

GATICOS BASTARDOS

EL NUEVO JUEGO de ROL de **JMPR**



GATICOS BASTARDOS

GATICOS BASTARDOS

**La infame e hilarante historia
de una desenfrenada venganza.**

Por: José Manuel Palacios Rodrigo (JMPR)

Portada: Helena Bermejo (Kamapon)

Arte Interior: Helena Bermejo (Kamapon)

Maquetación: José Manuel Palacios Rodrigo (JMPR)

GATICOS BASTARDOS © 2011

Es material de libre distribución bajo licencia Creative Commons.



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

AVISO:

Esto es un juego de rol humorístico que pretende parodiar la vida real. Cualquier parecido con la realidad no sólo será pura coincidencia, sino que significará que la realidad nos copia y según la licencia debe dar créditos.

Ningún humano o gatico resultó herido durante la escritura de este juego.

Fuentes de inspiración:

Películas:

-*Haru en el reino de los gatos.*

Juegos de Rol:

-*Catz.*

Otros:

-*Los Gatos del Perich.*

AGRADECIMIENTOS

Ryback y Participante X



GATICOS BASTARDOS

INTRODUCCIÓN

En los antiguos tiempos los venerábamos como dioses, pero esos tiempos acabaron. Durante años, los humanos hemos ocupado su espacio, transformándolo y convirtiéndolo en un lugar inhospito y plagado de peligros. Hemos convertido a unos taimados depredadores en objeto de nuestra burla. Los hemos recluido en nuestras casas para que nos sirvan de mascotas. Los hemos marcado, extirpado las uñas, castrado... Es la hora de la revancha... ¡Gatos del mundo, morded la mano que os alimenta! ¡Es la hora de la Rrrrrrrrrrrrevolución! ¡Miauuuuuuuu!

Gaticos Bastardos, la infame e hilarante historia de una desenfadada venganza.

Gaticos Bastardos es un juego de rol en el que los jugadores interpretarán el papel de "gaticos", véase, gatos de todo tipo que han decidido revelarse contra los humanos como especie dominante, y retomar su papel como dueños del mundo. Pero claro, los planes para dominar el mundo de estos felinos suelen ser curiosos cuanto menos. Acepta el desafío y conviértete en un gatico, un personaje de pequeño tamaño, sin pulgares, y adéntrate en el peligroso mundo de los humanos, plagado de funcionarios de la protectora de animales, niños gamberros, pokeros dueños de pitbulls y coches asesinos. Gaticos Bastardos (GB) es un minijuego en clave de humor que te hará reflexionar sobre los cambios que los humanos hemos hecho en el hábitat y las costumbres de estos pequeños y simpáticos animales, y que te hará replantearte tu relación con ellos. ¿Alguna vez maltrataste un gatico? Ahora enfrentarás su venganza...

ROLERO DE HIERRO

Gaticos Bastardos se ha diseñado en un origen para participar en el concurso Rolero de Hierro 2011 e incluye los siguientes retos.

-Reto Temático: Choque de civilizaciones.

Si se utiliza en un sentido amplio, civilización pasa a ser sinónimo de Cultura (englobando las visiones del mundo o ideologías, las creencias, los valores, las costumbres, las leyes e instituciones); que se suele aplicar con carácter más general. ¿Qué más da que no tengan pulgares y no hayan podido construir un imperio? En este aspecto hemos querido ser voluntariamente sarcásticos. Muchas de las cosas que percibimos de culturas o civilizaciones diferentes están matizadas por lo que sabemos acerca de ellas y por nuestras propias convicciones. Seguro que todos nosotros hemos empleado la expresión "Que raros son estos... PONGA AQUÍ SU CULTURA DIFERENTE". GB hace incapié en la percepción que tienen estos animales de nuestros hábitos culturales y como pueden usarlos para conquistarnos... por supuesto.

-Reto Mecánico: Recursos no renovables.

El juego está construido sobre un sistema de gestión de recursos. Tus jugadores tendrán al comienzo de la partida una serie de puntos que irán agotando a medida que juegan. Ellos tendrán que decidir cuando merece la pena arriesgarse y gastar sus preciados recursos, y cuando merece la pena conservarlos.

-Reto Social: El traidor.

Uno de los jugadores interpretará al Gatico Faldero. Este simpático personaje ha convivido tanto entre los humanos que no quiere que las cosas cambien. A fin de cuentas duerme en una cama blandita, come carne varias veces al mes, le rascan detrás de las orejas y duerme 16 horas al día sin preocuparse de las inclemencias del tiempo. ¿Por qué bigotes iba a querer que cambiasen las cosas? El Gatico Faldero es un traidor entre los Gaticos Bastardos, sabotando en la medida de lo posible los avances y los planes de sus compañeros de equipo.



GATICOS BASTARDOS

CAPÍTULO I LOS GATICOS BASTARDOS.

Personajes.

Uno de los jugadores deberá ser nombrado Rey de los Gatos. El Rey de los Gatos será el encargado de interpretar las reglas, describir el escenario y a los Personajes Secundarios que lo poblarán. El resto de jugadores interpretarán "gaticos", los aguerridos gatos protagonistas de la historia. Antes jugar, los jugadores deberán crear sus alter ego gatunos.

Características comunes de los Gaticos.

-Visión Nocturna: Los gaticos ven muy bien en la oscuridad siempre que haya una mínima fuente de luz. Si no la hubiera y la oscuridad fuese absoluta, no ven nada de nada.

-Caer de Pie: Un gatico siempre puede tomar un riesgo de dificultad 4 de Agilidad para tratar de caer de pie. Si lo consigue tan sólo se hará la mitad de daño en una caída. No importa la altura de la caída.

-Sentidos Agudos: Los sentidos de los gaticos son muy agudos, sobre todo el oído. Pueden escuchar y olfatear cosas que a nosotros nos pasarían desapercibidas.

-7 Vidas: Es cierto, los gaticos tienen 7 vidas. Si agotan todos sus puntos de vida o reciben una herida mortal (por ejemplo si son atropellados) agotan una de sus vidas y salen casi ilesos. Si un gatico agota sus 7 vidas, va al cielo de los gatos.

Características.

Los gaticos tienen una serie de características que los definen. Estas características se miden entre 1 y 5, siendo 1 una característica muy mala, propia de un cachorrillo y 5 una característica muy alta, propias de un gato de campeonato.

- **Cuerpo:** Lo fuerte y resistente que es el gatico. Los gaticos con Cuerpo alto son gatos muy grandes. Si además tienen la Agilidad baja, pueden ser algo obesos. Un gatico puede usar su Cuerpo en situaciones de fuerza bruta, como levantar un peso, abrir una gatera atascada a cabezazos. El cuerpo de un gatico también sirve para amenazar o dar miedo.

- **Agilidad:** Lo ágil y diestro que es el gatico. Los gaticos con una alta agilidad son esbeltos. Un gatico puede usar la Agilidad para saltar una distancia, trepar a un árbol, dar un zarpazo a un mocoso que le tira de la cola...

- **Sentidos:** Mide la percepción e intuición de nuestro gatico. Se usa Sentidos para darse cuenta de las cosas, olfatear comida, escuchar la llamada de una gata en celo, etc.

- **Astucia:** Lo avisado que es el gatico. Un gatico puede usar Astucia para darse cuenta de que le engañan, para recordar un camino seguro, etc.

Instinto

El instinto es una medida de la naturaleza gatuna y salvaje de los gaticos. El instinto puede ayudar a los gaticos en determinadas circunstancias, pero también puede hacer que el gatico se comporte... como un animal. Todos los gaticos empiezan con un valor de 3 de instinto.

¿Cómo se usa el instinto? El instinto proporciona al gatico una reserva comodín que puede usar en cualquier tipo de riesgo. Además, puede usar tantos de estos puntos comodines como su valor de Instinto. Esta es la parte buena. La parte mala es que cuando se produce una situación que puede "activar" el instinto del gatico (le lanzan una bola de lana, le ponen un plato de leche...) el gatico debe tomar un riesgo para evitar que sus instintos le dominen (y correr a perseguir la pelota o abandonar sus planes para ir a beber la leche). La dificultad de ese riesgo es siempre el propio valor de Instinto del gatico (así que cuanto más alto... peor). Pero ojo, el jugador SÓLO puede gastar puntos de esta reserva de Instinto para este riesgo (al ir contra sus instintos pierde parte de su potencial).

Todos los gatos tienen un punto débil gatuno, su "Felinidad". Cuando se enfrenten a ese punto débil no pueden usar puntos para su riesgo de Instinto. Como sugerencias, las felinidades típicas de los gaticos pueden ser:



- Pelotas que ruedan.
- Marca de comida.
- Ratones.
- Palomas.
- Atún.
- Leche.
- Ovillos de lana.

Consulta con tu RdG acerca de una felinidad típica para tu gatico.

Gatico Callejero o Casero.

Tu personaje debe decidir el origen de su gatico. Un Gatico de origen Callejero comienza con un +1 a su Astucia (en la calle, o te espabilas o estás muerto), mientras que un Gatico Casero empieza con un +1 a su Cuerpo (los gatos caseros suelen estar mucho mejor alimentados y hacer menos ejercicio).

Puntos Básicos.

El jugador reparte 11 puntos para las 4 características de su gatico. El mínimo es 1 en cada una y el máximo siempre es 5.

Dos cosas buenas y una mala.

Todos los gatos son diferentes. Ahora el jugador decide dos cosas buenas sobre su gatico y su punto débil, una mala. El jugador que lleva al gatico puede incrementar en 1 punto extra los riesgos relacionados con su cosa buena. El personaje sólo recibe ese punto extra (que además puede superar el límite de su característica) si usa al menos 1 punto de su reserva. Del mismo modo, si un jugador quiere usar su reserva para aumentar su tirada en un riesgo apropiado para su cosa mala, deberá gastar 1 adicional.

A continuación presentamos un listado de ejemplos de Cosas Buenas y Cosas Malas... siéntete libre de inventar nuevas. El RdG siempre tiene la última palabra acerca de lo que es válido y lo que no como Cosa Buena y Cosa Mala.

Cosas Buenas
Buena Vista
Buen Cazador
Grácil
Garras Afiladas
Seductor
Buena Presencia
Imponente
Ojos Emotivos
Pelaje Impecable

Cosas Malas
Cegato
Torpe
Obeso
Sin uñas
Castrado
Mala Presencia
Escuchumizado
Legañoso
Tiñoso

Por ejemplo:

El jugador que lleva a Calcetines escribe dos cosas buenas sobre él y una mala. Escribe: Buena Presencia (Calcetines está fuerte y saludable) y Amenazador (Calcetines es grande y de aspecto fiero). Como cosa mala escribe "Gordo".

Durante la partida Calcetines intenta llamar la atención de una señora para que le de comer. La señora no está muy por labor, así que el RdG establece que debe haber un riesgo, con una dificultad de 5 en este caso. Dado que está hambriento, el jugador de Calcetines declara que usará 1 punto de su reserva. Pero espera, ¿no puede ayudar su Buena Presencia a caerle bien a la señora? El RdG decide que sí, así que el punto que ha decidido usar se convierte en 2. Lanza el dado, obtiene un 4 y al sumarle 2 se transforma en un 6. De sobra para convencer a la señora.

Más adelante Calcetines huye de un perro y quiere trepar a un fino árbol. El RdG establece un riesgo con dificultad 4. El jugador quiere que Calcetines suba de todas formas, así que quiere usar 2 puntos de su Reserva, pero espera, el RdG decide que como Calcetines está Gordo no trepa tan bien, así que esos 2 puntos se transforman en sólo 1. El jugador traga saliva, lanza el dado y obtiene un 2, que sumando su punto se transforma en un 3. No es suficiente y el pobre Calcetines se estampa con el árbol incapaz de subir... tendrá que probar otra cosa.

Puntos gratuitos:

El personaje recibe 6 puntos para personalizar su personaje. Puede cambiar esos puntos según estos costes.



GATICOS BASTARDOS

Subir 1 una característica - 3 puntos.
Escribir una Cosa Buena - 2 puntos.
Subir 1 punto el Instinto - 4 puntos.
Aumentar en +1 la reserva Física o Mental (ver más abajo) - 1 punto.

También puede adquirir "Cosas Malas" para su gatico. Cada "Cosa Mala" le proporciona 2 puntos extra para gastar.

O bien, puede perder una de sus vidas gatunas para conseguir 2 puntos extra. El máximo de puntos extra que se pueden conseguir es de 6.

Reservas

Todos los gaticos tienen 3 reservas.

- Reserva Física: Tiene un valor de $12 + \text{Cuerpo} + \text{Agilidad}$
- Reserva Mental: Tiene un valor de $12 + \text{Sentidos} + \text{Astucia}$
- Reserva de Instinto: $3x \text{Instinto}$.

Vidas y Puntos de Vida

Un gatico comienza con sus 7 vidas (a no ser que haya decidido perder algunas para conseguir puntos extra).

También comienza con un número de puntos de vida que serán:

$$12 + \text{Cuerpo} + \text{Instinto}.$$

Los Puntos de Vida miden lo sano que está un gatico. Si un gatico se hace daño pierde Puntos de Vida. Si un gatico se queda sin puntos de vida, perderá una de sus vidas gatunas. Si no le quedan vidas gatunas, entonces fallecerá (y el RdG llorará).

Transcripción de los maullidos tras la Plaza de las Fuentes.

-A ver... ¿Qué han hecho los humanos por nosotros? ¿Eh?

-Bueno... nos han desparasitado.

-Si, joe, que alivio de pulgas oye.

-Es cierto...

-Bueno... a parte de desparasitarnos ¿Qué han hecho por nosotros?

-Eh... nos cepillan.

-Si, a mi me cepillan.

-Y la comida, nos dan de comer.

-Si, comemos bien.

-Ah, y también las camas blanditas.

-Y los juguetes para gato.

-... A PARTE del desparasitado, del cepillado, de la comida, las camas blanditas y los juguetes... ¿Qué han hecho por nosotros?

-Eh... ¿Nada?

-¡Véis lo que os decía! ¡No han hecho nada por vosotros! ¡Es la hora de alzarse contra su tiranía!

-¡MIAUUUUUUU!

-Frente Popular Gatuno ¡Adelante!

-Espera, nosotros no somos el FPG, somos el FGP.

-¿El qué?

-El Frente Gatuno Popular.

-¿Y quién es el Frente Popular Gatuno?

-Unos disidentes.



GATICOS BASTARDOS

CAPÍTULO II ¿CÓMO SE JUEGA?

MECÁNICA

Los jugadores de los gaticos describirán sus acciones al Rey de los Gatos y este las interpretará y narrará el resultado de las mismas.

Si el Rey de los Gatos (RdG) considera que el Gatico puede realizar la acción sin problemas, entonces se narra el resultado. Si el RdG considera que el resultado dramático no es seguro, hará falta arriesgarse (durante el texto nos referiremos a esto como "tomar un riesgo" o "arriesgarse").

Tomando un riesgo.

Para resolver un riesgo un jugador lanza un dado de 6 caras (de ahora en adelante "un dado" o "1d"). Si el resultado es igual o mayor que la dificultad (normalmente 4), el personaje habrá tenido éxito.

Dificultades variables.

Espera, no todo es así de fácil. A veces las cosas se complican. El RdG puede decidir que la dificultad es más alta (o más baja). Tan alta como quiera, de hecho. Aquí podemos poner unas guías de números de dificultad.

Acción	Dificultad
Normal	4
Complicado	5
Difícil	6
Muy Difícil	7
Imposible	8
De Locura	9
Absurdo	10
¡Venga ya!	11

Gasto de las reservas

Un jugador puede anunciar que su gatico gasta puntos de su reserva (verás lo que son más abajo) para llevar a cabo un riesgo. Antes de nada, el RdG decidirá cual es la característica gatuna más relevante para la acción que el jugador está intentado. Si es Cuerpo o Agilidad, el jugador podrá usar su reserva Física, si es Astucia o Sentidos, podrá usar su reserva Mental (y en cualquiera de los

dos casos podrá usar Instinto como reserva comodín). El jugador no puede gastar más puntos que el valor que tenga en la característica relevante. Sumará al dado tantos puntos como puntos gaste de su reserva.

Calcetines, el gato obeso, intenta saltar de un tejado a otro. El RdG le dice que debe tomar un riesgo y que la dificultad es de 5. El jugador que maneja a Calcetines decide gastar puntos de Reserva Física para el salto. Su reserva física es de 18. Pregunta al RdG sobre la característica más relevante para su hazaña, y este le informa que es Agilidad. Lamentablemente para Calcetines, su Agilidad es tan sólo de 2, por lo que sólo podrá gastar 2 puntos en este salto. Mucha suerte...

Esforzarse

En casi todos los riesgos físicos los jugadores pueden decidir esforzarse. Esto ha hacerse antes de lanzar el dado. Un gatico que esfuerza paga en PUNTOS DE DAÑO la diferencia entre su tirada de dado (modificada por los puntos que hubiese gastado de sus reservas) y la dificultad.

Calcetines intenta pasar a toda prisa a una casa antes de que se cierre la puerta. El RdG le dice que eso es un riesgo de dificultad 5 y que la característica relevante es Agilidad... y que tiene que contar que Calcetines está Gordo y eso le penalizará (ver Dos Cosas Buenas y Una Mala). Calcetines apenas tiene ya puntos en su reserva física, así que, ya que es muy importante para él entrar en la casa, decide esforzarse. No gasta puntos de sus reservas y lanza el dado obteniendo un 3. Como la dificultad era 5, falla por 2 puntos. El RdG decreta que Calcetines logra atravesar la puerta pero que al cerrarse le pilla ligeramente la cola y le hace 2 puntos de daño. Calcetines lanza un bufido y se esconde para lamerse las heridas. Al menos ha entrado...

Contando el Tiempo.

El tiempo que tardas en describir al RdG cómo tu gatico salta por encima de ese



GATICOS BASTARDOS

furioso pitbull no es el mismo que él tardaría en saltar en el juego. Esto quiere decir que diferenciamos el tiempo en que los jugadores hablan y describen (tiempo real) de lo que ocurre y cómo transcurre en el juego (tiempo de juego).

El tiempo de juego se divide normalmente en escenas (que son una unidad de tiempo indeterminada caracterizada por incluir más o menos al mismo grupo de personajes en un lugar determinado). En un principio nos bastaría con esta división temporal, pero a veces las cosas se tuercen y necesitamos saber que pasa en periodos cortos de tiempo (como en una persecución o una pelea de gatos). Entramos entonces en los turnos. Un turno es un periodo de unos 3 segundos. En un minuto habría unos 20 turnos. Normalmente un gatico o personaje secundario puede hacer una sola cosa sencilla en su turno. Correr, saltar, morder, caminar... etc. El RdG siempre tiene la última palabra acerca de lo que da tiempo a hacer en un turno.

Huída y persecución.

Para huir un gatico corre en todas direcciones a menudo zigzagueando o esquivando obstáculos, trepando, etc. Normalmente el RdG establece la distancia entre el perseguido y el perseguidor del siguiente modo: Muy Cerca, Cerca, Media, Lejos, Muy Lejos. En cada turno el perseguido intenta una maniobra para dejar atrás a su perseguidor, y el perseguidor DEBE conseguir hacer la misma maniobra para mantener la distancia. Aunque puede renunciar si cree que no puede superarlo o no quiere arriesgarse. En ese caso se termina la persecución.

Si el perseguido falla la tirada y el perseguidor la supera, la distancia se acortará un paso. Si la distancia ya era Muy Cerca, el perseguidor dará alcance al perseguido.

Si el perseguido supera su tirada y el perseguidor la falla, la distancia se agranda en un paso. Si la distancia ya era Muy Lejos, el perseguido dará esquinazo al perseguidor.

Si ambos fallan o ambos superan la tirada, la

distancia se mantiene (a no ser que fallar una tirada de maniobra implique, por ejemplo, caerse desde un tejado).

Pelear

Los gaticos a menudo se pelean, tanto con otros gaticos como con perros, y a veces muerden a los humanos.

¿Quién actúa primero? El que haya empezado la agresión. En caso de duda los gaticos suelen ser más rápidos que los humanos y que los perros.

Para atacar se toma un riesgo de Cuerpo o de Agilidad, a criterio del agresor, ya haga un ataque de fuerza bruta o algo más sutil. La dificultad para golpear al adversario depende de su tamaño. Para golpear algo del tamaño de un gatico la dificultad es 4, algo más pequeño, como un conejo, 5 y algo realmente pequeño, como un ratón 6. Para golpear cosas más grandes, como un humano, 3.

El agredido puede usar sus puntos de la reserva Física (o Instinto) como si tomara un riesgo de Agilidad. Cada punto usado modifica la dificultad en +1.

Si el atacante tiene éxito en su riesgo puede hacer daño. Normalmente un gatico hace 1d de daño mordiendo o atacando. El daño puede contarse como un riesgo de Cuerpo, y usarse puntos de la Reserva Física para hacer más daño. Diferentes objetos hacen diferente daño. Un mordisco de un perro puede hacer entre 1 y 2 dados dependiendo del tamaño del perro. Un palo u otro objeto manejado por un humano puede hacer 2 ó más dados de daño. Las cosas grandes y/o afiladas hacen más daño que las cosas pequeñas.

Hacerse daño

Hay muchas maneras de hacerse daño. Por pelear, por caerse, por morder un cable electrificado...

Algunos daños son simplemente tan fuertes para una criatura tan pequeña que el gatico perderá inmediatamente una vida gatuna. Por ejemplo: Ser atropellado por un coche. Otros daños causan dados de daño. Se lanzan los



dados, se suman los puntos y el gatico pierde ese número de Puntos de Vida. Pero los gaticos son mucho más duros de lo que parece. Si el daño no provoca la muerte automática del gatico, este puede usar los puntos de su reserva Física como si fuese un riesgo de Cuerpo, para amortiguar el daño.

Caerse

Caerse hace 1d6 de daño por cada 2 metros. Recuerda las reglas especiales que se aplican a los gaticos sobre caer de pie.

Atropellos

Normalmente un gatico es atropellado si falla al cruzar una calle, si salta sobre una carretera o si su instinto le lleva a la mitad de una autopista persiguiendo una mota de polvo imaginaria. Ser atropellado quita una vida gatuna al gatico.

Curarse

Los gaticos son muy duros y se recuperan muy bien del daño. Curan tantos Puntos de Vida como su Cuerpo cada día que estén descansando. Si no descansan, ganan la mitad de su puntuación de Cuerpo (redondea Arriba).

Mejorar

Si tu gatico sobrevive a las inclemencias de la vida, puede ganar entre 1 y 3 puntos de Experiencia (PX). Los gaticos son un poco cortos, que le vamos a hacer.

Mejorar una característica cuesta 5 x Nuevo nivel en PX.

Mejorar el Instinto cuesta 7 x Nuevo nivel en PX.

Quitar una Cosa Mala cuesta 10 PX.

Por el contrario poner una Cosa Buena cuesta 10 PX.

En los dos últimos casos deberás explicar al RdG qué ha cambiado de tu gatico para poder ponerle o quitarle esos rasgos.

El RdG otorgará los puntos en función de la diversión durante la partida, el buen roleo y las ideas que hagan disfrutar al grupo.

Transcripción de maullidos tras la oficina de correos

-El plad ez, cuazdo llegue el caztero, noz colamoz con el. El odjetivo es hacedce con totod laz reviztaz de televisión pod cable.

-Oye Mike...

-Dime Blanquito...

-¿Tú crees lo mismo que yo?

-Si... puede ser.

-¿De qué eztaiz habladno?

-A ver, Sargento, di “Quiero una hamburguesa de queso”.

-Quiedo una hambuzqueza de quezo.

-Ya está... es él. Ya sabemos de dónde lo han sacado los humanos...



GATICOS BASTARDOS

CAPÍTULO III EL REY DE LOS GATOS

En este capítulo daremos algún consejo sobre cómo dirigir el juego. Incluyendo cómo introducir al Gatico Faldero.

Uso de contadores

Para llevar cuenta de las reservas de tu gatico puedes usar contadores de todo tipo. Cuentas de colores, fichas, amarracos. Ten en cuenta que tienes que controlar varias reservas, así que hacerlo por colores puede ser el mejor modo.

Una manera sencilla es usar fichas de poker de diferentes valores para cada una de las reservas. Otra es usar dados de colores con la puntuación hacia arriba. Los Lacasitos o M&M's también están muy bien y te los puedes comer al acabar la partida.

Elegir al gatico faldero

Hay varias maneras de hacerlo. La primera y más traicionera es ponerte en contacto con uno de los jugadores ANTES de la partida y amañarlo con él. Si, suena tramposo, pero es muy divertido. Después cuando llegues al lugar de la partida saca 4 cartas de una baraja, o cuatro tarjetas y diles a los jugadores que el que saque el Rey será el gatico faldero. Por supuesto no habrá Rey entre las cuatro cartas.

Luego tienes el sistema realmente aleatorio de darle cada jugador una carta y después llevarte a parte a todos. Así el jugador que tiene al gatico faldero no queda marcado. Cualquier sistema aleatorio vale, siempre que no delates al traidor delante de los demás.

El gatico faldero ataca de nuevo

El gatico faldero quiere que las cosas estén como siempre. No le interesa que los gatos dominen a los humanos. Quiere que lo alimenten, que lo rasquen y lo cuiden. Su mejor arma es parecer torpe y usar los instintos de los demás para ralentizar a los gaticos bastardos. La gestión de recursos puede dar al gatico faldero un montón de excusas para no gastar puntos en las tiradas críticas. Extender sospechas sobre los demás

puede también ser una buena técnica.

El RdG puede despistar a los demás gaticos pasando notas con información poco o nada útil al resto de jugadores. Crear algo de paranoia hace que todos desconfíen de todos. Es más, el gatico faldero puede usar esa paranoia para pedir hablar con el RdG en privado alegando que “no se termina de fiar” de alguno de sus compañeros.

Otra buena opción es hacer que todos los jugadores crean que realmente uno de ellos es un traidor que realmente no lo haya. Si el RdG crea la paranoia suficiente, la sesión de juego puede ser muy divertida.

Preparar una partida

Puede parecer algo complicado preparar una partida de Gaticos Bastardos. Pero realmente es bastante sencillo. Los gaticos interpretan cualquier costumbre humana de un modo peculiar, así que cualquier conducta humana repetitiva a la que nosotros demasiada importancia puede ser sujeta de un “ataque felino”.

Robar las páginas de deportes de los periódicos, los rollos de papel higiénico o los mandos a distancia de las teles puede ser un buen motivo.

Pero no sólo de hurtar y birlar vive el gatico. Algunas de sus venganzas pueden ser menos sutiles. Introducir ratas en un restaurante como venganza por haber lanzado un cubo de agua sucia sobre unos gaticos, rescatar prisioneros de un centro de control de animales, librarse creativamente del perro del vecino...

La oposición suele ser simple de imaginar. Los gatos son pequeños, no pueden cargar objetos o abrir las puertas. Tareas que para nosotros son sencillas, para ellos pueden ser muy complicadas. Anima a tus jugadores a responder imaginativamente a los desafíos que plantees.



CAPÍTULO IV SECUNDARIOS TÍPICOS

Perro Patada (Yorkshire, Carlino...)

Cuerpo: 2
Agilidad: 2
Astucia: 3
Sentidos: 3
Puntos de Vida: 16
Reserva Física: 16
Reserva Mental: 18
Cosas Buenas: Pequeño pero matón.
Cosas Malas: Feo como él solo.

Perrazo (Pitbull, Doberman)

Cuerpo: 5
Agilidad: 2
Astucia: 2
Sentidos: 3
Puntos de Vida: 22
Reserva Física: 19
Reserva Mental: 17
Cosas Buenas: Fiera Corrupia.
Cosas Malas: Bobalicón

Señora de la escoba

Cuerpo: 10
Agilidad: 2
Astucia: 3
Sentidos: 2
Puntos de Vida: 30
Reserva Física: 24
Reserva Mental: 17
Cosas Buenas: Sabe hacer galletas.
Cosas Malas: En baja forma

Funcionario de Protectora

Cuerpo: 12
Agilidad: 3
Astucia: 3
Sentidos: 3
Puntos de Vida: 34
Reserva Física: 27
Reserva Mental: 18
Cosas Buenas: Tenaz
Cosas Malas: Despistado

Niñato Gamberro

Cuerpo: 8
Agilidad: 3
Astucia: 2
Sentidos: 3
Puntos de Vida: 26
Reserva Física: 23
Reserva Mental: 17
Cosas Buenas: Puntería
Cosas Malas: Tiene miedo a su madre.

Rata Mutante de McDonalds

Cuerpo: 1
Agilidad: 4
Astucia: 3
Sentidos: 3
Puntos de Vida: 10
Reserva Física: 17
Reserva Mental: 18
Cosas Buenas: Pequeñaja
Cosas Malas: Asquerosa



Ejemplo de Aventura

El Coronel "Bolita" (sigh, nombre puesto por los humanos con los que vivía) ha decidido que el mejor plan para acabar con la tiranía humana es colapsar sus medios de producción. Para ello hay que evitar que los humanos vayan a trabajar y como estos miserables humanos no saben salir a la calle descalzos (mira que son blandos) hay que robar todos los calcetines izquierdos.

La misión de los gaticos del cuadrante alfa será robar los calcetines del Sr. González. Mañana es día de colada, así que es la oportunidad perfecta... Sólo hay un impedimento (a parte de colarse en su casa, claro). El jardín está guardado por un terrible doberman llamado Rambo.

Gaticos, ya sabéis vuestra misión.

Los gaticos son convocados en una plaza de su barrio por un enorme gatazo negro al que llaman Sargento. Sargento les informará del plan del Coronel Bolita para robar los calcetines izquierdos al Sr. González.

La casa del Sr. González es un chalet que se encuentra al final de una calle residencial de un barrio acomodado. En el chalet de al lado vive la señora Ramirez. Una mujer algo amargada (usa el arquetipo de Señora de la Escoba) a la que no le gustan nada los gatos, particularmente los gatos negros. Tratará de fastidiar a todo gatico que pase por su jardín.

Rambo el doberman es un perrazo grande con muy malas pulgas al que tampoco gustan los gatos. Sin embargo, si los gaticos preguntan por el barrio averiguarán que tiene un punto débil, está enamorado perdidamente de la caniche del vecino señor Pérez, Laila. Rambo está encadenado a la puerta del garaje, la cadena es lo suficientemente larga como para recorrer todo el jardín.

La colada se hace en la lavadora del garaje, así que los gaticos pueden intentar colarse cuando el señor González sale a trabajar o cuando vuelve. O pueden buscar cualquier otro modo de colarse en la casa.

Lo que los gaticos no saben es que a parte del perro, los González tienen también un loro muy ruidoso que empezará a gritar como loco en cuanto entre un gatico en la casa. Además en un pájaro que puede hacer que el instinto de alguno de los gaticos se active.

El hijo de los González es un crío algo sádico que tiene una pistola de bolas de PVC que le encanta usar sobre los gaticos.

Los gaticos triunfarán en su venganza si consiguen llegar hasta el cesto de la ropa y llevarse los calcetines izquierdos. Con eso Sargento se dará por satisfecho.



GATICOS BASTARDOS

Nombre _____



Edad: _____
Sexo: _____
Color: _____
Raza: _____
Ojos: _____
Cola: _____

Vidas Gatunas Puntos de Vida

Reserva Física

Reserva Mental

Reserva Instinto




actuales

CUERPO AGILIDAD

Callejero

Casero

SENTIDOS  ASTUCIA



INSTINTO

Cosas Buenas

Cosas Malas

Felinidad: _____

GATICOS BASTARDOS

CONTADORES



Reserva Física

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13

Reserva Mental

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13

Reserva Instinto

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13