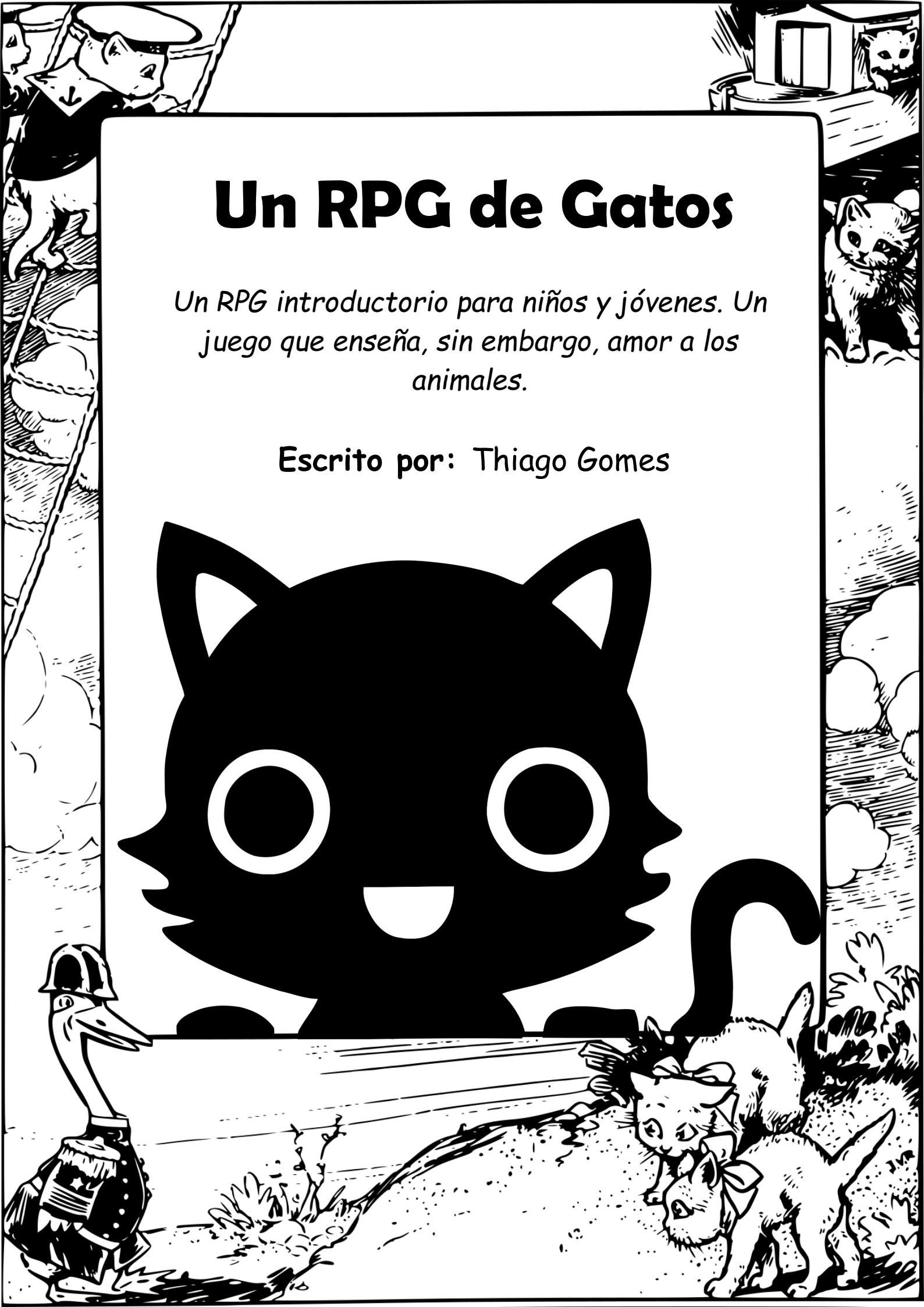
Un RPG de Gatos

Un RPG introductorio para niños y jóvenes. Un juego que enseña, sin embargo, amor a los animales.

Escrito por: Thiago Gomes



Un RPG de Gatos

Un RPG introductorio para niños y jóvenes. Un juego que enseña, sin embargo, amor a los animales.

Escrito por: Thiago Gomes

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

https://openclipart.org

Contacta al autor (Thiago Gomes):

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

Correo electrónico:

thiagogomesrpg@hotmail.com o biblicalrpg@biblicalrpg.com

Introducción

Hola, muchas gracias por adquirir una copia de **Un RPG de Gatos**. Desde hace mucho tiempo, ya planeaba construir un RPG sobre gatos. Especialmente para los que gustan de estos animales, creo que este juego resultará muy especial. Aunque las ideas para la creación de este sistema ya se estaban definiendo, creo que la muerte de mi gatita, llamada Charmosa, fue uno de los motivos para finalizar pronto este libro que tienes en tus manos.

Charmosa (o **Charmosinha**) era una gatita de color negro, que vivió durante 8 años. Tenía un problema en su patita, por eso la llamábamos Charmosa, porque decíamos que ese era su "encanto". Lamentablemente, se enfermó repentinamente y no pudimos salvarla. Sabemos que los animalitos no viven para siempre, pero aun así, dejan una huella en nuestras vidas. Por eso, el lanzamiento de **Un RPG de Gatos** sirve como una forma de rendir homenaje no solo a la querida Charmosinha, sino también a otros gatitos que tuve antes, a quienes mi amor por todos ellos es eterno.

Este juego también puede ser un RPG introductorio, y puede ser jugado, incluso, por niños y jóvenes. Es un sistema rápido, sencillo y divertido, especialmente para quienes tienen gatos en casa o aman a los animales. Mi objetivo con este juego es también enseñar amor a los gatitos. Si tienes gatos en casa, incluso podrás "crear su ficha" y jugar con ellos en historias imaginarias creadas por ustedes

Quien ya me conoce (por mis otros RPGs, como **RPG Bíblico, Apocalipsis RPG**, **Fuerzas Angelicales**, **Korog**, etc.) sabe que me gusta ofrecer mucho material adicional, como suplementos. Por eso, creo que Un RPG de Gatos traerá mucho material adicional. Aun así, todo lo que necesitas saber está en este libro de reglas. Las reglas son sencillas y divertidas. ¡Confía en mí!

¿Cómo Jugar Un RPG de Gatos?

Un RPG de Gatos es un juego diferente, ya que es un RPG. Un juego de RPG es un juego en el que nos divertimos contando historias. Cuando un grupo de amigos se reúne para jugar, uno de ellos será el **Narrador**. El Narrador actúa como una especie de contador de historias y también como árbitro de las reglas. Probablemente, si estás leyendo este libro, serás el Narrador.

Pero el Narrador no cuenta la historia solo. En un RPG, cada jugador (que no sea el Narrador) crea un Personaje. Entonces, el Narrador crea una historia, y los jugadores toman sus propias decisiones, con el Narrador describiendo lo que sería cada acción, y así la historia se va construyendo en conjunto, tanto por el Narrador, que presenta el desafío inicial, como por los jugadores, a partir de sus propias decisiones.

En **Un RPG de Gatos**, los jugadores actuarán como... ¡gatos! Incluso, podrás crear la ficha de tu propio gatito y jugar con él. Las reglas de creación de personajes son muy sencillas. Creo que este es el sistema de RPG más simple del mundo. Aunque pueda parecer sencillo, ¡eso no significa que no sea divertido, eh!

Entonces, a partir de la próxima página, vamos a entender cómo se crean los Personajes. Al ser un RPG más sencillo, especialmente para jóvenes y niños, no hay necesidad de muchos cálculos matemáticos (como en otros RPGs), aunque hay algunos cálculos que deberás hacer, pero nada demasiado complejo.

Creando un Personaje

Si no vas a ser el Narrador, entonces necesitarás crear un Personaje. En **Un RPG de Gatos**, es muy fácil crear un Personaje, en pocos minutos. Un Personaje gato se divide en dos partes: **Atributos Básicos** y **Travesuras**.

Los **Atributos Básicos** resumen, en números, a tu personaje gato. **En Un RPG de Gatos**, tenemos tres atributos básicos: **Dulzura, Agresividad y Pillería**.

Los Tres Atributos Básicos

Dulzura: indica el carisma del gatito. Cuantos más puntos en Dulzura, más adorable es el gatito. Sin embargo, esto no significa que sea realmente bueno. La Dulzura generalmente no funciona con otros gatos, sino con humanos, que consideran al animalito bonito.

Agresividad: indica la capacidad agresiva del gato y su falta de humor para lidiar con humanos y otros animales. Cuantos más puntos tiene un gato en Agresividad, más malhumorado es ante cualquiera.

Pillería: la Pillería indica la capacidad del gatito para "hacer travesuras", así como correr, saltar muros, etc. Cuantos más puntos tiene en Pillería, más Travesuras puede realizar un gatito.



Los Atributos Básicos varían de 1 a 6. Cuanto mayor es el valor de un atributo, más poderoso es. Esto significa, por ejemplo, que un gato con **Dulzura 4** es más dócil y adorable que un gato con **Dulzura 3**, por ejemplo.

Para crear un Personaje, cada **jugador recibirá 9 puntos de Atributo**. **Estos puntos** deben ser distribuidos entre **Dulzura, Agresividad** y **Pillería,** siendo el MÁXIMO 4 y el MÍNIMO 1. Después de asignar los atributos, pasaremos a las **Travesuras.**

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.

Edad de los Personajes en Un RPG de Gatos

La edad predeterminada de un gato creado es de un año. Sin embargo, consulta la tabla a continuación para ver gatos de otras edades. Los gatos ancianos siguen las reglas normales, pero reciben una penalización de -2 en Agresividad y Pillería, y su Dulzura tiene un límite máximo de 3.

Gatito (hasta 6 meses)	Dulzura 6	Agresividad 0	Pillería 0-1
Adolescente (después de 6 meses)	Dulzura 5	Agresividad 1-2	Pillería 1-4
Adulto (1 a 6 años)	Reglas normales		
Anciano (7 o más años)	Dulzura 1-3	Agresividad = - 2	Pillería = - 2

a

Lista Básica de Travesuras

Cada Personaje tiene 3 Travesuras iniciales, más una extra por cada dos puntos de Pillería. A continuación, elige las Travesuras de tu Personaje gatito:

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".