

Cat

De John Wick



Un juego pequeña sobre héroes pequeños



Cat

Un juego pequeño sobre héroes pequeños

Escrito por:

John Wick

Edición original:

Annie Rush

Agradecimiento a:

Jared Sorensen,

por ayudarme a salir de la caja (de arena).

Agradecimientos extras

a Cobb Still,

por proteger a los pequeños héroes.

<http://www.wicked-dead.com/cat>

Cat usa el Sistema Advantage

<http://www.wicked-dead.com/advantage>

Traducido por Nizan y Schrezade

<http://www.sociedadnocturna.net> - <http://www.elgrimorio.com.ar>

Maquetado por @damebola (Concilio de Roleros del Oeste)

Cat: Un juego pequeño sobre heroes pequeños is © and ™ 2004 de John Wick.

Todos los derechos reservados.

Las historias, personajes y situaciones en este libro son ficticias. Excepto los boggins. Ellos son reales.

Dale un abrazo a tu gato.



Haciendo tu gato

Haciendo a tu gato

Cat es un juego que trata sobre gatos protegiendo a la gente de cosas que no puede ver tanto en el mundo real como en el Reino de los Sueños. Los juegos narrativos son el tipo mas antiguo de juego en el mundo. La gente ha estado contando historias desde que se preguntaron que eran las estrellas que había en el cielo o de donde provenían esos aterradores sonidos por la noche. Cat es un juego que sigue esa tradición, donde los jugadores pueden explicar porque los gatos saltan como si hubiera algo que no esta ahí, o porque rechazan una caricia en un momento para frotarse luego contra tu mano, es decir se comportan de forma totalmente irracional. La respuesta mas simple es que los gatos ven cosas que nosotros no vemos.

¿Qué necesitas?

Para jugar Cat, necesitaras lápices, fotocopias de la “Catsheet” y una copia de este libro. Una copia servirá, pero el autor los anima a que compren las copias que necesiten, incluso las que no necesiten para compartir con sus amigos. El traductor les aconseja, dado que es gratis, que impriman todo lo que necesitan para el juego.

Antes de empezar, deben tener un personaje gato. Para esto, fotocopian la “Catsheet” al final del libro. Al verla encontrarán una lista de descripciones físicas: Rostro, Cola, Patas, Garras, etc. Estos son llamados “Rasgos” y describen las habilidades de tu gato. Ahora, vamos paso a paso.



Paso 1: Los rasgos

Los rasgos de los gatos representan su habilidad física y mágica. Cada rasgo es importante de un modo específico. Tu gato tiene un total de 6 rasgos.

- Las GARRAS son importantes para luchar y trepar.
- El PELAJE muestra sus color y lo protege de las garras y dientes y lo ayuda a persuadir a otros.
- El ROSTRO es su centro sensorial. Contiene sus ojos, nariz, orejas, lengua y bigotes, todo lo cual lo ayuda a sentir el mundo.
- Los COLMILLOS son importantes para pelear y llevar cosas de un lado a otro.
- Las PATAS son para saltar, su balance y otros movimientos rápidos.
- La COLA es importante para usar magia.

Eligiendo rasgos

Ahora que sabes que hace cada rasgo, es el momento de elegir cual es el Rasgo que es su MEJOR RASGO y cuales son sus tres RASGOS FUERTES. Los rasgos que no conviertas en su Mejor rasgo o sus rasgos Fuertes, son “BUENOS”.

Primero, mira los rasgos y piensa cual es el mas importante para tu gato. Ese será tu MEJOR RASGO. Esto es lo que hace a tu gato lucirse, el rasgo que lo define, y son las acciones por las que debe ser conocido. Escribe “Mejor” en el espacio junto al Rasgo. Junto a esto hay un espacio que dice “Bonus”, ahí debes escribir “5”.

Segundo, elige los otros tres rasgos que te gustan mas que el resto. Estos son los RASGOS FUERTES. Estos rasgos no son tan buenos como su Mejor rasgo, pero son mejores que el promedio. Escribe “FUERTE” en el espacio de rango junto a cada rasgo. De nuevo, en el lugar de bonus de cada rasgo Fuerte, escribe “4”.

Finalmente, todos los otros rasgos en tu “Catsheet” son BUENOS. Estos rasgos no son mejores ni peores que los rasgos buenos de otro gato. Escribe “BUENO” en el espacio del rango junto a esos rasgos y “3” donde dice BONUS.

Este es Roland, mi personaje gato:

Garras: Fuerte (4)
Pelaje: Mejor (5)
Rostro: Bueno (3)
Colmillos: Bueno (3)
Patas: Fuerte (4)
Cola: Fuerte (4)

El mejor rasgo de Roland es su Pelaje, que lo ayuda en sus intentos de persuadir a otros gatos y lo mantiene calentito en la noche. Sus tres rasgos fuertes son sus garras (para pelear y trepar), sus patas (para saltar, correr y balancearse) y su cola (para la magia, de la que hablaremos muy pronto).

Entonces, escribo 5 para mi mejor rasgo (pelaje), "4" para mis tres rasgos fuertes (Garras, patas y cola) y "3" para los dos rasgos buenos que quedan (Rostro

Paso 2: Nombres

Una vez que hayas terminado asignando tus rasgos, es momento de darle a tu gato sus nombres. Como T.S. Eliot sugirió en su *Old Possum's Book of Practical Cats*, los gatos tienen muchos nombres.

Tu gato tiene tres nombres. Su primer nombre, el nombre dado, es el nombre por el que los humanos lo conocen. Su segundo nombre, o el nombre de gato, es el nombre por el que otros gatos lo conocen, principalmente amigos de confianza o conocidos. Finalmente, un gato tiene un nombre secreto, uno que nadie conoce, ni siquiera sus más allegados amigos. Conocer el nombre completo de un gato es un secreto muy poderoso que abre la posibilidad a magia prohibida. Si un Boggin alguna vez descubriera el nombre secreto de un gato... bueno, mejor dejémoslo así.

Paso 3: Reputación

Mientras Mr. Eliot sabía sobre nombres, falló en aprender de sus amigos felinos que cada gato también tiene un cierto número de "títulos", también conocidos como "reputación". Una reputación es algo por lo que un gato es conocido, una habilidad particular, gracia, o destreza. Si eres bueno atrapando gatos, tu puedes tener la reputación de "Atrapa ratas". Si eres bueno escondiéndote en las sombras, puedes tener la reputación de "la sombra".

Como los rasgos, la reputación de un gato tiene puntos de bonus. Los gatos recién creados (como el

tuyo) empiezan con 7 puntos para repartir entre diferentes reputaciones (y ninguna reputación debe ser más alta de 3 puntos).

Paso 4: Vidas

Como el Rey de los Gatos ganó "El Desafío", cada gato está bendecido con 9 vidas. Las vidas de un gato son muy valiosas para él, algo que debe ser cuidado y protegido. Algunos gatos son descuidados con sus vidas, pero la mayoría las protege. Escribe "9" en el espacio para las Vidas en tu "Catsheet". No necesitas saber cómo usar tus vidas aún, hablaremos de eso muy pronto.

Todo listo

¡Eso es todo! Tu personaje gato está listo para proteger a su familia de los Boggins. Ahora, todo lo que tienes que hacer es aprender cómo hacerlo.



Tomando Riesgos

Cuando tu gato trata de hacer algo felino durante la historia, normalmente tiene éxito (es un gato, después de todo). Pero, hay momentos cuando la tarea es difícil, y el éxito de la acción del gato cuestionable. En esos momentos, la suerte tiene mucho que ver con el éxito, como también lo tiene su habilidad. En Cat, llamamos a esto un "riesgo". Para aclarar, usamos los rasgos de tu gato para determinar el resultado de una acción difícil. Usamos este simple sistema para determinar si una acción tuvo éxito o no.

Todos los riesgos pueden ser clasificados en tres categorías: fáciles, moderados y difíciles.

Tomando Riesgos

Cuando tu gato trata de hacer algo felino durante la historia, normalmente tiene éxito (es un gato, después de todo). Pero, hay momentos cuando la tarea es difícil, y el éxito de la acción del gato cuestionable. En esos momentos, la suerte tiene mucho que ver con el éxito, como también lo tiene su habilidad. En Cat, llamamos a esto un “riesgo”. Para aclarar, usamos los rasgos de tu gato para determinar el resultado de una acción difícil. Usamos este simple sistema para determinar si una acción tuvo éxito o no.

Todos los riesgos pueden ser clasificados en tres categorías: fáciles, moderados y difíciles.

Fáciles

Un riesgo fácil es algo algo que un gato normalmente puede sacar adelante sin ningún grado de dificultad. Por ejemplo, jugar con una bola de lana alrededor de un cuarto, saltar sobre una pared baja, o trepar hasta el sillón son ejemplos de acciones fáciles.

Moderados

Un riesgo moderado requiere algo mas de habilidad. Atrapar un ratón inteligente, saltar hasta arriba de la heladera desde la mesa de la cocina, o trepar una pared alta son buenos ejemplos de riesgo moderado.

Difíciles

Riesgos difíciles son aquellos que ponen a prueba realmente las habilidades de un gato. Saltar desde un lugar alto, hasta abajo sin hacer ningún sonido, atrapar dos ratones de un ataque, o deslizarse delante de un perro dormido para robarle su hueso son buenos ejemplos de riesgos difíciles.

Desafiando el destino

Hay formas de que un gato lleve adelante un riesgo mas allá de sus capacidades pero... nunca es seguro. Si un gato toma un riesgo, es una “prueba de destino”.

Cada vez que se “prueba el destino”, se tira un numero de dados de seis caras equivalente al rasgo apropiado. Cada numero par que sale en esos dados se considera un éxito.

Para superar un riesgo fácil, tienes que sacar al menos un numero par.

Para superar un riesgo moderado, tienes que sacar a menos dos pares.

Para superar un riesgo difícil, tienes que sacar a menos tres pares.

Si el numero de pares es igual o superior a la dificultad del riesgo, tu gato supera la prueba y tiene éxito. Sin embargo, si tienes menos de los pares requeridos el destino lo supera y la acción de tu gato falla.

Por ejemplo, Roland quiere saltar del suelo de la cocina a la mesa. El narrador determina que es un riesgo fácil para Roland. Mira su “catsheet” y ve que las Patas de Roland son fuertes, entonces el puede hacerlo fácilmente. Tira cuatro dados (por sus patas fuertes) y sale:

(Dos números pares)

Eso son dos pares. Porque solo necesitaba uno, tuve éxito en mi riesgo.

Luego, yo decido que quiero que Roland salte de la mesa de la cocina a la parte superior de la heladera. El narrador decide que esto es algo mas difícil porque el objetivo estaba bastante arriba. El riesgo es entonces moderado. Nuevamente, Roland tiene patas fuertes, así que tiene cuatro dados. Pero el narrador nos hace saber que el refrigerador esta cubierto por unos recipientes vacíos, y que al saltar arriba haré que se caigan la mayoría al suelo, haciendo muchísimo ruido y lio. Entonces dice, que llegar allí arriba sin tirar los recipientes es un “riesgo difícil”.

Yo tiro cuatro dados: Esta vez, saco dos pares de nuevo. Como necesitaba tres pares, el narrador decide si Roland cae en el suelo de la cocina o hace muchísimo ruido cuando llega arriba de la heladera.

Dado de ventaja

Una de las cosas mas importantes del sistema de Cat es el Dado de ventaja. Estos son dados que el narrador le da a los jugadores por mostrar iniciativa y buen roleo. Cada dado de ventaja es otro dado que cada jugador puede tirar para tener una oportunidad de tener mas éxito.

El dado de ventaja representa la ventaja que tiene tu gato en un cierto Riesgo. Los narradores no debe-

rían escatimar en entregar los dados de ventaja; estos están como recompensa por el buen roleo, el planeamiento y la creatividad. Un gato trata de esconderse de un perro. El jugador dice: “Tengo tres ventajas. Primero, esta oscuro, lo que favorece mi habilidad de esconderme. Segundo, esta lloviendo, lo que hace mas difícil para el perro olerme. Tercero, estoy en una posición elevada, arriba de la cabeza del perro.”

El narrador esta de acuerdo y dice: “Ok. Tienes tres dados de ventaja, por lo que puedes tirar tres dados adicionales a tu reserva para esconderte”.

Dado de Ventaja

¡GatoMaster, no escatimes los Dados de Ventaja. Ellos hacen que tu mundo funcionen.

Los Dados de Ventaja vienen en respuesta a otro sistema de acción –que no pienso nombrar pero cuyas iniciales son D&D-. En ese sistema, todas las ventajas de un personaje están pre-cargadas: se pueden ver en sus hojas de personaje. El jugador no tiene que pensar en como ganar bonus porque todos sus bonus están frente a él.

Esto lleva al clásico: “Tiro para pegar”, un síndrome que me vuelve loco. Entonces, decidí inventar algo que me guste mas. Los Dados de Ventaja hacen que el jugador se comprometa con el mundo alrededor de él, hacen que busque cualquier ventaja que el personaje pueda tomar. En vez de depender de su ficha, el jugador tiene que pensar fuera de su ficha y pensar formas de ganar ventajas. Las ventajas no están dadas y calculadas delante antes de tiempo.

Cuando todo el asunto de pensar ya está dado para el jugador, él termina recayendo en el “Tiro para pegarle”. Ni siquiera se mete en la situación con la voz dentro de personaje. “Tiro para pegarle”.

Con el Dado de Ventaja, debe pensar sobre la pelea “en personaje”. Debe reflexionar sobre la situación que esta ocurriendo.

Si solo “tira para pegarle”, se está perdiendo todos los beneficios.

Como narrador, es tu trabajo premiar su creatividad. Hazlo. Quizás te sorprendas por los resultados.

Cicatrices

A pesar de su gracia natural, los gatos se lastiman. Cuando eso paso, a veces terminan con una o dos cicatrices. Siempre que tu gato hace una tirada que implica un riesgo peligroso, existe la posibilidad de que si falla, termine con una o dos cicatrices.

Por ejemplo, saltar de un techo a otro es “peligroso”. Intentar atrapar una mosca con tus garras, no lo es por lo que si fallas no tendrás ninguna cicatriz.

Cuando tu gato falla una riesgo particularmente riesgoso, tienes que revisar tu tirada. El numero mas bajo que hayas tirado es el numero de cicatrices que tu gato tendrá por haber fallado el riesgo.

Cuando fallas y tienes una cicatriz, puedes elegir en donde van. Puedes aplicarlas todas en un solo rasgo o puedes dividir las como te parezca. Tienes que explicar al narrador porque tienes una cicatriz en un rasgo en particular. Si no puedes encontrar alguna razón adecuada, el narrador te dirá donde poner la cicatriz (generalmente en el rasgo que intentaste usar).

Si tienes tres cicatrices en un Rasgo, ese Rasgo baja al siguiente rango.

Si tienes tres cicatrices en un Rasgo Bueno, ese rasgo baja a “Rasgo Herido”. Los rasgos heridos tienen un bonus de 2.

Si terminas con tres cicatrices en un Rasgo Herido, baja a tullido. No puedes tomar ningún riesgo que involucre un Rasgo Tullido.



IVÁN UTRERA

Curación

Un gato se cura una cicatriz al comienzo de cada sesión. También se cura una cicatriz por semana (si el tiempo pasa más rápido dentro de una sesión).

Peleas

Los gatos pelean. Pelean entre ellos, pelean contra los Boggins y pelean contra muchas cosas. Hay dos circunstancias en las cuales los gatos pelean: pelean contra otros gatos o pelean contra cosas que no son gatos. Las reglas para ambos casos son las siguientes:

Peleando contra otros gatos

Los gatos no pelean para matarse entre ellos: solo para probar quien es el mejor peleando. Los gatos solo pelean por una ronda; un rápido ataque para probar quien es el dominante.

Ambos jugadores tiran o sus Garras o sus Colmillos (depende la elección del gato). Comparan el número de pares. Toman el número de cicatrices igual a los pares del otro gato. Quien sea que tenga la mayor cantidad de pares (es decir tome el menor número de cicatrices) gana la pelea.

Se pueden usar Vidas o Pelea Mágica (ver más abajo) para evitar las cicatrices como siempre, lo que significa que un gato se mete en una pelea y pierde pero no toma ninguna cicatriz. Sin embargo, el ganador de la pelea es siempre el que tiene la mayor cantidad de pares.

Peleas contra no-gatos

Cuando se pelea con perros, ratas o Boggins, el sistema es un poco diferente. Los gatos pelean entre ellos para probar dominio; cuando pelean con un Boggin, están peleando por su vida.

Se usa el mismo sistema que antes en cada tirada de dados representando cada ronda de la pelea. Al final de cada ronda, cada contrincante toma un número de cicatrices equivalente al número de pares que su oponente tiro.

Al final de cada ronda, mira tus cicatrices. Si tienes que ajustar tus rasgos por las cicatrices que has ganado en la batalla, hazlo ahora.

Esquivar

Durante una pelea, tu gato también puede intentar esquivar en vez de golpear a su oponente. Nota que si esquivas durante una pelea contra otro gato no provocas ninguna cicatriz y eres automáticamente considerado el perdedor de la pelea.

Para esquivar, tiras tus Patas en vez de tus Garras o Colmillos, de esta forma tu gato trata de esquivar en vez de dañar.

También puedes intentar esquivar los golpes de un Boggin de esta forma. Recuerda, no puedes causar ningún daño mientras estas esquivando.

Muerte

Un gato solo puede tomar cierto daño hasta que pierde su vida. Cuando tres de los Rasgos de un gato están tullidos, esta en peligro real. Cuando cuatro de sus rasgos están tullidos y ya no tiene más vidas para utilizar, muere.



Reputación

Tu gato puede tener hasta cinco Reputaciones, y cada Reputación tiene un rasgo y un rango. El rango máximo de una Reputación es 5. Como ejemplo, Roland tiene las siguientes Reputaciones:

Mata Boggins 3

Atrapa ratas 2

Bueno besando 2

Usando la Reputación

Siempre que tomes un riesgo, mira tu Reputación. Si el GM esta de acuerdo con que una de las reputaciones es apropiada para el riesgo, puedes añadir tu reputación en los dados que tiras. Esto te da mas dados para tener una mejor chance de sacar mas pares.

Perdiendo la Reputación

Si tu gato alguna vez hace algo que va contra su Reputación, tiene la posibilidad de perderle. Si no soluciona el “problema” en la misma sesión, es decir, tomar una acción que recupere su Reputación, pierde un punto de ella.

El narrador es el arbitro final en cuando un gato puede perder o recuperar su reputación.

Ganando nueva Reputación

Los gatos pueden ganar nueva Reputación haciendo cosas que otros gatos tomen en alta estima. Si otro gato ve tu acto, puede declarar que mereces una nueva reputación. El gato “gasta” una de sus propias Reputaciones para darte una nueva Reputación a la mitad de su valor. El debe gastar una Reputación que es apropiada para tu nueva Reputación. Así es como funciona:

Roland salva otro gato de un peligroso perro (usando un poco de magia felina). El otro gato –

Sylvia – decide que Roland necesita una recompensa, entonces decide darle a el una nueva Reputación.

Sylvia tiene una Reputación por engañar a los perros: “Burlador de Perros 3”. Ella “gasta” su Reputación para darle a Roland la misma Reputación a la mitad de su Rango (redondeada hacia arriba). Esto significa que ella no tiene mas su reputación por el resto del juego.

Entonces, Roland tiene como nueva Reputación: “Burlador de Perros 2”.

Vidas

Un gato tiene nueve vidas y puede usarlas de dos maneras.

Primero, puedes usar la vida de un gato para superar cualquier riesgo, mas allá de tu rasgo o dificultad.

Segundo, puedes usar una vida para evitar cualquier cantidad de cicatrices ganadas en una ronda de combate.

Una vez que tu gato se queda sin vidas, esta a su suerte. Aunque, hay rumores de gatos que encontraron formas de recuperar una vida... nadie en realidad ha encontrado un gato que le haya pasado eso.

Estilo

Finalmente, los gatos tienen estilo. El estilo de un gato viene con su confianza y seguridad en sus habilidades y capacidades físicas. En otras palabras, los perros solamente hacen el trabajo que tienen que hacer, y los gatos hacen las cosas con estilo.

Siempre que haces una tirada y tienes mas pares de los que necesitas, esos pares se convierten en “Puntos de Estilo”; anótalos abajo en tu “catsheet”.

Puedes usar el Estilo de dos formas.

Primero, puedes guardarlos y usarlos después. Cada par guardado de esta forma cuenta como un par automático que puedes usarlo mas tarde en el juego. Puedes utilizar tus puntos de estilo siempre que quieras y puedes usar tantos en una tirada como quieras usar – eres un gato, después de todo.

Segundo, puedes usar pares extra que hayas tirado para editar creativamente el momento particular de la escena. En otras palabras, puedes usar tu estilo para ponerte en un mejor lugar o posición, poniéndote como narrador por un momento para añadir algo que te haga ver bien en la escena. Si bien no puedes quitar nada que ya existe de la escena, puedes alterar hechos establecidos.

Por ejemplo, mientras corres de un perro, Roland quiere pasar a través de una calle transitada. El GM me dice que tengo que hacer una tirada de Piernas difícil para no ser golpeado por los autos. Tiro y obtengo:

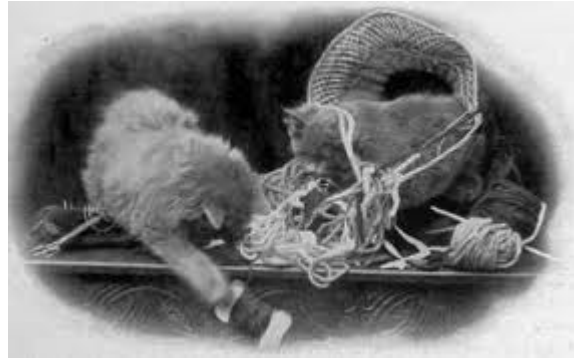
(Cuatro pares)

¡Cuatro pares! Como yo solo necesitaba tres, tengo uno adicional para usar por Estilo. Le digo al GM que uno de los autos gira fuera del camino, cortándole el camino al perro de mi; tendrá que esperar un momento mientras yo continuo hasta un callejón oscuro, para quedar fuera de su vista.

Magia

La cola de un gato es su alma, su fuente de poder y magia. Y si bien es llamada “magia de gatos” en realidad los gatos no lanzan hechizos... hacen trucos. Cuanto mas fuerte es la cola de un gato, mas fuerte es su magia y mas ingeniosos sus trucos.

Aprenderemos sobre los trucos en un momento. Primero, hablemos un poco sobre los límites de la magia de un gato.



Puntos de Magia

Los trucos no pasan por si mismos; un gato tiene que hacer que un truco funcione. Lo hace usando sus Puntos de Magia y tirando dados. Cuanto mas difícil es el truco, mas magia requiere, mas pares tienes que tirar para hacer que suceda.

Cada gato tiene cinco Puntos de Magia, mas un punto de magia por cada Rango en su rasgo de Cola. Para usar Magia, tiene que gastar aunque sea un punto de magia que le da un numero de dados igual al que tiene en su Cola. Cada punto de magia adicional usado le da un Dado de Ventaja mas para su tirada.

La Maldición de la Bola

Hace mucho, mucho tiempo, un perro hechicero engaño al Rey de los Gatos, poniéndole una maldición a él y todos los de su raza. Conocida por los gatos como “la Maldición de la Bola”, es uno de los aspectos mas humillantes de la naturaleza de un gato. Si alguna vez has visto a un gato perseguir una bola de hilo o de lana, estas familiarizado con la naturaleza de esta Maldición.

Mientras que el objeto este en su vista (y activo), un gato esta ante la influencia de la maldición. Permanece ante la influencia de esta maldición hasta que pase tres tiradas de Riesgo Difícil con su cola. Hasta que haga eso, la maldición lo tiene atrapado, dejándolo completamente indefenso y bajo el control de la maldición. Si falla los tres riesgos, también se libera de la maldición.

Un gato no puede tomar ningún otro riesgo mientras esta bajo este yugo.

Mojarse

Si un gato se moja –y no hablamos de solo unas gotas, sino de prácticamente bañarse en agua– no puede usar magia por el resto del día, ni siquiera aunque se seque completamente.

Sin cola

Algunas especies de gatos no tienen cola. Aunque no tengan una cola física, tienen un rasgo de Cola como el resto de los gatos.

Usar magia

A continuación se encuentran los trucos que los gatos usan para burlar a sus enemigos.

Cada truco tiene un Rango de Cola indicando que tan fuerte debe ser el rasgo de Cola de tu gato para poder usarlo. Si tu rasgo de Cola es igual o mayor, puedes usar el truco. Si el rasgo exigido por el truco es mayor que lo que tienes, no puedes usarlo.

Algunos trucos tienen un rasgo de cola “variable”; esto significa que el truco tiene un cierto numero de efectos basados en el rasgo de cola de tu gato. Tu puedes elegir el efecto igual o menor a tu rango de cola, pero no mayor a este.

Por ejemplo, Roland quiere usar un truco. Su rasgo de cola es Fuerte, entonces puede usar cualquier truco en el libro que requiera una cola regular, buena o fuerte. Pero no puede usar las que requieren el rango “mejor”.

Trucos gatunos para burlar a sus enemigos

Caer en cuatro (Variable)

Siempre que los científicos estudian como los gatos caen, siempre tienen extraños resultados. Eso es porque los gatos usan magia para poder mantenerse a salvo durante la caída y algunos gatos son mejores en esto que otros.

Bueno: Un gato con Cola Buena puede caer de 5 metros de altura y no tomar ninguna cicatriz.

Fuerte: Un gato con Cola Fuerte puede caer de 10 metros de altura y no tomar ninguna cicatriz.

Mejor: Un gato con una Cola Mejor puede caer de 20 metros de altura y no tomar ninguna cicatriz.

Esconderse a Plena vista (Variable)

Los gatos tienen una habilidad increíble para desaparecer casi delante de nuestros ojos. Una vez que un gato desaparece, permanece escondido mientras se mantenga quieto.

Bueno: Un gato con Cola Buena puede desaparecer si todos en el cuarto están de espaldas a él.

Fuerte: Un gato con Cola Fuerte puede desaparecer si nadie lo está mirando directamente a él.

Mejor: Un gato con una Cola Mejor puede desaparecer, literalmente, "en un pestañeo", incluso si lo estás mirando directamente a él.

Furtivo (Variable)

Los gatos son sigilosos y furtivos: se mueven silenciosamente sin llamar la atención para no ser vistos.

Bueno: un gato con Cola Buena puede moverse a través de un área oscura sin ser visto por nadie.

Fuerte: un gato con Cola Fuerte puede moverse a través de un cuarto lleno de gente sin ser visto.

Mejor: Un gato con una Cola Mejor puede pasar sobre gente durmiendo (y otras criaturas) sin molestarlos mientras duermen.

Atraviesa puertas (Bueno)

Un gato debe tener una Cola Fuerte para hacer el truco atraviesa puertas. Le permite a un gato atravesar una puerta cerrada incluso con llave. Requiere un pequeño sacrificio (una rata, ratón o conejo) que sea ubicado frente a la puerta. Una vez que el ritual está completo, el gato pasa al otro lado de la puerta como si estuviera abierta.

La Danza de la Cena (Bueno)

La Danza de la Cena es el favorito de muchos y requiere poca preparación. Todo lo que tienes que hacer es caminar alrededor de un humano tres veces y él te concederá un pedido simple (tráeme comida, dame refugio, etc). El pedido tiene que tener que ver con satisfacer una necesidad básica.

Mordisco de Sueño (Bueno)

Es difícil encontrar a un humano en el Sueño, especialmente los que no prestan demasiada atención. Unas pocas mordidas (tan solo dos o tres) marcan a un humano con tu esencia (clavarles las garras funciona también), haciendo más fácil encontrarlos en el Sueño. El Mordisco de Sueño también funciona con los Boggins haciéndolos más fáciles de encontrar luego (y matar).

¡Persigue tu cola amigo! (Mejor)

Un no-muy-simpático ritual que confunde a los perros. Si tu puedes saltar por encima de un perro -desde la cabeza hasta la cola- este se confunde y comienza a perseguir su cola. Esto dura 1, 2 o 3 minutos (tira un dado de 6 caras, y divide el resultado).

Frenesí de Pelea (Bueno)

Cuando un gato lo necesita, puede entrar en una especie de frenesí salvaje de garras y colmillos. El precio es alto, pero a veces, un gato lo necesita para sobrevivir. Al gastar una de sus Vidas, un gato puede ganar un número de acciones en una pelea equivalente a su puntuación de Cola. Esto significa que un gato con Buena Cola (3) puede tomar tres acciones en una ronda. Puede atacar tres oponentes, o puede atacar a un oponente tres veces o lo que sea que necesite hacer. Este truco particular tiene un alto costo, sin embargo: le cuesta al gato una de sus vidas.



Narración

Narración

Esta es la parte del libro para el Gato Master. Contiene las Reglas Avanzadas para ayudar al GM a llevar el juego a su gusto, consejos para hacer y narrar historias y narrar el Mundo de los Sueños, algunos modelos de enemigos y algún que otro tip que puede ayudar.

Reglas avanzadas

Abajo hay algunas pocas reglas que puedes poner en tu juego. No tienes que usar todas, puedes elegir las que quieras. Si sientes que mas reglas se meten en medio de disfrutar el juego, déjalas.

Aumentando tus Rasgos

Al final del juego, cada gato gana un Punto de Rasgo para ponerlo en uno de sus Rasgos (mas uno o dos por buen roleo). Puedes aumentar un Rasgo con los Puntos de Rasgo. Debes invertir tres Puntos de Rasgo en un Rasgo para aumentar uno en un Rango.

Gatos experimentados

Si quieres puedes jugar un gato mas experimentado al principio del juego. Antes de incluso comenzar la historia, puedes gastar una Vida para aumentar un Rasgo Bueno en un Rasgo Fuerte o dos Vidas para aumentar un Rasgo Fuerte en un Rasgo Mejor. Puedes gastar hasta tres Vidas de esta forma.

Rasgos Legendarios

Algunos gatos tienen “Rasgos Legendarios”. Para aumentar un Rasgo de Mejor a Legendario, tienes que gastar 6 Puntos de Rasgo. Recuerda, un Rasgo no puede aumentar si tiene alguna Cicatriz.



Consejos para el Gato Master

Narrar no es un trabajo fácil, pero es muy satisfactorio. Este capitulo esta dedicado a hacer ese trabajo mas fácil y divertido. Para ello, dividí Narrar en tres simples pasos: #1 Escribir Historias, #2 Narrar historias, y #3 Llevar el Juego.

Paso 1: Escribir historias

Antes de avanzar mucho en como escribir historias para Cat, debemos detenernos a pensar una cuestión: ¿Que tipo de historia queremos contar? Esta es una pregunta complicada. Como GM, no le cuentas una historia a los jugadores, sino que los ayudas a que ellos se cuenten historias unos a otros.

Narrar es muy parecido a ser un guía turístico en un parque de diversiones. Todos ellos están ansiosos por jugar tu nuevo juego, pero el problema es, que a todos ellos les gustan diferentes tipos de historias. A algunos les gustan las historias de horror, a algunos otros el romance, a otros la acción.

A algunas personas les gusta ser asustados. Ellos disfrutan las historias de fantasmas, el hombre de la bolsa y otras cosas que los hacen saltar de la cama en la noche. Otros no pueden soportar las historias de terror y quieren mantenerse lo mas alejado de ellas. A algunos les gustan las historias con mucha acción, drama y suspenso. A otros les gustan las historias mas suaves, tranquilas, donde no hay duda que el héroe gana al final. Tu trabajo como GM es asegurarte que todos se divierten, por lo que tienes que descubrir que tipo de historias les gusta. Esto puede sonar difícil, pero con un par de tips puede ser mucho mas fácil de lo que suena.

Tip 1: Pregúntale a tus jugadores. Es tan simple, que quizás nunca pensaste en ello pero sentarte y preguntarle a tus jugadores que tipo de historia les gustaría jugar es una buena forma de asegurarte que todo el mundo se divierte.

Tip 2: Mira sus “Catsheets”. Los jugadores buscando mucha acción van a hacer de las Garras y los Colmillos sus mejores rasgos. Los que quieran mas romance van a hacer su Pelaje su mejor Rasgo. Los jugadores que busquen magia y aventura a través del Sueño van a tener una gorda y peluda Mejor Cola. Mira esas Catsheets, descubre que es lo que tus jugadores quieren y dáselos.

Es toda sobre el drama

Cuando escribes una historia, es importante incluir elementos de drama. Ahora esta pequeña palabra es usada muchísimo (como su prima, “ironía”) pero ¿qué es exactamente lo que significa? Bueno, drama es conflicto. Sin conflicto, los gatos andan por ahí todo el día y tienen muy poco para hacer.

Sin embargo, cuando les das a los protagonistas una meta, entonces pones algo entre ellos y esa meta, tienes drama.

Por ejemplo, digamos que hay un niño pequeño que es acosado por un terrible Boggin que nunca nadie antes ha visto. Es malo, rudo y envía a todo el resto de los gatos del vecindario lamiendo sus heridas de vuelta a sus casas. El niño está muriendo y el Boggin se ríe y disfruta con ello. Los gatos tienen que hacer algo antes de que sea demasiado tarde.

Aquí tienes una meta (“proteger al chico”) y un obstáculo (“El Boggin es demasiado fuerte para ser vencido por nosotros solos”). Los héroes de la historia tienen que encontrar un modo de salvar al chico, pero para hacer eso, deben vencer al Boggin. Ahora que conocen la meta, tu pones las complicaciones y obstáculos más pequeños que los jugadores deben superar para llegar a la meta mayor. Ellos han escuchado que un gato viejo que vive al otro lado del vecindario sabe todo tipo de cosas sobre los Boggins. Tal vez si ellos van a verlo el pueda decirles como vencer a este Boggin.

Esto lleva a todo tipo de obstáculos para los héroes. Primero, tienen que descubrir donde vive el viejo gato. Segundo, tienen que salir de su casa y cruzar todo el vecindario. Eso significa cruzarse con muchos perros, gente mala, posibles Boggins y la gente de Control Animal. Cruzar todo ese vecindario puede significar tres noches de aventuras por sí mismas. Entonces, una vez que encuentren al gato viejo, deben convencerlo que les de algo de su conocimiento. Finalmente, una vez que descubran un método para vencer al Boggin, tienen que volver a cruzar todo el vecindario y vencerlo.

Otro ejemplo: el chico que vive contigo se va de campamento de verano con un gordo Boggin metido en su bolsa. Tienes que descubrir un modo de meterlo en su Bus y asegurarte que no llene todo de huevos de Boggins por el campamento. Y tu sabes, la mayoría de los campamentos de veranos tienen perros...

Pero incluso las más sencillas circunstancias pueden inspirar aventuras épicas. Enfermedades, robos, incluso una casa desordenada puede inspirar a los gatos a increíbles métodos para que su gente les preste atención a sus acciones. Como la historia del comienzo sugiere, solo hacer que ellos tengan que limpiar la caja donde hacen sus necesidades puede ser un desafío.

Paso 2: Narrar historias

Alguna gente que la regla más vieja de la narración es: “Muéstralo, no lo digas”. Y probablemente tienen razón, pero para mí no es lo más importante. Es más importante mantener a la audiencia entretenida todo el tiempo.

¿Cómo hacemos esto? Bueno, el espadachín japonés Miyamoto Musashi una vez sugirió que la pelea con la espada tenía mucho que ver con la carpintería. Pienso que se puede decir que la narración también. Después de todo, ambas emplean cajas de herramientas...

Las dos cajas de herramientas

Un narrador tiene dos cajas de herramientas: su Voz y su Cuerpo. Veamos cada una.

La Voz humana es una herramienta poderosa. Como un instrumento musical es capaz de todo tipo de sonidos. Sin embargo, ningún instrumento en el mundo es tan versátil como tu voz. Con esto, tu puedes crear gritos, truenos, perros ladrando o aullando a la Luna. Tu puedes crear personajes, cada uno con su propia y única voz y maneras. Usar voces graciosas, guturales, agudas, altas, graves, como de fumador y todo lo que se te ocurra.

Tomate un día, solo un día, escuchando al mundo a tu alrededor y prestando atención a como las cosas suenan. Entonces, trata de imitar esos sonidos. Te puedes sorprender que tan cerca tu puedes llegar. O solo siéntate en tu cocina por diez minutos. Apaga la TV y la música y escucha. Escucha el “hum” del refrigerador, el sonido de los vecinos fuera, los autos andando, el agua fluyendo a través de las paredes si alguien usa el baño, un teléfono distante sonando y las mascotas corriendo por ahí.

El mundo si algo no es, es silencioso. Los gatos saben esto. Entonces, asegúrate que tus jugadores también.

La Caja de Herramientas del cuerpo es tan poderosa aunque no tan sutil como la de la Voz. El ejemplo mas sencillo es usar tu cuerpo para ayudar a comunicar información a tus jugadores a través del lenguaje corporal de los personajes no jugadores. Cada personaje debería mostrarse y notarse diferente. Como el ejercicio que mencione antes, ve al Mall o a algún otro lugar donde haya mucha gente y obsérvalos. Solo durante el almuerzo, siéntate una hora con un sándwich y observa como la gente camina por ahí. Nota donde la gente coloca sus manos, como ellos sostienen su cabeza, como ellos evitan la mirada de los extraños, o como se corren del camino de otros, o bajan la mirada hacia el suelo. Como se mueven al estar en un gran grupo de amigos, como se mueven en línea o como su lenguaje corporal cambia completamente cuando tienen que disculparse. Es asombroso de ver, realmente lo es.

Y tu puedes aprender todo eso con tan solo una hora de prestarle atención. Y no tienes que ocupar tu tiempo mirando gente; mira también algunos gatos, algunos perros también. Cuanto mas sepas de tus felinos amigos, mas puede comunicar sus acciones y voces a tus jugadores.

Paso 3: Llevar el juego

Finalmente, una rápida charla sobre como llevar el juego. Primero, una mirada a las reglas. Segundo, ver algunos de los mas viejos trucos sobre la narración. Finalmente, hablaremos sobre como recompensar a tus jugadores.

Las Reglas

Como fue dicho al comienzo de este libro, la única regla que realmente debes seguir es ¡DIVIERTETE!. Ahora, eso es fácil de decir para mi: yo escribo las reglas, se como funcionan y se que reglas dejar de lado cuando lo necesito, ¿no?.

Bueno, francamente, tu también. Tengo mucha fe en ti. Designe las reglas para ser simples y fácil de saltar y modificar, así que tu puedes hacer exactamente eso. Todo el mundo tiene sus propias reglas caseras para el MONOPOLY, y no hay razón para que cada persona que tenga una copia de este juego no deba tener su propio set de reglas caseras también.

Si, sacar y cambiar reglas cambia como el juego funciona, pero ese es el punto de sacar y cambiar reglas: hacer que el juego funcione de forma diferente. No

espero que a todo el mundo le guste cada regla que escribí en el libro. Espero que la gente las cambie, las tuerza o sinceramente las pase por alto todos y cree un conjunto totalmente nuevo de reglas. Eso es justamente la mitad de la diversión a la hora de jugar un juego de rol: ver como otras personas juegan el mismo juego con reglas diferentes.

De hecho, cuando narro Cat, me encuentro a mi mismo cambiando las reglas cada sesión o mas o menos. Un jugador tiene que hacer un salto y falla por un solo par (necesitaba 3 y sacó 2), pero el dice, “mi gato aterrizo sobre el costado, solo un poco corto, ¿no?” Yo asiento con la cabeza. “Entonces, ¿el puede usar sus Garras para trepar el resto de lo que le queda para llegar?” Yo asiento de nuevo con la cabeza. “Puedes hacer una tirada con tus Garras para tratar de trepar el resto del camino hacia arriba”.

En ningún lugar de las reglas dice que se puede hacer eso, pero esa solución para el fallo fue tan cool (hizo los ojos de todos brillar -el realmente necesitaba hacer ese salto), que le permití salirse con la suya. Y así, ¡BANG! Una nueva regla. Si yo usabas las reglas rápido y duro, el no hubiera sido capaz de hacer la tirada y hubiera caído obteniendo algunas cicatrices. En su lugar, porque estaba dispuesto a cambiar las reglas por un jugador creativo, el juego continuo y el fue capaz de salvar a una madre de un malvado Boggin.

Entonces, si no te gusta como las Vidas funcionan y crees que deberían tener un rol mas importante en el juego, hazlas mas importantes. No te preocupes por el “balance del juego” o ninguno de esos sinsentidos. El único “balance del juego” es preocuparte cuando un jugador toma ventaja de las reglas y las explota en detrimento de otro jugador. No importa que reglas les pongas en frente, el va a arruinar cualquier juego al que le pueda poner las manos encima. Ese es su tipo de diversión: divertirse a costa de otros. Eso es porque otros juegos tienen “Balance de juego”: para asegurarse que los Trolls de las reglas no “abusen” del sistema de juego.

Yo quiero que ustedes abusen del sistema de juego. Hazlas funcionar como quieras que funcionen.

Pero si un jugador arruina todo para el resto, no culpes al sistema, culpa al jugador.

Y no lo invites la próxima vez.

Déjalos hacer todo el trabajo

Este es el truco que los mejores narradores conocen: hay muchos mas de ellos (los jugadores) que de los que hay de “nosotros”. Afortunadamente no se han dado cuenta de esto todavía y tu puedes usarlo en tu beneficio.

En una película o un libro, el autor tienen el control completo de cada uno de los aspectos de la historia. Él controla los pensamientos, acciones, diálogos de todos los personajes, pero mas importante, el controla el ambiente, el escenario y las circunstancias. La mayoría de los juegos usan la premisa: “el narrador es el autor y los jugadores los personajes principales”. Nosotros no vamos a ir en esa dirección. Yo sugiero que los jugadores sean los autores también. Tu principal rol como Gato Master es ayudarlos a contar sus propias historias.

Cuando sus gatos entran a un cuarto, diles a ellos que lo describan. Déjalos llenarlo como les parezca. Llena los blancos que ellos vayan dejando como te parezca, pero sino, déjalos hacer todo el trabajo.

Déjalos describir como es la familia con la que viven, la casa en que habitan y el vecindario cercano. Déjalos elegir el nombre del perro de al lado. Déjalos describir el halcón que vive justo arriba del bosque que hay terminando la calle. Deja que ellos hagan todo el trasfondo de la historia sobre como encontraron el halcón con el ala rota y le trajeron ratas y ratones a el para que coma, y lo ayudaron a recuperarse, convirtiéndolo en un aliado de por vida.

Déjalos detallar sus propias aventuras pasadas, pero cuando lo hagan, escúchalos bien y toma notas. Encontraras todo tipo de semillas de aventuras en sus descripciones, así como posibles futuros aliados y enemigos.

Cuanto mayor control le des a tus jugadores sobre los destinos de sus personajes, mas van a dedicar no solo en sus personajes sino en el mundo que los rodea.

Si tu introduces un personaje secundario, ellos van a decidir si quieren o no tomarse algún tiempo en el. Si ellos crearon el personaje, ellos ya tuvieron algo que decir sobre como se ve, sus maneras, sus hábitos y defectos. En otras palabras, ellos van a crear los personajes con los que quieran interactuar; ellos están haciendo todo el trabajo.



En el Mundo de los Sueños

Cuando tus personajes entran al Reino de los Sueños, tienes varios desafíos delante tuyo. Los sueños no son como el mundo real, tienen cualidades que lo hacen distinto. En esta sección del libro, vamos a hablar sobre los sueños y como evocar su atmósfera única.

La calidad de los sueños

Lo mas importante al narrar historias en el Reino de los Sueños es recordar su atmósfera.

Los sueños se sienten de cierta forma, y si tu puedes evocar esa sensación, puedes hacer sentir a tus jugadores como que están dentro del Sueño.

El Soñador

La primera cosa al considerar al describir el Sueño es el ambiente del soñado. Si un soñador esta tapado con una sabana, con su almohada preferida, el Sueño será amigable y cálido.

El sol esta alto en el cielo, enviando un calor delicado sobre tu cabeza. No es demasiado fuerte, porque una suave y fresca brisa te acompaña. El pasto se mueve con ella, los copas de los arboles se alborotan. Y tu estas bastante seguro que si saltas lo suficientemente fuerte, tu puedes volar a través de ese hermoso cielo...

Por otro lado, si el soñador se duerme en una cabina telefónica con la lluvia golpeándole mientras sueñan sirenas y el ladrido de un perro puede ser escuchado en la oscuridad, la experiencia del soñador es muy diferente.

Es oscuro. Y húmedo. Hay rayos que brillan, pero no iluminan. La lluvia cae con tal fuerza que parece clavarse en la tierra, esperando desenterrar algo bajo ella, que fue dejado allí mucho tiempo atrás. Piensas que has escuchado gritar, quizás debajo de esos arboles. Y ahora un sonido de succión, quizás en el camino. Estas frío, solo y en la oscuridad. Estas bastante seguro que si no sigues caminando, el barro te arrastrara hacia abajo. Quizás de allí es de donde los gritos vienen. Alguien que no pudo seguir caminando. Y tus pies se sienten tan pesados...

Los detalles son importantes. Usa colores para comunicar sentimientos. Usa sonidos, olores. Usa todo lo que te permita evocar la atmósfera del sueño.

Símbolos y absurdo

Si, a veces un cigarro es solo un cigarro, pero eso significa que otras veces, no lo es. Los símbolos son un elemento importante del Sueño, aunque el mundo simbólico no siempre tiene sentido. Eso es probablemente porque no se supone que lo tenga.

Los símbolos comunican información a nosotros, pero a veces esa información no se supone que sea interpretada lógicamente (los films surreales de David Lynch son llamados “como sueños” por una razón). A veces, los sueños presentan imágenes que no “significan” nada, pero comunican una sensación o una emoción.

Un hombre extraño se acerca. Sus ojos son negros, su cabello rubio y sus uñas están hechas de alabastro. “Hay algo que necesito hacer” el dice, y se adelanta y te besa con sus labios como de cadáver. Su aliento huele como goma quemada. Cuando el lo hizo, susurra: “Gracias” y se va. Rosas caen de sus pantalones mientras se va, llenando el cuarto con su aroma.

El párrafo anterior puede ser un sueño, y hay docenas de formas diferentes de interpretar la experiencia. Sin embargo, lo que es mas importante es la emoción que tu tomas de esta. Cuando se describen sueños, usa experiencias surreales para buscar una respuesta elíptica en vez de llenar sus cabezas con un “¿Que significó eso?”.

Casi nunca entendemos nuestros sueños, pero recordamos como nos han hecho sentir.

Exageración

En el Reino de los Sueños, todo es mas grande de lo que debería ser. O, si lo prefieres, todo es mucho, mucho mas pequeño. En cualquier caso, la exageración es una gran herramienta para evocar la atmósfera de los sueños.

Te acercas a la casa de Charlie. Recuerdas que le debes a el 10 dólares que le pediste prestados para almorzar el otro día. Las ventanas están abiertas, observándote. Las cortinas parecen sonreír al verte. La cerca de madera se convierte en una de hierro solido en cuanto vas pasando, y se cierra gritando cuando la dejas atrás. La puerta de la casa se abre por si misma; te das vuelta y corres, pero tus pies te siguen llevando hacia el otro lado... Mucho de la geografía y arquitectura del Sueño es exageración, reflejando el humor del soñador, o el tema de su sueño. Si esta enfrentando sus miedos, todo es oscuro, frío y terrible. Si esta cómodo, es suave, cálido, y dulce.

Tiempo

En el Reino de los Sueños, el tiempo solo existe como una variable, un elemento elástico. No hay consistencia en su paso. Un viaje que debería tomar semanas puede ser solo un momento, sin poder recordar los eventos entre el punto A y el punto B. Un segundo puede tomar horas en pasar, especialmente cuando se escapa de una pesadilla. Las cosas se aceleran y se ralentizan como les parece a ellas.

Actos asombrosos e imposibles

Saltar, volar y otros actos asombrosos e imposibles: todo es posible en el sueño, pero la mayoría de ello es inintencional. Algunos soñadores pueden controlar sus acciones, volar cuando desean hacerlo. Otros realizan milagros menores y disfrutan mientras duran.

Los gatos pueden controlar el Ensueño (ver Reglas de Sueño, mas abajo), pero los humanos hacen todo mas difícil. Porque ellos no pueden controlar sus sueños -excepto unos pocos talentosos humanos- sus psiquis manipulan y forman el ensueño mas allá de cualquier arreglo posible.

En otras palabras, los gatos tienen que hacer lo que

pueden con lo que los humanos les dan.

Pesadillas

Como si los Boggin no fueran suficientes. En el Reino de los Sueños, los gatos tienen que estar atentos a las pesadillas. Como los Boggins, las pesadillas pueden hacer poco por poner en peligro a los gatos... a menos que ellas estén alimentadas por los miedos del soñador.

Las pesadillas se alimentan del miedo humano, y buscan soñadores humanos para satisfacer su hambre. Muchas pesadillas incluso recolectan soñadores humanos, manteniéndolos atrapados en cajas, en sus propias fobias e inseguridades.

Lo más importante al narrar historias en el Reino de los Sueños es recordar su atmósfera. Los sueños se sienten de cierta forma, y si tu puedes evocar esa sensación, puedes hacer sentir a tus jugadores como que están dentro del Sueño.

Reglas del Sueño

Los gatos tienen gran poder en el Reino de los Sueños. Porque ellos ganaron la Prueba, ellos tienen la habilidad de manipular y alterar el Ensueño. Sin embargo, porque los humanos tienen control sobre este de una forma aleatoria, tienen mucho trabajo cuando están cuidando a alguien mientras duerme. Un gato usa su Cola para manipular el sueño. A diferencia de los Trucos, un gato solo puede alterar el Ensueño tomando Riesgos. A continuación las formas de cambiar el ensueño.



Formas de alterar el ensueño

Cambiarse a si mismo (1 Par)

Con una Buena Cola tu puedes saltar una milla en el cielo, hacerte crecer alas y volar, branquias y nadar, y cualquier otra cosa que te afecte a ti, solo a ti y nada mas que a ti.

Cambiar alguna otra cosa (2 pares)

Tu gato puede hacer sonar la alarma de un reloj, apagar una computadora, hacer que una herida deje de sangrar o que una mujer mala se tire un pedo en un lugar publico. Tu puedes cambiar cualquier objeto mientras este no sea permanentemente destruido y es algo que el objeto pueda hacer

Alterar algo mas (3 pares)

Si la Cola de tu gato es su Mejor Rasgo, tu gato puede hacer que algo (no una persona) haga algo que no puede hacer. Tu puedes hacer que un reloj se ría o un cerdo vuele, o algo se convierta en una flor.

Crear o Destruir algo (4 pares)

Si la Cola de tu gato es Legendaria, el puede completamente destruir algo. No puede ser algo hecho de mas de una parte como un arma o un reloj, pero puedes destruir una parte del reloj para que no funcione mas.

Cambiar completamente un lugar (5 pares)

Finalmente, un gato puede completamente cambiar el ambiente que lo rodea en algo mas. El no puede predecir que será, pero la situación cambia enteramente. Esto es un acto de increíble voluntad, demandando toda la magia que el tiene. No es algo ordinario, pero puede ser logrado.



Aventuras gatunas

Aventuras gatunas

Listadas mas abajo hay algunos ganchos de historias para que puedas incorporar en una historia mas grande. Asegúrate que encaje en el estilo de juego de tu grupo y usa algunos de los tips que has aprendido en la sección previa.

Un nuevo nombre secreto

Si los Boggins alguna vez descubren el nombre secreto de un gato se vuelven invisibles para el, como son invisibles para los humanos. Esto significa que el Boggin puede acosar al pobre gato y robarle su magia.

Si un gato alguna vez “pierde” su nombre secreto de esta forma, debe encontrar uno nuevo. La única forma de hacerlo es en el Sueño. El “Pozo de los Nombres” esta escondido (para evitar que Boggins y Pesadillas lo encuentren) y solo las criaturas mas sabias en el mundo saben donde esta.

Pero conseguir ese conocimiento no es fácil y probablemente lleve a una aventura.

Una vez que el conocimiento es conseguido, solo la mitad del viaje esta hecho. Recorrer el Sueño hasta el Pozo de los Nombres requiere astucia, coraje y sigilo (para asegurarse que ningún Boggin o Pesadilla te sigue). Se encuentra escondido en un Valle Oculto, justo sobre la costa del Mar de Flamas. Una vez ahí, el gato susurra en el Pozo y el eco le dice su nuevo nombre –dependiendo de que fue lo que susurró en el Pozo. ¿Que debería susurrar? Eso depende del gato.



Rescatando al Rey de los Gatos

Una bruja (típicamente una vieja malvada, pero no hay nada de malo en salirse del cliché) ha capturado al Rey de los Gatos y planea despellejarlo por su magia y conocimiento. Por supuesto, depende de ustedes organizar y dirigir el plan de rescate.

La Bruja tiene todo tipo de trucos y trampas listas para los gatos que quieran rescatar a su Rey (solo piensa en las trampas que salen en “Mi pobre angelito” y lo que le harían a un gato y tienes la idea adecuada). También tiene dos Dobermans gemelos (llamados “Diente” y “Garra”) y un Pitbull (“Esau”) que anda rondando siempre por la casa. Además hay un grupo de cuervos que viven en el techo y siempre están mirando a ver si encuentran algún gato. No son realmente cuervos, sino que son Pesadillas que ella sacó del Sueño. Los otros pájaros del área los detestan y estarán dispuestos a ayudar a cualquiera contra ellos.

Finalmente, tiene una pequeña gata negra que ella llama Circe. La gata ha sido poseído por un Boggin y tiene puntos de Boggin (ver “Boggins” mas adelante). Tiene Mejor Cola, y el resto de sus rasgos son Fuertes. Ella siempre esta buscando encontrarse otros gatos y no dudará en matarlos por su magia. Puede usar magia de gatos y ha hecho un ritual que le avisa cuando algún gato entra a la casa. Circe es lo suficientemente inteligente y sabe que no podría vencer a un grupo de gatos por si misma, pero puede avisar a los perros y aislar a los gatos menos inteligentes con su magia, sorprendiéndolos uno a uno.

Los gatos jugadores pueden tener ayuda de un ejercito formado con los felinos del barrio (¿Qué gato en su sano juicio no querría tener el mote de “Salvador del Rey de los Gatos” ?) pero tienen muy poco tiempo para conseguir ayuda y menos aun para formular un plan. Han descubierto que fue capturado en la mañana y tienen hasta la medianoche para salvarlo (a esa hora es cuando planea hacer el sacrificio).

A la Bruja hay que darle los rasgos de una persona malvada, pero también algunos Boggins Points (dependiendo en cuantos gatos tienes en el grupo y que tan fuertes piensas que son). Ella debería ser capaz de hacer todo lo que una bruja debería ser capaz de hacer con sus puntos de magia.

Volar: puede volar por 3 puntos de Boggin, no importa la distancia, pero necesita si o si una escoba.

Maldiciones: por 2 puntos de Boggin ella puede causar que un gato falle una acción específica (saltar, esconderse, pelear). La maldición solo dura hasta que el gato intenta su acción, una vez que falla la maldición no lo afecta más. Ella debe señalar al gato con su pata de pollo mágica (tomada de un pollo de plumas negras) para lanzar la maldición.

Pociones: ella tiene pociones que apestan (causando -1 dado a todas las acciones) y pegotean (3 dados de ventaja para mantener atrapado a un gato). También tiene una poción que la hace invisible (hasta que se para bajo la luz del Sol). Ella también tiene una poción que le permite ver y hablar a los Boggins. Esta última dura por 10 minutos.

Además la bruja está intentando convertirse en un Boggin. Ella espera ganar su fe y confianza hasta que uno la posea. Salvar a la bruja de sí misma, puede ser una tarea secundaria, pero aun así, una muy noble.



Buenos perros y malos gatos

Como fue sugerido antes, hay “gatos malos” pero no es necesario un Boggin para hacer que un gato se vuelva malo. Como la gente, algunos gatos simplemente nacen malos. También, como la gente algunos gatos por ambición, trauma, o que le rompan su corazón o algún otro problema emocional puede hacer que el gato se vuelva contra la gente y contra otros gatos.

Imagina una caja llena de pequeños gatitos abandonados en el calor del Verano, dejados allí para simplemente morir. Imagina un gatito con una soga y una roca atada a su cuello, lanzado hacia un río. La gente puede ser muy mala con los gatos, por lo que hay algunos felinos que no creen que la gente merez-

ca la protección que reciben. Lo que realmente merecen es el mismo sufrimiento que le han dado a los gatos.

“Los gatos malos” andan por ahí para traerle miseria a los humanos, incluyendo un truco que no tiene ningún uso honesto: robar el aliento. Es un viejo ritual que ha sido prohibido por el Rey de los Gatos, pero eso no significa que algunos individuos no lo usen. Si un gato se sienta sobre una persona dormida, puede robarle el aliento directamente. Este ritual lleva una hora por punto de Magia que esa persona tiene y al final de la noche, esa persona tiene un punto de magia menos y el gato tres más. Cuando un gato roba el último punto de magia, la persona muere. Un adulto tiene solo 3 puntos de magia, los jóvenes tienen 4, los adolescentes 5, los niños tienen 6 y los niños muy pequeños 7.

Por ejemplo, el gato malo llamado Klytemnestra está robando el aliento de un chico pequeño. El chico tiene 5 puntos de magia, entonces el ritual lleva 5 horas de la noche el completarse. En la mañana, Klytemnestra tiene 3 puntos extra de Magia y el chico tiene 1 menos. Eso significa que la noche siguiente el ritual solo tomara 4 horas en completarse.

Por el otro lado, hay algunos “perros buenos”. No todos los caninos están resentidos con los gatos por haber ganado la Prueba. Unos pocos –y solo unos pocos- reconocen el deber de los gatos de proteger a la gente e incluso los ayudan en su deber. Después de todo, nadie en la Tierra sabe más del deber que los perros; es solo que a veces el deber puede volverse celos...

Algunas veces, un perrito crece en una casa llena de gatos y aprende a ver a los Boggins (no todos los perros pueden verlos) y ayuda a sus felinos amigos. El usa su propia magia (ver Perros, más abajo) para cazar y matar a los Boggins, además de ganarse la confianza y amistad de los gatos.

Ahora, con todo eso en mente, considera una aventura con un perro bueno y un gato malo. El gato está tratando de vengarse con una familia por haber abandonado a sus gatitos, mientras el perro –un cachorro llamado “Hijinx”- intenta conseguir la ayuda de sus gatos vecinos. Los gatos nunca habían escuchado antes de un perro intentando hablar con gatos, por lo que no se sienten muy tentados a confiar en él. Hijinx hace lo mejor que puede para ganárselos, intentando mostrarles evidencia de la maldad del gato.

Sin embargo, este gato malo es inteligente y usa sus propios trucos para intentar sabotear el intento de Hijinx de ganarse la confianza de los felinos. Nadie escucha al pobre perro y cada noche, el pequeño bebe en su cuidado despierta con menos aliento...



Mezclando géneros

Casi todos los juegos de rol que existen tiene reglas para los gatos. Si tu quieres jugar un gato de este juego en otro juego, es decir en otro tiempo, lugar, época, es bastante fácil.

Todo lo que tienes que hacer es usar los rasgos del otro juego para tu acción física. Entonces, asume que la cola de tu gato es tu Mejor Rasgo (necesitas todas las ventajas que puedas) y usa el sistema de magia de este libro como es. Si usas un punto de magia para desaparecer en un pestañeo, eso es exactamente lo que haces. Asume que la magia de tu gato siempre funciona y es siempre mas fuerte que cualquier magia (o tecnología) que los humanos tienen. Después de todo, los estas protegiendo -sea que lo sepan o no- y sus pequeños intentos de magia no pueden ponerse en medio de tu trabajo.

No sientas que tienes que detenerte al trasplantar la magia de los gatos: incluye la magia de los Boggins. Los humanos no pueden verlos (la mayoría de ellos, en realidad) e incluso si ellos tienen una espada mágica, una armadura mágica, e incluso granadas, necesitan protección de lo que no pueden ver. Casi todos los héroes en la historia y la ciencia ficción ha pasado por momentos de melancolía. ¿Te has detenido a considerar que puede haber sido por un gordo y pesado Boggin sentado sobre ellos, absorbiendo sus sueños?

La gente necesita a los gatos, no importa el tiempo o lugar. Y solo porque tu Fuerza o Destreza no sea 18 no significa que no puedas ser un héroe.

(Una nota aparte: recuerdo haber visto Alien con amigos mientras escribía este libro, pensando como el pequeño Jones el Gato usaba hasta su ultimo punto de Magia intentando guiar a todos lejos del monstruo. Imagina su frustración al final: encerrado en una caja, sin posibilidad de ayudar a sus amigos humanos. Eso es drama).



Enemigos naturales

Los gatos tienen muchos enemigos -la mayoría de ellos no podemos verlos. Hablaremos de esos luego. Primero, hablemos del tipo de enemigos que tu y yo podemos ver.

Nota sobre los rasgos

No todos los Enemigos tienen los mismos Rasgos que los gatos, y los gatos no siempre tienen los mismos Rasgos que sus enemigos. Ahora veamos como funciona esto.

Si un gato tiene un Rasgo que su enemigo no tiene, no hay competencia; el gato gana cada prueba que involucre ese Rasgo. Lo mismo pasa al revés, si un enemigo tiene un Rasgo que el gato no tiene, el gato pierde siempre esa prueba. En otras palabras, si un humano trata de levantar un gato con sus manos, y el gato no tiene Manos para contrarrestar esa acción, no hay mucho que hacer.

Pero por el otro lado, la gente no tiene garras...

Además, como un último recurso, los gatos siempre pueden intentar escaparse usando sus Patas.

Algunos enemigos tienen “Cicatrices Extra” y “Menos Cicatrices”. Extra cicatrices significa que estas se pierden primero durante una pelea antes de que alguna cicatriz vaya a un Rasgo. Los enemigos con “Menos Cicatrices” tienen un número más limitado de cicatrices antes de no poder pelear más.

Perros

Rasgos

Dientes (para llevar cosas y pelear)

Patas (para correr y saltar)

Orejas (para escuchar)

Nariz (para oler)

Pelaje (para impresionar a otros perros y tomar cicatrices)

Uñas (para cavar)

Los perros son muy similares a los gatos, pero con pequeñas diferencias en los Rasgos. Ellos usualmente se lanzan al ataque sin pensar, y no usan sus garras sino que usan sus dientes.

Los dientes de un perro son como los colmillos de un gato, solo que ellos hacen mucho más daño.

En una pelea, si un perro gana una prueba con sus dientes, el tiene atrapado al gato con ellos y no lo soltará. Los dientes de un perro hacen un número de cicatrices de daño equivalente a su Bonus de Dientes por cada turno. No necesita tirar nada para hacerlo. La única esperanza de un gato es utilizar vidas para evitar ganar más cicatrices.

Cada turno, el gato gana una chance de escapar de los dientes del perro. No puede usar una vida para tener éxito automáticamente, debe hacer una Prueba de Destino y solo puede usar sus garras para hacerlo.

Los Perros también tienen su propio tipo de magia. Es menos poderosa porque ellos no ganaron la Prueba, pero aun así la tienen. La magia de un perro esta basada en la lealtad a una persona y gana puntos de Lealtad en la medida que su vínculo con esa persona permanezca intacto. Un perro tiene 3 puntos de Lealtad por año que el pasa con un dueño (o familia). La magia de un perro puede ser usada de las siguientes

maneras:

Encontrar (1 punto): el perro puede encontrar a su dueño, no importa donde este.

Hablar (3 puntos): el perro puede comunicar una sola palabra a su dueño usando comunicación no verbal.

Defender (cualquier cantidad de puntos): un perro puede gastar puntos de lealtad cuando defiende a su dueño agregando 3 dados a cualquier tirada.

Oler Boggin (1 punto): los perros no pueden ver a los Boggins, pero algunos de ellos pueden olerlos. Oler a un Boggin no alcanza, el perro tiene que poder señalarlo antes de poder atacarlo. Un perro puede gastar 1 punto de Lealtad para oler a un Boggin acosando a su dueño. El puede atacar al Boggin luego de usar 1 punto para ubicarlo.

Rastrear (2 puntos): un perro puede gastar 2 puntos de lealtad para recordar el aroma de cualquier criatura. Una vez que gasto estos puntos, puede seguir el rastro de esa criatura.

Desaparecer Boggin (3 puntos): los Perros conocen un ritual que los libera de los Boggins. El ritual es complicado, pero le permite sacarse de encima a un Boggin para siempre. Requiere un ítem y cierta (y desconocida) participación del dueño. Primero, el perro debe masticar el ítem, gastando 1 punto de Lealtad. Segundo, el perro debe hacer que el dueño lance el ítem al Boggin (esto generalmente lleva que haya bastantes intentos). Una vez que el ítem golpea al Boggin en cuestión, el perro gasta dos puntos de Lealtad, toma el ítem lejos del dueño y lo entierra. Si permanece enterrado hasta el próximo atardecer, el Boggin desaparece.



Ratas

Rasgos

Cara (ojos, oído, nariz)

Patatas (para correr y saltar)

Dientes (para morder y llevar cosas)

Cola (no es una ventaja, ver mas abajo)

Nido (una gran ventaja, ver mas abajo)

Uñas (para atacar, para cavar)

Mientras una rata no es mucho problema para un gato, muchas de ellas pueden ser un problema incluso para el mejor cazador de ratones. Las ratas trabajan bien juntas, y cuando lo hacen, utilizan el Rasgo Nido. Si un Nido de Ratas ataca a un gato, agregan el Rasgo Nido juntas para cualquier Riesgo contra el gato.

Individualmente, si un gato quiere hacer algo contra una rata, el siempre hace una prueba contra la cola de la rata: la cola de una rata siempre es Pobre (Bonus 1) y no puede ser mejorada.



Gente Mala

Rasgos

Cara (ojos, orejas, nariz)

Piernas (para correr y saltar)

Manos (para agarrar y levantar cosas)

Herramientas (ver mas abajo)

La gente mala le hace cosas malas a los gatos. Esto es usualmente gracias al uso de sus manos. Para que una persona mala logre poner sus manos en un gato, has una prueba entre sus Manos y las Patas del gato.

Una vez quede atrapado por la Persona Mala, hay poco que puede hacer para escaparse -excepto clavar sus garras en los ojos de la persona mala. Un uso exitoso de sus garras contra la Cara de la persona mala, significa que ha arañado lo suficientemente fuerte para escaparse de su agarre.

Las herramientas le dan a las personas malas ventajas adicionales. Pequeñas herramientas como martillos y cuchillos le dan a las personas malas 2 dados de Ventaja en sus tiradas. Herramientas mas grandes como escobas, y otros implementos de dos manos les dan 4 dados de Ventaja. Armas, autos y otras grandes y mortales armas le dan a la Gente Mala 10 dados de Ventaja en sus tiradas.

Boggins

Hay muchos tipos diferentes de Boggins, pero todos ellos quieren una cosa: una forma física, los Boggins no causan miedo y enojo y otras emociones negativas por diversión. Ellos tienen metas; principalmente conseguir poseer un ser mortal.

Los Boggins pueden poseer cualquier tipo de criatura viviente -incluido gatos- pero el proceso requiere ciertos pasos para completarse. Una vez que esta hecho, el Boggin controla el cuerpo, con los pensamientos y memorias de quien posee. ¿Como lo hace? Hay varios métodos pero los mas populares están listados mas abajo.

Nota que todos los Boggins comienzan de forma similar: como seres como sombras, sin forma. El primer paso en el proceso de poseer un ser es encontrar a alguien con una potencial debilidad y explotarla. La forma del Boggin depende de esa debilidad. En otras palabras, es el ser a poseer el que le da al Boggin su forma y su poder.

Para propósitos de juego, el poder de los Boggins se ve en sus "Puntos de Boggin". Cuantos mas puntos tenga uno, mas potente es, y es mas difícil de derrotar. Cada Boggin tiene diferentes habilidades, todas requieren el uso de Puntos de Boggin.

Vencer a un Boggin antes de que posea a alguien es bastante directo y no tiene demasiadas vueltas. Si un Boggin se queda sin Puntos de Boggin, vuelve a su forma natural - una nube sin forma- y se vuelve a de donde sea que haya venido. Pero una vez que consigue poseer a alguien, liberarse de el de esa forma es casi imposible.

Cada uno es diferente, y suelen requerir algún ritual que solo los mas ancianos cazadores de Boggins conocen. Aprenderás estos trucos mas abajo.

El Monstruo de Ojos Verdes

“El Monstruo de Ojos-Verdes, como te puedes imaginar, se sienta en tu espalda, susurrando todo tipo de cosas a tu oído. La mayoría de ellas involucra cosas que otra gente tiene y tu no”.

Rasgos

El Monstruo de Ojos Verdes – también conocidos como “Greenies”- no son Boggins muy fuertes, no son tan peligrosos como el Hombre Bajo la Cama o los Pesados, pero ellos son trabajadores y los Boggins mas comunes. No suelen trabajar solos, sino que los Greenies trabajan en grupos, asegurándose que el ser a poseer no escuche nada mas que sus perversos susurros.

Cuando toman forma por primera vez, los Greenies aparecen como diablos pequeños, con cuernos y cola. Tienen dientes afilados y pequeñas alas que usan para volar por ahí. Su piel es como cuero endurecido haciéndolos bastante resistentes a las heridas. Ellos suelen ubicarse sobre la espalda de su victima, susurrando a su oído todo tipo de sinsentidos sobre lo que ellos no tienen. Tarde o temprano, la victima se distrae completamente de su vida, perdiendo su propia identidad en una locura obsesiva por las cosas que otras personas tienen.

Los Greenies trabajan juntos en pequeños grupos. Cada día que una victima es infectada por Greenies, las pequeñas bestias ganan todas puntos de Boggin. Como otros Boggins, cuando los Greenies toman forma, todos sus Rasgos comienzan como “Pobres”, pero ellos pueden gastar Puntos de Boggin (uno por uno) para aumentar estos rasgos.



El Hombre bajo la cama

“Este es uno peligroso. Lo llamamos “el que anda rondando”. Tuve que encontrar a mi Tommy en el Sueño para tener una larga charla con él, sobre esto. Tuve que pelear un poco contra él. Cuando mi Tommy vio que me enfrentaba a él por mí mismo, supo que él podría hacerlo también. Y cuando lo supo, “El que anda rondando” se convirtió en “El que se va escapando”.

Rasgos

Garras, Cara, Colmillos, Piernas, Nariz, Manos

Es también conocido como “El Hombre en el Armario” y “El Hombre en la Ventana”, pero su propósito siempre es el mismo: asustar a los niños donde sea que esté. El Boggin gana su fuerza de los miedos del niño, especialmente el miedo mas desesperado. Saben que los padres no creen en “El hombre bajo la cama” (incluso a pesar de sus propios recuerdos de niño) y cuando los padres dicen “no hay algo así como los monstruos”, ahí es cuando el Boggin empieza a actuar con toda su fuerza.

“El Hombre bajo la Cama” gana un punto de Boggin cada noche que pasa debajo de la cama del niño (o en su closet, o detrás de las cortinas). Gana dos puntos de Boggin cada noche después que los padres den el discurso de “No existen los monstruos”.

El hombre bajo la cama tiene los mismos rasgos que la Gente Mala pero cuando toman forma por primera vez todos sus Rasgos están tullidos. El hombre puede tomar forma, pero solo puede ayudar al chico moviéndose entre las sombras, dándole al niño un sentimiento de peligro. A medida que gana Puntos de Boggin, aumenta cada uno de sus Rasgos punto por punto. Cuando todos sus Rasgos alcanzan el nivel de Bueno, empieza a aterrorizar psicológicamente al niño. Cuando sus rasgos llegan a Fuerte, lo posee.

La mejor manera de vencer al Hombre es ayudar al chico a enfrentar sus propios miedos. Si no le tiene miedo al Hombre bajo la Cama, el Boggin no gana poder (Puntos de Boggin). Envalentonar al niño en sus sueños (los niños recuerdan los sueños mucho mejor que los adultos) y pelear con el Boggin mientras el niño observa son buenas formas de mostrarle que puede superar sus miedos.



Fantasmas

“Ellos piensan que son especiales, sensitivos, porque pueden ver cosas. La verdad es que solo son vulnerables. El Boggin no estaría ahí si ellos no estuvieran”.

Rasgos

Garras, Cara, Colmillos, Piernas, Manos.

Los fantasmas son los Boggins que se alimentan del arrepentimiento por no haber dicho o hecho las cosas antes de que sea demasiado tarde. Los fantasmas se alimentan del arrepentimiento, tomando la forma de los seres queridos perdidos para evocar sentimientos de desesperanza y tristeza. Ellos quieren que su futura víctima a poseer se sienta desesperada, sin ninguna esperanza, y sin propósito en su vida. Cada día que un fantasma acosa a una persona, gana un punto de Boggin. En cuanto la víctima comienza a hablarle al fantasma (o lo reconoce de alguna forma), gana dos puntos de Boggin por día. Como los hombres bajo la cama, los fantasmas tienen los mismos rasgos que la Gente Mala. Cuando toman forma por primera vez sus rasgos están todos Tullidos y son incapaces de interactuar con el mundo físico. Sin embargo, a medida que aumentan sus rasgos usando puntos de Boggin, cuando llegan a tener todos sus rasgos en Bueno, pueden levantar pequeños objetos –como gatos. Cuando llegan a Fuerte, pueden poseer el cuerpo humano, siendo casi imposibles de sacar.



Pesados

“Es una vista horrible. Viendo como esta cosa se sienta sobre tu hombre, manteniéndolo atado en una red que no puede ver, pero con seguridad puede sentir...”

Rasgos

Pelaje, Ojos, Colmillos, Pelos (Oídos), Patas, Red.

Sentarse en el sillón, comer papitas, tomando una gaseosa y mirando TV es una forma perfecta de pasar la tarde. Pero si tu sabes porque estas sentado ahí, puedes levantar... tu trasero y salir a hacer una caminata. Tu gato puede ver porque estas ahí, y cuanto mas tiempo estés, mas difícil es para el hacer que te levantes.

Los Pesados son Boggins que se alimentan de la pereza. ¿Alguna vez intentaste levantarte del sillón y te sentiste pesado, como si un cálido peso te instara a quedarte allí? Eso es un Pesado. Suele tomar la apariencia de una grande y peluda araña y se pasa el día tejiendo una red alrededor tuyo, pegándote a donde estés para asegurarse que te quedes pegado a una agradable apatía.

Cuando un Pesado toma forma por primera vez, es una pequeña araña tejiendo como puede sobre el cuerpo de su víctima, alimentándose de la poca pereza que tenga. Entonces, a medida que el veneno del Pesado va llenando sus venas, la víctima pasa mas tiempo sentada, haciendo lo menos posible.

Ahí es cuando la red comienza. La araña va creciendo y va usando su red y su peso para mantener allí

apresado a su victima. Finalmente, esta esta casi totalmente cubierta por la red, y el Pesado deja sus huevos. Esos huevos finalmente eclosionan y la victima tiene incluso mas Pesados manteniéndolo quieto, alimentándose de su vagancia.

Cuando toma forma por primera vez, los Rasgos del Pesado son tullidos. Cada día que se alimenta de su victima gana un Punto de Boggin. Cuando pase una noche en el sofá viendo la TV, gana dos puntos de Boggin. Cuando sus rasgos llegan a Bueno, comienza a tejer su red. La red en si misma es como un Rasgo; comienza Tullida y gana fuerza con cada día. Un pesado debe gastar sus propios Puntos de Boggin en sus rasgos o en la Red, no en ambos. Tan pronto como sus Rasgos (incluida la Red) se vuelven Fuertes, el Pesado pone sus huevos. Una vez que esto pasa, es solo cuestión de días (usualmente dos) hasta que los huevos eclosionan y la victima queda cubierta de pequeños Pesados, todos ansiosos de mantener a la victima en el sofá.

Los Hermanos Debería

“Estos tipos... que no daría por verlos probar un poco de su propia medicina. Sentándose por ahí, preguntándose a quien infectar luego, preocupándose por la persona infectada la ultima vez, que quedo temerosa de hacer algo, por si es algo equivocado”.

Rasgos

Garras, Escondarse (Pelaje), Cara, Colmillos, Piernas, Nariz, Alas.

Tres hermanos Boggins –Debería, Podría, y Habría– son muy trabajadores. Similares a los Greenies, se sientan sobre la espalda de su victima y susurran a su oído las cosas que debería haber hecha, podría haber hecho o habría que haber hecho... si solo hubieran sido mas listos.

Los hermanos Debería crean duda de si mismos en sus victimas hasta que no les queda nada de confianza y quedan perdidos en las dudas. Ellos se sientan y susurran, lo hacen hasta que su victima comienza a hablarse a si mismo. Como otros Boggins, los Hermanos Debería ganan un Punto de Boggin por cada día que infectan a su victima. Tan pronto como empieza a decir su victima, “Debería haber hecho esto”, “Podría haber hecho esto”, “Habría que haber hecho esto” tres veces en el día, ellos ganan dos puntos de Boggin por día. Y como otros Boggins, sus rasgos empiezan en Tullido y van aumentando con puntos de Boggin.

(Un extraño primo de los Hermanos Debería es el “tengo que hacer esto...”, suele aparecer como una gran bola de pelos, muy nervioso, lleno de electricidad estática. Como su nombre sugiere, su victima termina corriendo de un lado a otro, asegurándose que todo es hecho a tiempo obsesivamente).





Conocimiento gatuno

Conocimiento gatuno

Por La Prueba, la reputación de los gatos a fluctuado a través de la historia. Algunas veces han sido adorados como dioses, a veces odiados como diablos, los gatos han sido siempre asociados con la magia, lo diabólico y lo divino. En esta sección veremos un poco del conocimiento que los hombres tienen sobre los gatos. Algo de esto puede ser verdad, pero solo los gatos lo saben bien, y como sus nombres, no lo andan diciendo.

“Totalmente correcto lo que dices”

¿Roland?

“Si. ¿Pensabas que iba a dejar que esto sea una charla en que solo se vea un lado de la cuestión? No puedo decir mucho, pero agregar lo que pueda”.

Con todo el conocimiento que tenemos de los gatos, hay mucho que aun no sabemos.

“Ya dijiste eso”.

(Déjame terminar lo que digo, ¿ok?).

Incluso las cosas que sabemos, no siempre las entendemos. Por ejemplo, sabemos que los gatos hacen purrr, pero exactamente como lo hacen es un misterio. Sin embargo, nosotros hemos estado teniendo gatos por mucho tiempo. La mas antigua evidencia de “gatos domésticos” viene de las ruinas de Jericho, del año 6700 a.C. Si, sabemos que los gatos han estado protegiéndonos de los Boggins por casi nueve mil años.

“Esto es porque las marcas de las garras no quedaban bien en los sofás de piedra. Además, les tomo varios cientos de años a los humanos desarrollar arte que pudiera resistir el paso del tiempo. Han sido mas de nueve mil años”

Veamos algunas cosas que los hombres conocían, conocen y cree que conoce sobre los gatos.

“Y lo que los gatos piensan sobre lo que el hombre cree que conoce”.

Hechos

Lo que sabemos de los gatos puede ser encontrado en miles de libros, la mayoría de los cuales pueden ser encontrados en la sección de segunda mano de tu librería local (créeme, lo se de primera mano).

“¿Y me sacaste de una sección de segunda mano a mi también?”

(No, te conseguí de una niña pequeña entregando gatitos en frente de una verdulería).

En cuestión de biología, un gato es una criatura fascinante. Para comenzar, puede oler con 200 millones de células mucosas del olfato, el doble que los humanos (pero no tantas como los perros).

Sin embargo, un gato no solo huele con su nariz. Su “órgano de Jacobson”, ubicado en la parte superior de su boca, le da mas información olfativa también. Su oído es bastante increíble también.

Sus oídos tienen 40 mil fibras nerviosas (el humano tiene 30 mil) y puede distinguir entre fuentes de sonido ubicadas de 3 pulgadas hasta 7 pies y puede escuchar desde 1 pulgadas hasta 70 pies de distancia.

Un estudio mostró que los gatitos de 3 semanas escuchan el doble que los gatos adultos.

“¿Qué?”

(Nada.)

“Pero, ¿Los gatitos pueden leer?”.

(Ugh.)

La visión nocturna de los gatos –gracias a su famosa pupila y la capa reflectiva detrás de sus ojos- es cincuenta veces mejor que la de los humanos. Sin embargo, tiene 1/6 de sensibilidad al color y solo puede ver algunos verdes y azules, pero no son sensibles a los colores rojos.

Los ojos de un gato son también especialmente sensitivos al movimiento, activando su “comportamiento depredador” especialmente fino en el cerebro del gato. Las partes del cerebro del gato que controlan el hambre son completamente diferentes de las partes que controlan el instinto cazador. Por lo tanto, el deseo de cazar de un gato puede ser completamente diferente de su deseo por comer. El instinto de cazador tiene una conexión con los centros de placer en el cerebro del gato. En otras palabras, los gatitos cazan porque los hace sentir bien, no por hambre.

“Si no crees esto, recuerda esos ‘regalos’ que dejamos que no suelen tener marcas de mordidas mas allá de las heridas mortales”

Normalmente, la típica cena de comida para gatos

seca o húmeda es equivalente a cinco ratones.

“En la comida enlata al menos podemos encontrar menos pelaje”.

Los bigotes de un gato son mas importantes que sus ojos o orejas, pudiendo sentir los cambios en el movimiento del aire, ayudándolo a moverse a través de la oscuridad. Incluso los gatos ciegos pueden andar por ahí a través de obstáculos, gracias a la sensibilidad de sus bigotes. También, cuando quiere pasar por una pequeña apertura, usa sus bigotes para juzgar el tamaño. Como los gatos no tienen clavícula, ellos pueden meter su cuerpo por espacios por los que pueden meter su cabeza.

“A tu gato también le falta clavícula”.

(Cierto, pero también tiene una cabeza enorme).

“Touché”.

El cerebelo de un gato, es la parte del cerebro que controla la coordinación física, es proporcionalmente mas largo que el de la mayoría de los mamíferos. Los gatos saltan suficientemente por encima de sus objetivos para ganar agarre con las garras de sus patas traseras, entonces caen hacia adelante y balancean sus patas frontales para tener equilibrio. Los gatos domésticos pueden saltar siete veces su altura.

“Eso seria como si tu pudieras saltar un edificio de cinco pisos”.

(Pero si estuviera en cuatro patas, mi altura seria menos de 3 pies. Los saltadores con garrocha saltan alrededor de 21 pies).

“Yo podría saltar 21 pies con zapatos con propulsión”.

La cola, un órgano con mas huesos que la columna humana, también los ayuda en el balance. Y mientras los gatos pueden ser rápidos, no están hechos para la velocidad. La anatomía de un gato esta hecha para rápidos saltos y cortas corridas. Después de un momento, se les acaba la energía y tienen que detenerse a descansar.

“Y la mayoría de los gatos ponen sus “baterías” en buen uso así pueden comerse algún bocadillo mientras se van recuperando”.

(La comida siempre ayuda a acelerar el proceso de recuperación, de todas formas.)

Hablando de agilidad...

“¿Nosotros?”

(Hush.)

¿Por qué los gatos siempre caen de pie? Bueno, no siempre en realidad, pero tienen muy buenas chances de lograrlo casi siempre. Luego de los 70 milisegundos del comienzo de una caída, la biología de un gato entra en acción. Una secuencia automática de respuestas comienza con los ojos enviando información al cerebro y el sistema vestibular toma el mando. El gato primero mueve su cabeza, por lo que queda hacia arriba. Luego, la mitad frontal de su cuerpo gira 180 grados. Los nervios en la espina giran el resto de su cuerpo. Un hecho que la mayoría de la gente pasa de largo no es que los gatos giran todo su cuerpo para poner sus patas debajo de su cuerpo, sino el hecho de que no giran demasiado, siempre giran en el punto preciso.

“Todo el proceso es tan natural como respirar. De hecho, no creo que podría aterrizar mal aun si quisiera. ¿Pero por qué lo querría?”

La piel de un gato es mas fina que la del resto de los mamíferos, pero también es mucho mas flexible. También tiene una glándula sebácea que produce una secreción conocida como sebo, una sustancia aceitosa que vuelve el pelaje del gato a prueba del agua y lo hace brillar. También tienen glándulas que producen una secreción que le permite saber a otros gatos cuando esta “de humor para el amor”.

“Antes de que digas algo, John. Quiero que sepas que mis glándulas no funcionan en exceso. Las chicas me aman por mi encanto natural”.

(Claro que sí).

La piel de un gato tiene 130 mil pelos por pulgada cuadrada. Ellos actualmente tienen dos tipos de pelo: el pelaje superior o externo, y el pelaje inferior. El pelaje superior tienen como función proteger el pelaje inferior. Hay diferentes tipos de pelaje inferior y cada uno tiene sus propias funciones. Finalmente, el pelo de un gato es parte de un complicado sistema sensorial que incluye sus patas, sus bigotes, sus ojos y sus oídos. El pelo, entra en su cuerpo tres veces mas profundo que en los humanos, por lo que pueden sentir los cambios en la densidad del aire.

“Y lo sentimos mucho mas cuando nos acarician de atrás hacia adelante”.

(¿Es realmente tan malo?)

“Algunas veces se siente como si nos pasaran algo que nos quiere arrancar todos los pelos”.

Como los perros, marcan su territorio con su aroma, pero lo hacen de una forma mucho más social.

Cuando un gato se frota contra ti, no solo pasa su aroma a ti, pero también está tomando tu aroma para él. Los gatos crean un complicado “aroma familiar” que incluye a todos los miembros de su familia (incluyendo el perro si hay uno). Cuando salen fuera, llevan tu aroma con ellos, para mostrar a otros que pertenecen a una familia. Cuando un extraño entra a la casa, el gato lo huele para determinar si quiere que el aroma del extraño se vuelva parte de la de la familia. Puede tomar un tiempo para que el gato acepte a alguien nuevo en la familia, pero cuando pase, puedes apostar que el gato se volverá cariñoso contigo. Es por eso que usan sus garras contra los muebles, las garras mantienen mucho de el aroma. Entonces, cuando un gatito utiliza sus garras contra un mueble lo está marcando como parte de la familia. Auto limpiarse es una forma de también pasarse su aroma. La saliva de tu gato es rica en aroma, y por eso están constantemente limpiándose, están pasándose su aroma por su pelaje.

También, cuando un gato se mete en una pelea, araña en frente del gato, en el suelo como dibujando una línea diciendo: “Esta parte del suelo me pertenece. Crúzala si te atreves”. Finalmente, el aroma de un gato comunica que tan viejo es, su status sexual y el humor que tenía cuando hizo la marca.

“Yo personalmente creo que esto es una marca de una especie altamente evolucionada. Las narices no mienten. Tampoco los gatos, realmente. Somos un libro abierto. Si tu sabes como leerlo, cual es el lenguaje y como abrir el libro”.

(Si, claro. Tu y las mujeres.)

“¿Que significa eso?”.

(No importa, mejor dejémoslo).

Cuando los gatos se comunican entre si lo hacen silenciosamente, utilizando su lenguaje corporal involucrando muchísimas señales. La posición de su cuerpo, las orejas, la cola y sus bigotes van en un elaborado proceso de comunicación.

“Yo bailo con mi cara y con mis pies. Pero cuando un gato está de malhumor, ¿dirán que tenemos ocho bigotes izquierdos?”.

Si un gato se comunica verbalmente con otros gatos es solo en momentos de gran emoción. Es creído (pero no probado) que los gatos se comunican verbalmente con los humanos porque ellos nos perciben como padres, o cuidadores.

“Eso es casi todo falso. Los humanos no entienden nada de lenguaje no verbal, así que no nos dejan mas que el ineficiente “miau”. Y los sueños, por supuesto”.

(Estaba llegando a eso).

Los gatitos pequeños se comunican con sus madres verbalmente, si los gatos nos ven a nosotros como cuidadores quizás sea por eso que se comunican con nosotros verbalmente. Algunos científicos creen que los gatos se comunican verbalmente porque somos demasiado tontos para entender la comunicación no verbal que usan con nosotros. Pero es solo una teoría...

“Y para aquellos que creen que los gatos son gente pequeña, lo tienen equivocado, las personas son gatos grandes...”

Las patas de los gatos son muy versátiles también. Están hechas para el movimiento silencioso, tienen sus garras para trepar y para pelear también. También actúan como esponjas para limpiar.

“Y ustedes dicen que sus manos son versátiles. Querría verlos usarlas para matar la cena y lavarla en el mismo movimiento”.

(Touche).

Las patas de un gato son parte de su sistema perceptivo, capaces de detectar la más mínima vibración en la Tierra. Un gato puede sentir las vibraciones de un ratón moviéndose en sus pequeños pies sobre el suelo incluso a 16 pies de distancia.

“Recuerden esto chicos, cuando su gato esté arriba de un árbol, agitarlo lo va a asustar hasta la muerte y luego tendrán que consolarlo”.

También los gatos caminan en puntas de pie. Las patas traseras son usadas para saltar y empujar con fuerza, las patas delanteras para cazar principalmente. Cuando cazan ratones, el porcentaje de éxito es de alrededor del 75%. En el caso de pájaros, solo el 10%.

“Hey, John, ¿Sabías que alrededor del 90% de las estadísticas son inventadas?”

(¿Incluyendo esa? ¿Para que inventaría los números para hacerlos ver mal? Si quisiera inventarlo diría que capturan pájaros el 60% de las veces, pero esto es Hechos no Folclore).

“¿Que esperabas? Nosotros no tenemos alas. Generalmente.”

Cuando cazan los gatos son completamente silenciosos; la parte esponjosa de la parte baja de sus patas amortigua casi todo el sonido. Porque los gatos son de larga vista, ellos confían en sus bigotes mas que en sus ojos para sentir presas cercanas.

Los gatos son verdaderamente carnívoros; una de las pocas especies en la Tierra que realmente pueden sobrevivir solo con carne. Desafortunadamente, este sistema digestivo especializado hace que no puedan desintoxicarse de ciertas sustancias químicas, como Paracetamol que se convierte en un veneno mortal en sus cuerpos.

“¿Qué?”

(Que no comas nada del botiquín medico, y tengas cuidado con que tipo de medicina dejas que te pongan).

Un gato debe tener grasas en su dieta porque no puede producirlas por si mismo y moriría sin ellas.

Los gatos pueden comer sal, lácteos, y pescados, pero no dulces. Es posible que ciertos aminoácidos le den al gato el mismo placer que nosotros asociamos con lo dulce, pero cuando consideras el hecho de que un chocolate es venenoso para un gatito, no es tan triste como inicialmente suena.

“¿Un chocolate es venenoso para nosotros?”

(... Si)

“Que mal. Al menos puedo obtener mis dulces de una amiguita”.

Si todo esto no alcanza para impresionarte sobre los sentidos de un gato, considera esto: los sentidos de un gato están siempre “prendidos” incluso cuando están durmiendo. Incluso cuando están en el Reino de los Sueños, no dejan de sentir a las ratas caminando, el olor de la comida que estas cocinando en la cocina y todo tipo de cosas como las vibraciones que el perro produce. Ah, y por cierto, los gatitos comienzan a tener sueños incluso antes de que puedan abrir sus ojos.

“Hey, tengo algo para contarte yo”.

(Adelante.)

“Nosotros los gatos tenemos una habilidad que usa el reloj biológico, el ángulo del Sol y el magnetismo de la Tierra. Yo casi siempre puedo encontrar un lugar donde he estado antes. Trata de lanzarte en el medio de la nada y buscar el camino a casa por instinto algún día...”

Folclore

Empecemos por el comienzo. Bueno, lo que muchos consideran el comienzo. La palabra “gato” nunca aparece mencionada en la Biblia. Ni una vez. Los gatos son nativos de la región donde las historias de la Biblia tienen lugar, pero no hay ninguna mención a ellos. Recuerda eso mientras comenzamos nuestro oscuro viaje a través del largo, intrincado y oscura historia de los gatos en el folclore de los hombres.

“Para ser justos, la biblia no menciona mascotas en general. Pero si algunos leones”.

Mientras los gatos no son mencionados en la biblia, si es un poderoso símbolo en casi todas las otras religiones. Freya, la diosa, tenia un carro tirado por gatos (algunas veces grises, otras negros, y variando en numero). Luego de servir a la diosa durante 7 años, los gatos eran premiados convertidos en brujas, disfrazándose como gatos negros.

“Suena mas como una maldición para mi, el perder esta forma fantástica”.

Los gatos eran también sagrados para Bast, la Diosa Egipcia, hija de Isis y Osiris. Los gatos en su templo en la ciudad de Bubastis usaban pesados collares de joyas y eran vistos como dioses.

Cualquiera que matara un gato en esa ciudad era condenado a muerte.

“Me gusta esa regla”.

Se creía que los gatos controlaban el movimiento de la Luna, protegían a los muertos y tenían total autoridad sobre las casas reales en la noche por su habilidad de ver las cosas en la oscuridad mientras los humanos no podían. Los gatos eran tan amados por los egipcios que a veces momificaban un ratón para acompañar al gato en el otro mundo. Durante las excavaciones en las ruinas de Tell-Basta (o sea Bubastis) los arqueólogos descubrieron la tumba de

300.000 gatos momificados.

“Me he encontrado con algunos de esos gatos en el Sueño. Eran muy aburridos”.

Los Egipcios también creían en una criatura llamada “El Gran Gato”.

“Huh. Y yo nunca estuve en Egipto”.

... que acompañaba a Ra en sus viajes nocturnos a través del mundo, protegiéndolo en Apep –El Mundo de los Muertos- mientras el estaba débil. Cada noche, una serpiente llamada Seth trataba de devorar el bote, y cada noche el Gran Gato cortaba la cabeza de la serpiente, permitiéndole al bote mágico de Ra continuar con su viaje a través del mundo. Los Egipcios tenían gatos en sus casas como protectores también, permitiéndoles dormir seguros como el Gran Gato protegía a Ra.

Tanto Buda como Mahoma tenían gatos asociados a ellos. Es algo que se dice que en el funeral de Buda, el gato fue una de las dos criaturas del mundo que no lloró en el funeral de su maestro (la otra fue la serpiente). Un poco más al Oeste, Mahoma prefirió cortarse parte de la ropa, antes de correr al gato que dormía sobre ella.

“Mi abuelo me contó esa historia. El dijo que el gato tomo parte de su ropa para hacer su nido y lo mantuvo ahí. Ese gato vivió cien años”.

(¿En serio?)

“Eso es lo que dijo”.

En el Oeste, los gatos han sido siempre asociados con magia, brujas y fenómenos naturales.

“Cuando un gatito se lava detrás de las orejas, vamos a estar pronto saboreando las lagrimas del cielo” es un dicho común entre los estudiantes ingleses.

“Puffah! El dicho tendría significado si viniera de Egipto. Los gatos se lavan como llueve en Inglaterra. ¡Todo el tiempo!”

De acuerdo al folklore británico, si un gato se sienta de espaldas a una chimenea, debes esperar una noche fría. En Francia, dejar caer un gato en un cruce de caminos y seguirlo, te llevara a un tesoro; mientras que en Alemania los gatos de pelaje multicolor se creía que podían ver el futuro y le daban esa habilidad a un niño afortunado en la casa donde vivían mediante un rasguño o beso. También, si un gato

lava tu rostro y luego va hacia el Este, puedes esperar compañía de esa dirección para el fin de la semana. También, si llevas un hueso de gato en tu bolsillo, tendrás buena suerte todo el día.

“Eso de “girarse e ir hacia el Este” era popular en el Norte de Europa donde la costa iba hacia el Este. Las esposas y madres bendecían a los gatos con grandes regalos de carne y leche cuando creían que sus esposos y padres volverían a casa pronto”.

Y, a pesar de su falta de mención en la Biblia, el folklore Cristiano dice que el gato es la única criatura que recuerda el pasaje desde el Edén, cuando Adam y Eva fueron echados de este. Por lo tanto, el gato es la única criatura que sabe como volver allí.

“Si, otro secreto que no vamos a decir. Por ahora”.

Gatos y perros han sido varias veces conocidos como “guardianas del corazón” principalmente porque la gente antes creía que los espíritus –tanto buenos como malos- llegaban a la casa a través de la chimenea (¿Recuerdas al viejo San Nicolás?). Si tu traes un gato a la casa, debes ubicarlo en el centro de esta. Si lo haces, nunca se irá y asegurara que solo los espíritus buenos entren en la casa.

“Si no tienes una chimenea, trata de ubicar al gato cerca de una lata de atún abierta, también sirve”.

La magia para proteger la casa era muy importante en la Edad Media en Europa. Pero, antes de que tu puedas mantener a tu gato en tu casa, tenias que asegurarte que no la abandone. Para hacer eso, se lo solía llevar y hacer entrar a la casa a través de la ventana, no de la puerta. Esto asegura que el gato nunca abandone la casa (o al menos que si lo hace, siempre vuelva). Si tu ubicas a un gato en la cuna de un bebe recién nacido, el gato protegerá al chico hasta el día que el gato muera (una creencia común en el Ducado de Pennsylvania dice que ubicar un gato en la cuna de un bebe hará sus sueños realidad). Los Masones (los constructores, no los conspiradores) ponían gatos vivos en los cimientos de los edificios para asegurar la buena suerte de los futuros habitantes. Echar a un gato que entra a tu casa voluntariamente es mala suerte, y finalmente, un visitante a la casa debe siempre besar al gato para asegurar buena suerte en su regreso a casa.

Los marineros ponían un montón de fe en el poder mágico de los gatos. Los gatos eran mantenidos a bordo por buena fortuna. Si un marinero era llevado por la nave hacia el gato cuando esta se mecía, signi-

ficaba que nunca volvería a casa. Un gato que maúlla mucho y alto significa un viaje malo, mientras un gato juguetón significa un viaje con viento a favor. Si un gato se le adelanta en el camino a un marinero, significa buena suerte, pero si se le cruza por el camino significa mala suerte.

“Algunas veces adivinaban la fortuna a través de un gato rondando sin sentido la cubierta. Cuanto mas equivocados los marineros estaban sobre nosotros, mas confuso ponían al gato y mas extraña su forma de “adivinar la fortuna” se volvía”.

En América, las chicas jóvenes han usado pelos de gatos para determinar si debían o no aceptar una propuesta de casamiento. Tomaban tres pelos de la cola de un gato y los cubrían con un papel. Luego ubicaban el papel debajo de la almohada. La mañana siguiente se debe quitar el papel cuidadosamente y ver si lo que se ha formado es una S o una N para entonces responder al hombre.

“Me quitaron pelos para esto. Es triste que una chica sea lo suficientemente inteligente para hacer el truco pero no lo suficiente para seguir los consejos de su protector”.

Mientras que estornudar ha sido siempre señal de brujería (si estornudas tres veces, es porque tu estas tratando de “llamar a una bruja”), el estornudo de un gato es señal de buena o de mala suerte.

También, si un gato estornuda tres veces seguidas, significa que te vas a resfriar.

Algunos alquimistas griegos creían que los gatos tenían el secreto para la Piedra Filosofal. Los bigotes de un gato hacen una “X” que es la primer letras para las palabras griegas oro, tiempo y crisol. Estas tres palabras son también conocidas como “los Tres Secretos”. Un gato tiene nueve vidas (3x3) y estos Tres Secretos multiplicados crean el Gran Diseño, también conocido como la Piedra Filosofal (el material que cambia cualquier metal en oro).

“Algunos humanos recientes han sido merecedores del secreto, pero el Rey de los Gatos decidió que grandes cantidades de oro apareciendo crearía mas problemas a esos hombres de los que resolvería”.

Claro, además de las tormentas y la brujería, los gatos han sido asociados con la muerte. Como mención antes, en el Antiguo Egipto los gatos eran considerados guardianes de la muerte, pero su reputación no se limitaba a Egipto. Los Cristianos primitivos

creían que si un gato se sentaba sobre una tumba, el alma de esa persona estaba en poder del demonio. En el siglo XVI en Italia, el mismo incidente causo que el cuerpo se levantara como un vampiro. En América, los inmigrantes escoceses trajeron consigo la noción de que si un gato entraba a un cuarto donde había un cuerpo muerto, la próxima persona que tocara al gato quedaría ciego.

Mientras tanto, en Japón, se cree que los gatos son las almas mas avanzadas y evolucionadas de la creación. Los Budistas creen que los gatos se transforman en “super almas” cuando mueren, por lo que el cuerpo de un gato es solo un lugar de descanso para un alma espiritualmente superior.

“Los niños en las familias Budistas son conocidos por decir: “Cuando crezca, quiero ser un gato”.

Claro, mientras mucha gente a estado admirando a los gatos por su sabiduría, hubo gente que los ha tratado con crueldad. En Europa se creía que la cola de un gato tenia un gusano, y si tu no les cortabas la cola, el gato moriría con mucho dolor. También, se creía que si atabas papel alrededor de las cuatro patitas de un gato, este bailarían hasta la muerte y se decía que no había que decir secretos frente a un gato, o los llevaría al Demonio.

Fue el Papa Gregorio XI (nació en el año 1145 y murió el 22 de Agosto de 1241) quien declaró que los gatos se encontraban en alianza con el Demonio en la Bula Papal Vox en Rama, causando una masacre de felinos en toda Europa.

“Obviamente, era una persona que prefería perros. Y algún gato malo seguramente le ha “tomado el aliento” cuando era un niño. Y nos arruino todo al resto de nosotros”.

Ambrose Paré era un médico del siglo XVI reconocido como “el padre de la cirugía moderna”. Hizo una observación revolucionaria sobre el rol de un médico, diciendo que este era: “curar, aliviar, confortar y prevenir”. También creía que los gatos eran “animales venenosos que infectaban con su pelo, su aliento y su cerebro” y sugería masivas matanzas de todos los gatos. Todo lo que muestra que los hombres mas iluminados de una época pueden ser muy supersticiosos.

Por el otro lado, Carlos I, rey de Inglaterra tenia un gato negro de la buena suerte del cual tenia terror de perder. Incluso asigno guardias para vigilarlo. Como podía suceder, el día después que el gato murió, fue

arrestado y terminó su reino seis pulgadas mas acordado de lo que lo había comenzado.

“¿Se desangró cuando le cortaron las piernas?”

(No, seis pulgadas de la parte superior. Fue decapitado).

“Que terrible...”

Y, algunas notas mas sobre figuras históricas y su asociación con los gatos. Abraham Lincoln tenia 4 gatos. Napoleón tenia un miedo casi patológico a los gatos y no dejaba que se le acercara ninguno y no quería tener ninguno a la vista. Deduce de eso lo que quieras.

“Paranoia no es el único demonio interno del que los humanos tienen que ser protegidos”.

(Bueno, pequeño amigo, terminé).

“Era hora...”

(Disculpa si se hizo tan largo...)

“Perdón por no limpiar la caja, amigo”

Palabras finales

Comencé este juego hace dos años. Estaba casado entonces. Vivía con dos gatos y un perro. Trabajaba para una empresa que no tenia nada que ver con lo que amo hacer: escribir y jugar juegos.

Bueno, mucho ha cambiado.

No estoy mas casado. No tengo mascotas, y estoy haciendo el trabajo que amo: escribiendo y diseñando juegos. Mientras tanto, también escribo y diseño juegos como hobby –y ahí es donde este conjunto de juegos viene.

Cuando Jared sugirió juntar todos los juegos, el dijo “Sabes, así por fin puedes publicar Cat”. Con el paso de los años este juego se volvió el juego por el que todos me preguntaban. Bueno, Cat y Elfworld. Pero por alguna razón, este juego a realmente capturado la imaginación de la gente. O al menos, su curiosidad. Y nosotros lo sabemos todo sobre curiosidad, ¿O no?.

Quiero agradecer a Jared por ayudarme a recordar porque amo los juegos. Y a Annie por la misma razón (y por soportar mis reacciones demasiado a la defen-

siva contra ella cuando me sugería alguna edición). También muchas gracias a todos ustedes que pusieron su fe en estos juegos pequeños.

Enemy Gods, Lacuna y Run Robot Red fueron grandes éxitos. Esperamos seguir impresionándolos.

Finalmente, me quito el sombrero ante quien hizo posible este juego. Murió de leucemia felina cuando tenia solo un año y medio. Horas después de que había fallecido, las ideas comenzaron a surgir en mi cabeza. Era como si estuviera siendo acosado por su fantasma, contándome sus secretos. Estos son los secretos que me contó. Los comparto ahora con ustedes. Buenas noches, pequeño Roland. Te veré luego del atardecer.

“Heh. No si yo te veo primero a ti”.



Cat



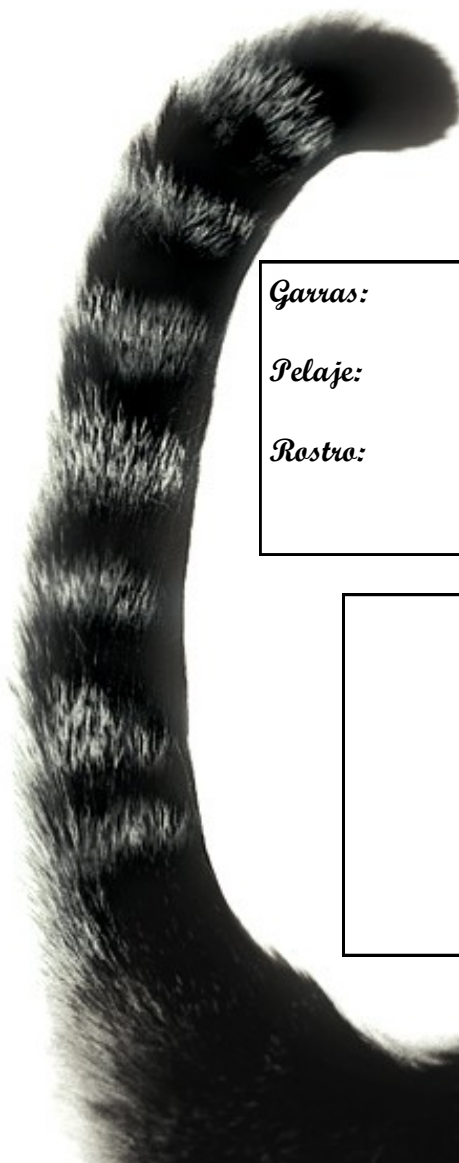
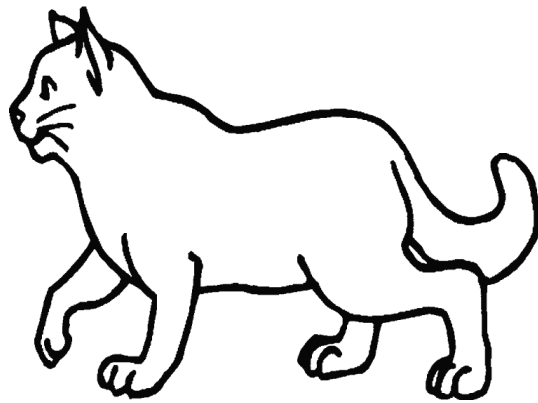
Un juego pequeño sobre héroes pequeños

CatSheet

Nombres: _____

Vidas: ○○○○○○○○ *Cicatrices:* _____ *Estilo:* _____

Puntos de Magia: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○



<i>Garras:</i>	_____	<i>Colmillos:</i>	_____
	○○○○○○		○○○○○○
<i>Pelaje:</i>	_____	<i>Patas:</i>	_____
	○○○○○○		○○○○○○
<i>Rastro:</i>	_____	<i>Cola:</i>	_____
	○○○○○○		○○○○○○

<i>Reputación:</i>	
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○
_____	○○○○○