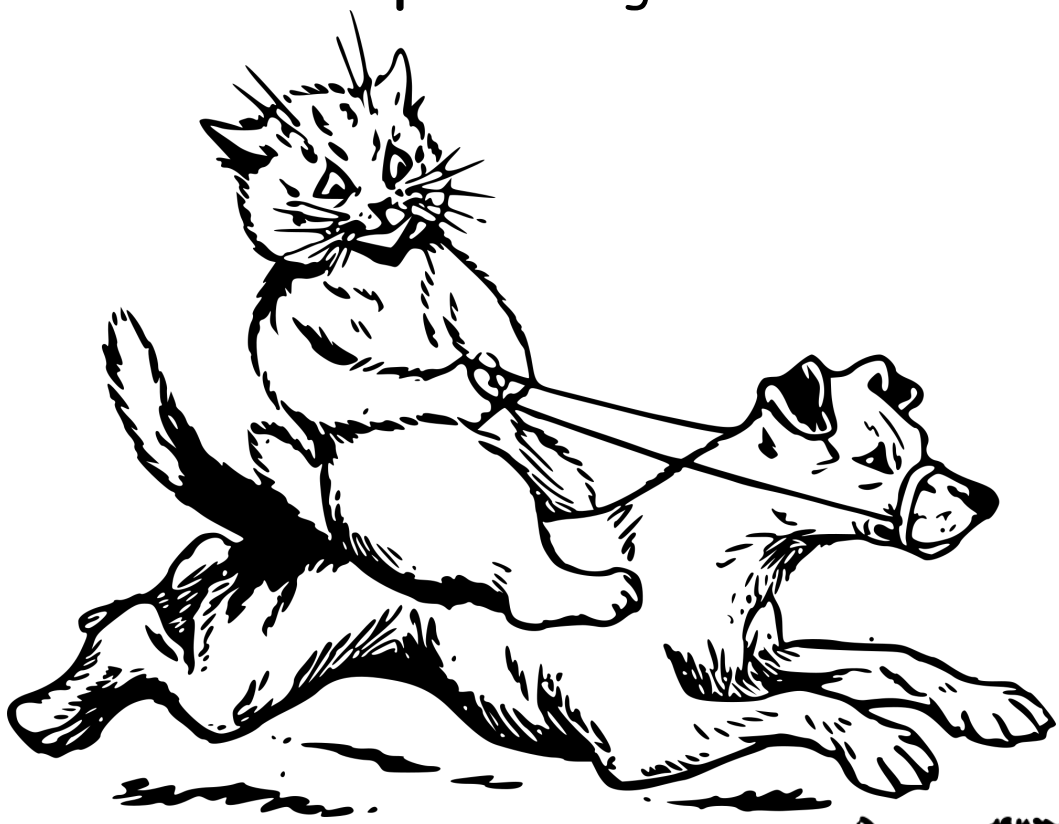
Un RPG de Gatos
Enemigos Felinos

Hojas de Enemigos para
Un RPG de Gatos

Escrito por: Thiago Gomes



Un RPG de Gatos Enemigos Felinos

Escrito por: Thiago Gomes

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

https://openclipart.org

Contacta con el autor (Thiago Gomes):

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

Correo electrónico:

thiagogomesrpg@hotmail.com o biblicalrpg@biblicalrpg.com

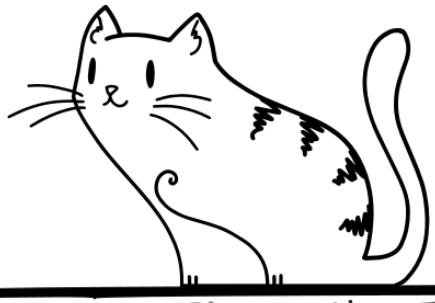
¿Qué es un suplemento?

Hola, muchas gracias por haber adquirido una copia de **Un RPG de Gatos - Enemigos Felinos**. 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.



Enemigos para Un RPG de Gatos



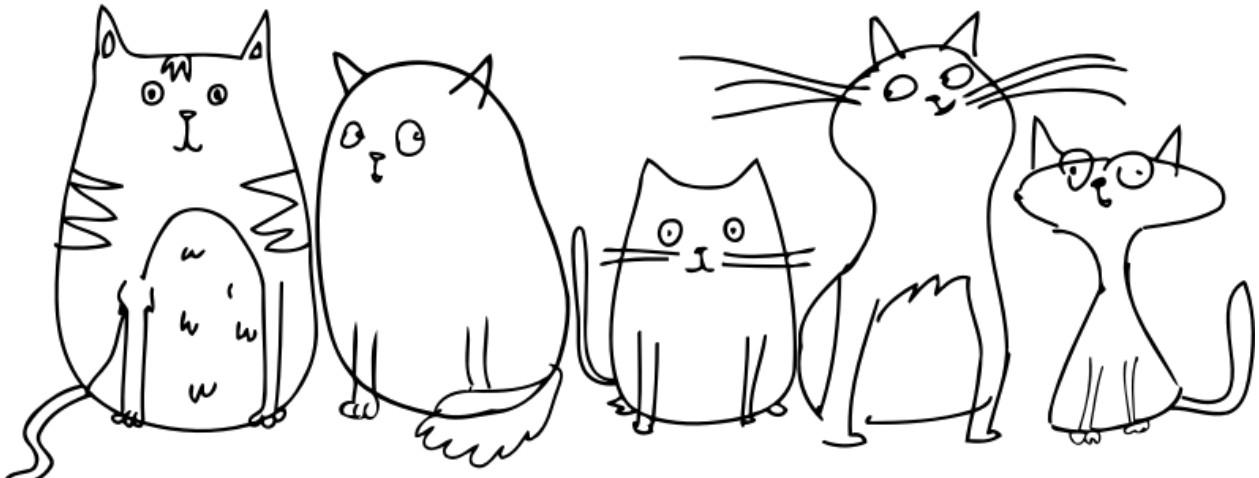
FFinalmente, voy a traer un libro muy esperado por los jugadores de **Un RPG de Gatos,** que es, precisamente, un libro de criaturas. Aunque el ambiente en **Un RPG de Gatos** sea un poco más "adorable", al ser un RPG más orientado al público infantil, eso no significa que los gatitos no puedan meterse en peleas, ya sea con otros gatos o con otros animales.

La propuesta de **Un RPG de Gatos - Enemigos Felinos** es precisamente ofrecer hojas de posibles enemigos para ser usados en los enfrentamientos que los jugadores puedan tener en sus aventuras. Los enfrentamientos son una parte esencial en los RPGs, y aquí encontrarás algunas fichas muy interesantes para usar en tu campaña.

¡Conoce Un RPG de Gatos – Nueve Vidas! Reglas de Heridas y Condiciones

Es muy importante tener en tus manos el suplemento **Un RPG de Gatos – Nueve Vidas! Reglas de Heridas y Condiciones,** ya que presenta conceptos sobre heridas y la muerte de los gatitos, lo que puede ser de gran importancia para el contenido de este libro. ¡Pero no te preocupes! Incluso si no tienes ese suplemento, puedes usar el contenido de este libro sin mayores problemas.

Lista de Enemigos de los Gatitos



A continuación, en las próximas páginas, presentaremos una pequeña lista de posibles enemigos para los gatitos de **Un RPG de Gatos**. Además de esta lista, incluiremos **Tablas de Encuentros Aleatorios (páginas 20-24)** y también instrucciones para **Crear Animales Salvajes (página 18)**.

El objetivo de **Un RPG de Gatos** es ofrecer campañas y aventuras con personajes en entornos domésticos y/o urbanos. Por esta razón, basándome en investigaciones y en mi propia observación, decidí incluir lo que creo que los gatitos pueden encontrar en estos escenarios.

Sin embargo, este libro no debe, de ninguna manera, limitar tu imaginación. Si estás pensando en "criaturas mágicas" (hadas, dragones, etc.), espera el suplemento **Gatuniah** o crea tus propias reglas basándote en tu conocimiento del sistema, para dar rienda suelta a tu creatividad y crear tus propias criaturas.

¡Aun así, espero que este suplemento sea satisfactorio para ti!

Objetos Inanimados



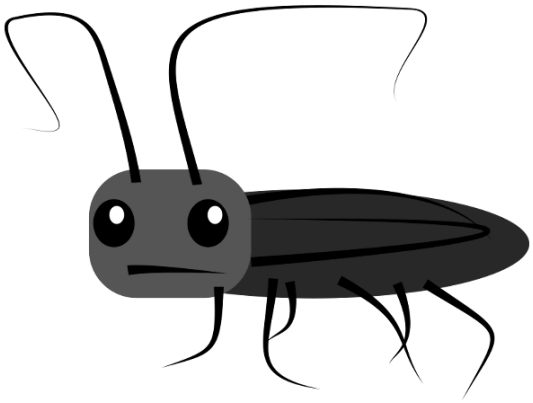
Los objetos inanimados pueden ser cualquier cosa con la que el gatito pueda jugar, como juguetes, pelotas, trozos de lana o cualquier otro objeto que pueda usar para divertirse.

Dulzura: 0 **Agresividad:** 0 **Pillería:** 0
Marcas de Combate: No.

Instrucciones: Si el gatito golpea un objeto inanimado, este puede ser lanzado a otro lugar, haciendo que el gatito corra detrás de él. En algunos casos, el dueño puede manipular el objeto, haciendo que el gatito piense que está vivo.

Siempre que ataques un objeto inanimado, haz una prueba de **Pillería.** Un FALLO indica que el gatito se ha cansado de jugar con el objeto.

Cucarachas



Las cucarachas son insectos que salen de las alcantarillas hacia las casas de los humanos. Pueden volar y trepar por las paredes.

Dulzura: 0 **Agresividad:** 0 **Pillería:** 1
Marcas de Combate: 1.

Instrucciones: Las cucarachas no pueden defenderse de los gatitos, solo huir de ellos. Siempre que un gatito encuentre una cucaracha, ambos hacen una prueba de **Pillería**. Si hay un empate, la cucaracha logra escapar. Si el gatito gana, tira 1d6: si saca un 5 o 6, el gatito mata a la cucaracha.

Las cucarachas nunca andan en grupos, y aunque estén juntas, cada una huirá en una dirección diferente.

Gato "Dueño de la Calle"



Algunos gatos callejeros pueden considerarse los "dueños de la calle", decidiendo qué gatos pueden entrar o no en su territorio. Generalmente, son agresivos y expulsan a cualquier gatito que intente invadir su área.

Dulzura: 1 o 2 **Agresividad:** 3 o 4
Pillería: 3 o 4
Marcas de Combate: 5.

Instrucciones: Se aplican las reglas normales de combate de Un RPG de Gatos.

La imagen de arriba es de "Rayado", el "dueño de la calle" que aparece en los títulos **Un Gatito en la Lluvia** y **Un Gatito Llamado Edgar**.

Los gatos "dueños de la calle" también pueden invadir la casa de los gatitos, pero huyen cuando aparece el dueño humano.

Gato Doméstico



Un gato doméstico puede ser el gato del vecino que termina invadiendo la casa del gatito, lo que puede provocar alguna pelea. No son tan agresivos como los gatos "dueños de la calle", pero pueden aparecer para pelear en la casa del gatito o cuando este entra en su territorio.

Dulzura: 2-4 **Agresividad:** 1-3
Pillería: 1-2
Marcas de Combate: 5.

Instrucciones: Se aplican las mismas reglas de combate de **Un RPG de Gatos**.

Además, los gatos domésticos SON MUY ESCANDALOSOS. Siempre que haya un "enfrentamiento", el gato doméstico gritará fuerte. Tira 1d6: si saca un 5 o 6, sus gritos llamarán la atención de un dueño humano, que aparecerá.

Abeja



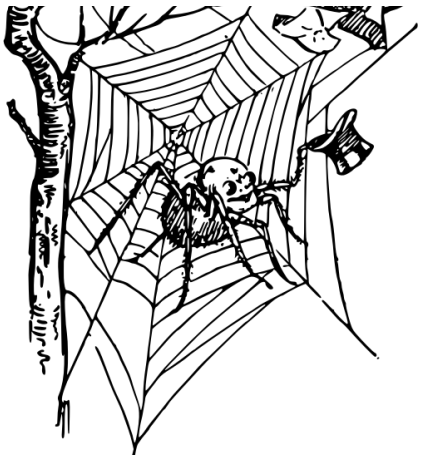
Las abejas son insectos que pueden aparecer en los jardines de las casas. Generalmente, aparecen solas, pero pueden ser peligrosas si se molestan cerca de su colmena.

Dulzura: 3 **Agresividad:** 2 **Pillería:** 3
Marcas de Combate: 1.

Instrucciones: A diferencia de las cucarachas, las abejas pueden atacar a los gatitos. Si logran picarlos, los gatitos no reciben Marcas de Combate, pero tendrán una gran hinchazón en la zona donde fueron picados.

Como solo tienen 1 Marca de Combate, las abejas pueden ser eliminadas si el gatito saca un 5 o 6 en su ataque.

Araña



Las arañas son insectos de diferentes tamaños y formas. Suelen tejer telarañas para atrapar otros insectos como alimento.

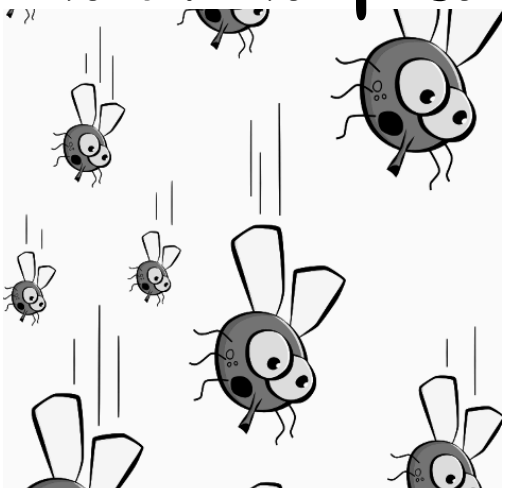
Por lo general, no causan problemas a los gatitos. La telaraña de las arañas no tiene la fuerza suficiente para atraparlos.

Dulzura: 0 **Agresividad:** 0 **Pillería:** 0
Marcas de Combate: 1.

Instrucciones: En términos de reglas, las arañas son lentas. Siempre que hagan una tirada de **Pillería,** lanzan 2 dados y se quedan con el resultado MÁS ALTO.

Es muy difícil que una araña escape de un gatito si este decide atraparla.

Mosca/Mosquito



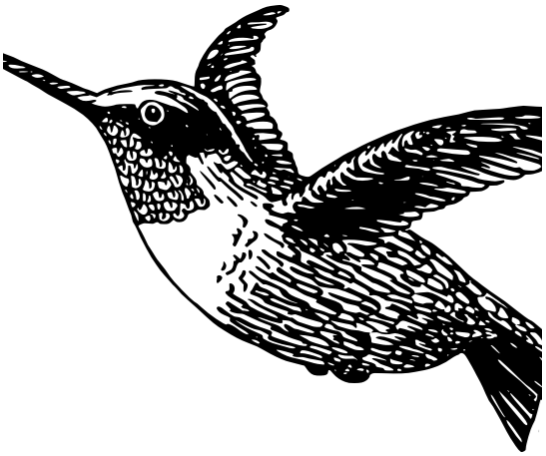
Son insectos que siempre están detrás de la comida, posándose también en heridas. Si una mosca se posa en una herida de un Gatito, puede causar "miasis" (ver instrucciones).

Dulzura: 0 **Agresividad:** 0 **Pillería:** 5
Marcas de Combate: 1.

Instrucciones: Las moscas son bichos difíciles de atrapar, incluso para los Gatitos.

Si un Gatito está durmiendo y tiene "Marcas de Combate", haz una prueba de Pillería. En caso de fallo, el Gatito puede contraer una Miasis, que es una enfermedad causada por las moscas, y necesitará cuidados veterinarios. En este estado, estará **Desmotivado** (página 16 del suplemento **Un RPG de Gatos - 9 Vidas! Reglas de Heridas y Condiciones**).

Colibrí



El colibrí, especialmente en Brasil, es un ave que entra en los patios de las casas en busca de flores. Es el único pájaro capaz de volar hacia atrás.

Es una de las aves más difíciles de atrapar para los Gatitos.

Dulzura: 5 **Agresividad:** 0
Pillería: 5
Marcas de Combate: 1

Instrucciones: Para pruebas de **Pillería,** el Colibrí lanza 2 dados y toma el MENOR RESULTADO entre ellos.

Los colibríes son pequeños, rápidos y muy astutos. Nunca "se quedan quietos" dando oportunidad a sus enemigos.

Polilla



Las polillas son insectos voladores, mucho más grandes que las mariposas, cucarachas y moscas. Cuando entran en una casa, suelen quedarse en una pared.

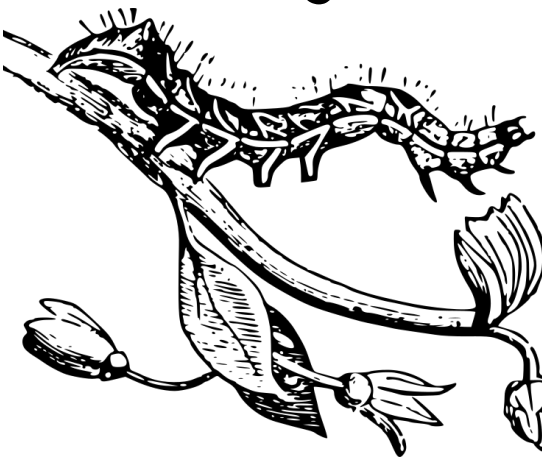
No son agresivas, pero pueden dar cierto trabajo a los Gatitos debido a su resistencia.

Dulzura: 1 **Agresividad:** 0
Pillería: 3
Marcas de Combate: 1

Instrucciones: Para causar daño a una Polilla, el Gatito debe sacar solo un "6" (en lugar de "5 o 6").

Las polillas pueden huir cuando son atacadas.

Oruga



Las orugas generalmente aparecen en las hojas de las plantas o en las ramas de los árboles. Son insectos muy lentos y no suelen atacar.

Dulzura: 0 **Agresividad:** 0
Pillería: 0
Marcas de Combate: 1

Instrucciones: Un Gatito que ataca una Oruga debe lanzar 1d6: si saca un "4", "5" o "6", sufrirá una quemadura en las patas.

Estas quemaduras darán una penalización de -1 al atributo **Pillería** durante 1d6+1 horas.

La quemadura de la Oruga no otorga "Marcas de Combate" al Gatito.