 en Agresividad.

Siempre Cerca del Dueño: al gatito le gusta mucho su dueño. Siempre querrá saber dónde está su dueño si está en casa, y siempre esperará por él si sale de casa. Hay una conexión increíble entre él y su dueño, a quien ama mucho. También se siente muy protegido. Un gatito con "Siempre Cerca del Dueño" recibe +1 en Dulzura cuando está cerca de su dueño en cuestión.

Angelito: el gatito avisa de cosas importantes a su dueño, especialmente si hay algún invitado no deseado que ha entrado en su territorio, o incluso cosas malas hechas por otros miembros de su colonia. Un gatito con "Angelito" recibe +1 en Pillería.

Hiperactivo: el gatito no puede quedarse quieto. Tiene energía de sobra para saltar, escalar, y jugar. Recibe +1 en Pillería.

Le gusta ver TV: no se sabe por qué, pero al gatito le gusta ver televisión, siguiendo el fútbol, una película o una novela. Parece entender todo el contexto del "idioma de los humanos".

Bueno para esconderse: el gatito sabe encontrar escondites increíbles. Cuando está allí, parece estar "invisible", porque incluso sus dueños no pueden encontrarlo.

Linda voz: el gatito tiene una voz hermosa, un maullido tan increíble que los dueños y otros humanos lo adoran cuando lo escuchan maullar. Recibe +1 en Dulzura.

Líder de la Colonia: el gatito es el líder de la colonia actual. Solo un gato de la colonia puede tener "Líder de la Colonia". Generalmente, pide permiso al Narrador para tener esta Travesura. Un "Líder de la Colonia" no puede tener "Antisocial".

Lista Adicional de Travesuras

Saltador: El Gatito puede saltar a lugares altos con mucha facilidad. Incluso puede acertar AUTOMÁTICAMENTE pruebas de Pillería para saltar distancias de hasta 4 metros.

Finge bien que está dormido: El Gatito parece MUERTO cuando está dormido, engañando incluso a sus dueños.

Entiende un poco del lenguaje humano: El Gatito reconoce algunas palabras que dicen los Humanos y entiende con un 80% de precisión lo que están expresando o comunicando. No se puede usar para interpretar lenguajes de otros animales.

Caminar sobre cables: El Gatito puede caminar sobre cables y, sorprendentemente, no se cae. Claro que cualquier empujón o fuerza podría hacerlo caer. Sin embargo, si no ocurre nada de eso, puede desplazarse por cables o cuerdas sin problemas.

Ágil: El Gatito puede repetir una prueba de Pillería fallida cuando intenta escapar de alguien o de una persecución.

No importa porque quien manda soy yo: El Gatito NO COME cualquier alimento que le dé su dueño. Incluso si no tiene dinero, el dueño intentará comprar el alimento que el gato prefiera.

Ojos de colores diferentes: El Gatito tiene ojos de diferentes colores, que serán determinados por el Jugador y también por el Narrador.

Sentido de orientación: El Gatito NO SE PIERDE en ningún lugar. Siempre logra encontrar la salida o guiarse donde sea.

Maestro de la Noche: Al llegar la noche, el Gatito recibe un bono de +1 en un Atributo a elección del jugador. El Gatito suele dormir todo el día para estar más "activo" durante la noche.