

# CATS

*de John Wick*

## *Guia de Inicio Rapido*

Traducido por: Nizan y Scherezade

Para: <http://www.sociedadnocturna.net>

***Nota aclaratoria:** esta guía sirve para tener un resumen aun mas corto que el breve manual de juego que les puede servir a los jugadores para jugar, pero para un Narrador es conveniente usar el manual completo. Como esta guía es para el uso interno de las partidas por foro de este juego en Sociedad Nocturna, si llega a sus manos tengan en cuenta que tiene diversos fallos y desprolijidades propias de un trabajo sin terminar y espera de estas personas la misma comprensión que tuvo de los jugadores.*

## **1- Personajes Gatos**

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 habia en el cielo o de donde provenian esos aterradores sonidos por la noche. Cat es un juego que sigue esa tradicion, 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.

### **Que necesitas?**

Para jugar Cat, necesitaras lapices, fotocopias de la “Catsheet” y una copia de este libro. Una copia servira, 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 lo impriman todo lo que necesiten el juego.

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

Hacer a tu personaje gato

Paso 1: Los Rasgos

Los rasgos de los gatos representan su habilidad fisica y magica. Cada rasgo es importante en modo especifico. 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 rapidos.

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 cual de estos son sus tres RASGOS FUERTES. Los rasgos que no hagan su Mejor rasgo o sus rasgos Fuertes, son "BUENOS".

Primero, mira los rasgos y piensa cual es el mas importante para tu gato. Ese sera 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", ahi 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.

*Por ejemplo, mira en la "Catsheet" en la siguiente pagina. 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 y colmillos).

## 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.

(IMAGEN GATO PAGINA 9)

### **Paso 3: Reputación**

Mientras Mr. Eliot sabía sobre nombres, el fallo en aprender de sus felinos amigos 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 bonificación. Los gatos recién creados (como el suyo) empiezan con 7 puntos de reputación (y ninguna reputación debe ser más alta de 3 puntos).

### **Paso 4: Vidas**

Porque el Rey de los Gatos gana “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 de 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.

#### **Fáciles**

Un riesgo fácil es 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.

Moderadas

Un riesgo moderado requiere algo más 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.

(Imagen página 10)

### **Probando el destino**

Hay formas de que un gato lleve adelante un riesgo más 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 número de dados de seis caras equivalente al rasgo apropiado. Cada número par que sale en esos dados se considera un éxito.

**Para superar un riesgo fácil, tienes que sacar al menos un número 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 número 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 de la cocina. El narrador determina que es un riesgo fácil para Roland. Mira su “catsheet” y ve que las patas de Roland son fuertes, entonces él puede hacerlo fácilmente. Tira cuatro dados (por sus patas fuertes) y sale:

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 más 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 está cubierto por unos recipientes vacíos, y que al saltar arriba hará 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 más 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 más éxito.

El dado de ventaja representa la ventaja que tiene tu gato en un cierto Riesgo. Los narradores no deberían 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, está oscuro, lo que favorece mi habilidad de esconderme. Segundo, está lloviendo, lo que hace más difícil para el perro olerme. Tercero, estoy en una posición elevada, arriba de la cabeza del perro.”

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

## **Cicatrices**

A pesar de su gracia natural, los gatos se lastiman. Cuando eso pasa, 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 número más bajo que hayas tirado es el número 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.

## **Curacion**

Un gato se cura una cicatriz al comienzo de cada sesion. Tambien se cura una cicatriz por semana (si el tiempo pasa mas rapido dentro de una sesion).

(Esto va en un recuadro a la izquierda)

## **Dado de Ventaja**

¡Hey Sr. y Sra. GM! ¡No escatimen con el dado de ventaja! Es lo que hace andar al mundo.

Los dados de ventaja vienen en respuesta a ver otro sistema en accion. (Ese sistema quedara sin nombrar, pero sus iniciales son D y D.) En ese sistema, todas las ventajas que un personaje puede tener esta pre-cargadas: ahi, directamente en su hoja de personaje. EL jugador no tiene que pensar sobre como ganar bonus porque todos sus bonus estan directamente en frente de el.

Esto lleva al clasico: “Tiro para pegar” sindrome que me vuelve loco. Entonces, decidi inventarme algo que me guste mas.

Los dados de ventaja hacen que el jugador se comprometa con el mundo alrededor de el, hacen que busque por 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 estan dadas y calculadas delante antes de tiempo.

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

Con el dado de ventaja, el debe pensar sobre la pelea “en personaje”. El debe reflexionar sobre la situacion que esta ocurriendo. Si el solo “tira para pegarle”, se esta perdiendo todos los beneficios. Como narrador, es tu trabajo premiar su creatividad. Hazlo. Quizas te sorprendas por los resultados.

(Fin del recuadro, debe ocupar 1 columna completa)

## **Peelas**

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 rapido ataque para probar quien es el dominante.

Ambos jugadores tiran o sus Garras o sus Colmillos (depende la eleccion del gato). Comparan el numero de pares. Toman el numero de cicatrices igual a los pares del otro gato. Quien sea que tenga

la mayor cantidad de pares (es decir tome el menor numero de cicatrices) gana la pelea.

Se pueden usar Vidas o Pelea Magica (ver mas 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.

### **Peleando 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, estan 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, caba contrincante toma un numero de cicatrices equivalente al numero 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 tambien 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 automaticamente 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.

Tambien puedes intentar esquivar los golpes de un Boggin de esta forma. Recuerda, no puedes causar ningun 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 estan tullidos, esta en peligro real. Cuando cuatro de sus rasgos estan tullidos y ya no tiene mas vidas para utilizar, muere.

### **Reputacion**

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

Mata Boggins 3

Atrapa ratas 2

Bueno besando 2



## **Usando la Reputacion**

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

## **Perdiendo la Reputacion**

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

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

## **Ganando nueva Reputacion**

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

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

Entonces, Roland tiene como nueva Reputacion: “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 alla 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 más pares de los que necesitas, esos pares se convierten en “Puntos de Estilo”; escríbelos abajo en tu “catsheet”. Puedes usar el Estilo de dos formas.

Primero, puede guardarlo y usarlo después. Cada par guardado de esta forma cuenta como un par automático que puedes usarlo más 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, poniéndome 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! 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 mí; 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 más fuerte es la cola de un gato, más fuerte es su magia y más 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 sí mismos; un gato tiene que hacer que un truco funcione. Lo hace usando sus Puntos de Magia y tirando dados. Cuanto más difícil es el truco, más magia requiere, más pares tienes que tirar para hacer que suceda.

Cada gato tiene cinco Puntos de Magia, más 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 número 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 Maldicion de la Bola**

Hace mucho, mucho tiempo, un perro hechicero engaño al Rey de los Gatos, poniendole una maldicion a el y todos los de su raza. Conocida por los gatos como “la maldicion 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 Maldicion.

Mientras que el objeto este en su vista (y activo), un gato esta ante la influencia de la maldicion. Permanece ante la influencia de esta maldicion hasta que pase tres tiradas de Riesgo Dificil con su cola. Hasta que haga eso, la maldicion lo tiene atrapado, dejandolo completamente indefenso y bajo el control de la maldicion. Si falla los tres riesgos, tambien se libera de la maldicion. Un gato no puede tomar ningun otro riesgo mientras esta bajo este yugo.

## **Mojarse**

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

## **Sin cola**

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

## **Usar Magia**

Aqui abajo se encuentra 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”.

## **Caer en cuatro (Variable)**

Siempre que los cientificos 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 durmiente (y otras criaturas) sin molestarlos mientras duermen.

### **Atravesapuertas (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 (traeme 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).

### **Frenesi de Pelea (Bueno)**

Cuando un gato lo necesita, puede entrar en una especie de frenesi 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.