

Gatti

Il Gioco di Ruolo



Regolamento

Introduzione

All'alba dei tempi, prima che l'uomo ascendesse alla sua posizione attuale, gli animali erano suoi pari. Tutte le creature vivevano in beata uguaglianza, finché venne il giorno della grande sfida, a cui parteciparono i membri di ogni specie animale, per stabilire quale fosse la migliore di tutte. Dopo molti giorni di gare rimasero in lizza solo due candidati, quello dei Gatti e quello degli Uomini.

Decisero che lo sconfitto si sarebbe preso cura del vincitore, e che questi lo avrebbe protetto grazie alla sua maggior forza. La sfida fu lunga e molto dura. Entrambi i rivali si batterono strenuamente per ottenere l'ambito premio. Alla fine, dopo molti giorni, il Gatto ebbe la meglio grazie alla sua prestanza, resistenza ed energia. Da allora e per tutte le epoche a venire, fino ai nostri giorni, il trionfatore viene ospitato e nutrito dal perdente, il quale a sua volta viene difeso dal vincitore.

Gli Uomini sono diventati più deboli e hanno addirittura dimenticato i pericoli che li circondano, perché la protezione dei Gatti ha permesso loro di abbassare la guardia. I malvagi Snuffle che prosperano e abbondano nel mondo sono oltre la limitata percezione degli Uomini, ma i Gatti non hanno scordato il proprio dovere e continuano a proteggere l'umanità.



Creare il tuo personaggio (Gatto)

Decidi il nome del tuo Gatto. Poi scegli una Razza, per esempio potresti decidere che sia un "soriano dal pelo arancione". Sentiti libero di scegliere quella che preferisci. Ogni Gatto ha un Animale Domestico, cioè l'Uomo che ha deciso di proteggere.

Il personaggio è definito da 10 statistiche "feline": Saltare, Artigliare, Afferrare, Pazientare, Correre, Arrampicarsi, Ascoltare, Amare, Trascendere e Percepire. Tira 3D6 per ogni statistica, ma ricorda che puoi nuovamente i dadi che ottengono un risultato di 1. Puoi assegnare i vari punteggi come preferisci tra le varie statistiche.



Statistiche

Saltare. Se il Gatto cerca di saltare in alto, in lungo o verso il basso, deve usare questo punteggio.

Colpire. Un Gatto che vuole colpire o graffiare qualcosa o qualcuno con la zampa, utilizza questo valore.

Afferrare. Una variante delle precedenti, permette sia di afferrare qualcosa al volo che di saltare addosso a un bersaglio in movimento.

Pazientare. Spesso un Gatto deve essere più perseverante del nemico e, a questo scopo, usa questa caratteristica.

Correre. Quando un Gatto deve muoversi velocemente, scappare o affrontare una sfida che mette alla prova la sua velocità, occorre adoperare questa statistica.

Arrampicarsi. Serve per issarsi su tende, alberi e via dicendo.

Ascoltare. Questa abilità è fondamentale per qualsiasi Gatto ed entra spesso in gioco quando sta in guardia per cercare una preda o un eventuale pericolo.

Amare. A volte solo l'amore può salvare qualcuno. Viene impiegata anche quando il Gatto vuole stabilire un legame con una persona per trasmetterle un messaggio.

Trascendere. L'abilità di passare dal mondo Reale a quello dei Sogni è legata a questa statistica.

Percepire. La capacità di vedere quello che non può essere visto normalmente è vitale per un

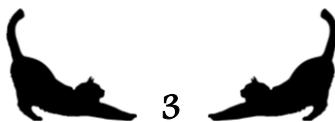
Gatto, che solo sfruttando questa abilità può scorgere gli Snufle che minacciano gli Uomini.

Le minacce che gravano sugli Uomini

L'Uomo è sempre sotto la minaccia degli Snufle. Queste creature eteree sono simili a delle meduse e sono invisibili all'occhio umano. Sono sempre state intorno a noi e i Gatti ci hanno sempre protetto da loro.

Gli Egiziani avevano una vaga consapevolezza di quello che i Gatti fanno per noi ed è per questo motivo che li veneravano. Gli Snufle vivono nel sottosuolo, da dove escono in superficie per predare sulle menti degli Uomini. Sono in grado di volare e librarsi nell'aria senza nessuno sforzo. Spesso hanno anche la capacità di passare attraverso gli oggetti solidi, anche se questa abilità varia da Snufle a Snufle.

Un Uomo preoccupato o che ha dei sensi di colpa attrae gli Snufle, che si cibano della mente delle persone e riescono a farlo con più facilità quando le vittime sono agitate o turbate. A meno che non ci sia qualcuno a impedirglielo, uno Snufle è in grado di fluttuare nella camera da letto di qualcuno che dorme, per poi assalire la sua mente con i suoi tentacoli eterei e privarlo dei pensieri, della memoria e persino della personalità. Molti Uomini inconsapevoli sono andati a letto per risvegliarsi privi di ricordi, idee e temperamento.



I Gatti agiscono direttamente quando vedono uno Snufle che minaccia un Uomo. Spesso lo attaccano senza pensare alla propria incolumità. Sono anche pienamente consapevoli che gli Snufle sono inevitabilmente attratti dalla mente sconvolta o inquieta di una persona, per cui spesso un Gatto salta in braccio a qualcuno facendo le fusa per poter utilizzare il proprio Amore per proteggere l'Uomo calmandone la mente. Se occorre, un Gatto può varcare i confini del mondo Reale ed entrare in quello dei Sogni. Una volta lì, può penetrare nei sogni degli uomini per dare loro suggerimenti e persino cercare di calmarne la mente.



Quando uno Snufle si ciba di una mente umana (cosa che fa insinuando in essa uno dei suoi tentacoli), può causare molte conseguenze differenti. L'Uomo potrebbe dimenticare qualcosa o anche mutare il proprio carattere. Ma c'è di peggio, perché una persona che subisce molti piccoli attacchi ripetuti nel tempo oppure un assalto improvviso e massiccio potrebbe perdere alcune delle proprie emozioni

oppure il dono della parola, o addirittura impazzire.

Quello che non sai sui Gatti

Un Gatto che osserva intensamente una parete molto probabilmente sta guardando uno Snufle.

Un Gatto che ti balza sul viso mentre dormi sta respingendo l'attacco di uno Snufle.

Un Gatto che ti graffia il piede mentre cammini sta strappando il tentacolo di uno Snufle.

I Gatti sono attivi di notte perché anche gli Snufle passano all'azione di notte.

Un Gatto che soffia e sibila ha scoperto la tana di uno Snufle o sta comunicando ai suoi simili la notizia dell'attacco di uno Snufle.

Gli Snufle possono fiutare l'odore dei Gatti e il pelo dei Gatti è un deterrente contro gli Snufle.

I Gatti più vecchi passano più tempo nel mondo dei Sogni.

I Gatti giocano con i fili perché fanno pratica in previsione dei combattimenti contro i tentacoli degli Snufle.

Ai Gatti piace sedersi sotto o dentro le cose che potrebbero essere usate come nascondiglio dagli Snufle.



Sfide

Quando un Gatto fa qualcosa che lo mette alla prova, l'Arbitro di gioco deve assegnare un Grado di Sfida, rappresentato da un numero. Il giocatore tira un D20 e somma la statistica appropriata: se il totale è uguale o superiore al Grado di Sfida, l'azione è riuscita con successo. Se invece è inferiore, si verifica un fallimento. Se il risultato del dado è un 1, l'azione fallisce automaticamente, a prescindere dal totale. Se il risultato del dado è un 20, l'azione ha automaticamente successo e con un esito eccezionale.

Combattimento / Conflitto

In una situazione dove due schieramenti entrano in conflitto, occorre stabilire chi agisce per primo. Se una parte gode del vantaggio della sorpresa, ha diritto a passare all'azione prima degli altri. Se non c'è possibilità di cogliere impreparati gli avversari, all'inizio di ogni turno tutti i partecipanti tirano un D20 e sommano al risultato la statistica Correre (o quella che più ci si avvicina, se non ce l'hanno). Il totale è il punteggio di iniziativa e le azioni vengono effettuate partendo da chi ha il punteggio più alto e poi in ordine discendente fino a quello più basso.

Quando due creature si scontrano, chi agisce dichiara quello che ha intenzione di fare. Poi tocca a chi viene attaccato manifestare le proprie mosse. Quindi entrambi i contendenti

effettuano un tiro conflitto, tirando un D20 e sommando la statistica appropriata, e chi ottiene il totale più alto riesce nel proprio intento.

Per esempio, un Gatto e uno Snufle Piccolo si affrontano e tocca al Gatto agire. Questi dichiara che ha intenzione di graffiare il nemico. Lo Snufle vuole invece spostarsi fuori dalla portata della zampa. Il Gatto tira un D20 e somma la sua statistica Colpire, mentre lo Snufle tira un D20 e somma la sua statistica Correre. Se il Gatto vince, ferisce l'avversario, altrimenti lo Snufle riesce a evitare di essere colpito.

Lo Snufle avrebbe anche potuto semplicemente cercare di contrattaccare, e in caso di totale più alto nel tiro conflitto avrebbe ferito il Gatto.

Un attacco basato su Colpire sferrato con successo causa 1D6 punti di danno alla vittima.

Un attacco basato su Afferrare causa 2D6 punti di danno alla vittima. Questa forma di offensiva può essere messa in atto soltanto nel primo turno di combattimento o se l'avversario è completamente sorpreso.

Se due attacchi basati su Colpire colpiscono consecutivamente il bersaglio, nel prossimo turno il Gatto può morderlo automaticamente causandogli 3D6 punti di danno.

Quando una creatura subisce dei danni, questi vengono sottratti dalle sue statistiche. Per



esempio, un Gatto subisce cinque punti di danno dal morso di un Cane. Il giocatore decide di ridurre di due punti sia Amare che Afferrare, mentre l'ultimo punto viene sottratto da Ascoltare. I punti sottratti dalle statistiche sono recuperati al ritmo di un punto ogni otto ore di riposo.

Alcuni esempi di Snufle

Esistono Snufle di ogni forma e grandezza. Possono letteralmente variare dalle dimensioni di un piccolo ragno fino a quelle di una casa. La lunghezza dei tentacoli di queste creature non è rapportata alla taglia, per cui è possibile che uno Snufle Piccolo sia in grado di rimanere all'esterno di un'abitazione mentre introduce uno dei suoi tentacoli nell'edificio attraverso la finestra della cucina e poi lo protende fino al piano superiore per risucchiare i pensieri di un Uomo addormentato in camera da letto.

Snufle Grande

Queste creature sono sempre affamate e cercano preferibilmente di nutrirsi delle succulente menti sature di preoccupazioni. Sono in grado di fluttuare sopra una via per nutrirsi contemporaneamente di una ventina di menti differenti in altrettante case (ovviamente quando non ci sono Gatti nelle vicinanze).

Correre 3D6, Colpire 4D6, Arrampicarsi 3D6, Volare 4D6, Tentacoli 5D6.

Snufle Medio

Queste creature sono dei vili predatori di menti inesperte. Sono particolarmente abili nel percepire l'aroma di un buon pasto e non hanno l'incombente necessità di nutrirsi come gli Snufle più piccoli. Per questo cacciano le menti dei giovani umani, che hanno ben poche difese.

Correre 2D6, Colpire 3D6, Arrampicarsi 3D6, Volare 3D6, Tentacoli 3D6.

Snufle Piccolo

Queste creature di dimensioni ridotte non sono necessariamente giovani. Prediligono il nutrimento che deriva dalle menti umane sottoposte a grandi sforzi intellettivi. Sono particolarmente attratte dall'odore pungente delle menti impegnate in ragionamenti complicati.

Correre 2D6, Colpire 1D6, Arrampicarsi 2D6, Volare 3D6, Tentacoli 2D6.



Altri nemici

Oltre agli Snufle eterei, esistono molti altri nemici da cui i Gatti devono difendere l'umanità, e non tutti sono di origine magica.

Cane

I Cani sono i nemici naturali dei Gatti, proprio come gli Snufle. Ai Cani piacciono gli Uomini per il semplice fatto che provano delle piacevoli sensazioni di ebbrezza quando gli Snufle si nutrono delle loro menti. Gli Snufle non attaccano i Cani, mentre i Cani inseguono istintivamente i Gatti perché allontanano gli Snufle, privandoli delle emozioni che amano così tanto.

Correre 3D6, Mordere 2D6, Saltare 3D6.

Fantasma

Una casa stregata è un luogo pericoloso per gli Uomini. I Fantasmi sono un richiamo irresistibile per gli Snufle, perché le loro energie psichiche li attirano da grande distanza. Un nugolo di Snufle che viene richiamato dalla presenza di un Fantasma rappresenta una grave minaccia anche per gli Uomini nelle vicinanze.

Correre 2D6, Colpire 2D6, Volare 3D6.

Topo

I Topi, sia quelli di campagna che quelli comuni, non sono così innocenti come gli Uomini credono. Sono infatti una razza di alieni non

originari della Terra, la cui unica ragione di vita è quella di infestare le abitazioni degli umani. Anche se non attaccano direttamente le persone, sono in grado di inibire le proprietà repulsive dell'odore e del pelo dei Gatti. La presenza di Topi in una casa rende gli Uomini che vi abitano più vulnerabili agli attacchi degli Snufle e per questo motivo sono diventati i nemici dei Gatti.

Velocità 4D6, Colpire 1D6, Arrampicarsi 3D6.

Uccello

Gli Uccelli sono lontani cugini degli Snufle ma, diversamente da questi ultimi, non si cibano delle menti degli Uomini. Le uova degli uccelli sono spesso scelte dagli Snufle per generare la loro prole. Non è raro quindi che, quando si schiude un uovo di uccello, nello stesso momento nasca anche uno Snufle. Per qualche strana ragione, i pappagallini sono i più pericolosi in tal senso, perché da ognuna delle loro uova nascono da cinque a 10 Snufle.

Correre 2D6, Volare 4D6, Beccare 1D6.



Progettare un'avventura

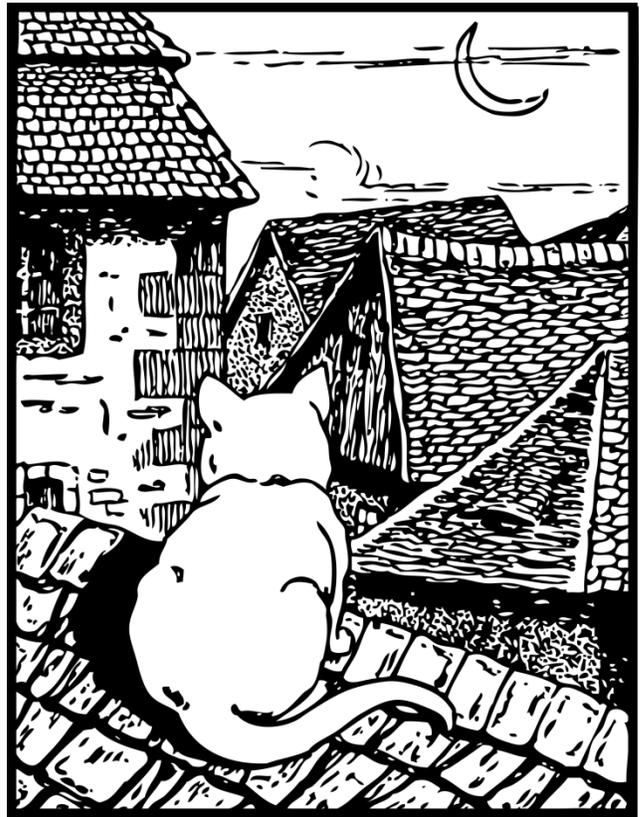
Per iniziare una partita, tu come Arbitro devi inventare una famiglia che i Gatti devono proteggere. Per esempio: il papà John Baxter (35 anni), sua moglie Jane (34), la figlia Sheila (17) e il piccolo David (6).

Quando i giocatori creano i loro Gatti, ognuno adotta un membro della famiglia come Animale Domestico.

A questo punto, occorre preparare uno schizzo della mappa della casa, possibilmente completa di giardino e, se l'avventura lo richiede, anche delle vie circostanti.

Ora comincia il difficile per l'Arbitro, che deve ideare la missione che i Gatti dovranno portare a termine. Potrebbe trattarsi di qualsiasi cosa, come uccidere uno Snufle che si aggira nella casa oppure sorvegliare un vicino nido di Uccelli in attesa che si schiudano le uova, dalle quali nasceranno anche degli Snufle.

Questi semplici incarichi non sono molto difficili da compiere, per cui è molto più divertente ingarbugliare le cose aggiungendo altri elementi separati che si connettono in qualche modo alla trama principale. Immagina per esempio che il nido degli Uccelli si trovi su un albero che cresce proprio accanto alla finestra della stanza del bimbo.



Ovviamente ciò creerà ulteriori preoccupazioni ai Gatti. Più intrecci riesci ad aggiungere, tanto più le cose saranno interessanti. Potresti decidere che il bambino sta facendo dei brutti sogni e che questi incubi attirano gli Snufle. Ciò dovrebbe davvero iniziare a complicare la faccenda. Ma si possono aggiungere ulteriori contrattempi. I genitori, preoccupati per i continui sogni angosciosi del figlio, hanno assunto un'infermiera per assisterlo durante la notte, ma alla donna non piacciono i Gatti.

La situazione ora è davvero interessante. I Gatti devono proteggere il bambino ma si trovano di fronte un ostacolo imprevisto: l'infermiera. I



giocatori devono tenere d'occhio il nido e contemporaneamente cercare di intrufolarsi nella camera del bimbo, mentre la donna cerca di impedirglielo. Inoltre, qualche Snuffle potrebbe entrare attraverso il tetto o il pavimento, costringendo i Gatti ad aumentare ancora il livello di vigilanza.

Per i Gatti, un modo alternativo di risolvere l'avventura potrebbe essere quello di entrare nel mondo dei Sogni e scoprire l'origine degli incubi del bambino.

Se tentano questa via, l'Arbitro deve avere una spiegazione logica per i brutti sogni e decidere in che modo i Gatti possono risolvere la situazione. Forse il bambino è semplicemente preoccupato per un compito in classe che dovrà fare a scuola e i personaggi potrebbero penetrare nei sogni dell'insegnante per scoprire le risposte in anticipo (si, questo si chiama barare) e passarle al loro protetto per tranquillizzarlo. Ma il professore è disposto a rivelare il contenuto del compito così facilmente?



Gatti 🐱 Scheda del personaggio

Nome: _____

Razza: _____

Animale Domestico: _____

Saltare:

Arrampicarsi:

Colpire:

Ascoltare:

Afferrare:

Amare:

Pazientare:

Trascendere:

Correre:

Percepire:



Avventura

Introduzione

Questo scenario per Gatti – Il Gioco di Ruolo è suddiviso due parti. La prima descrive un'ambientazione ideale per giocare e fornisce alcune idee che puoi espandere come desideri. La seconda è una breve avventura che si svolge nei luoghi descritti in precedenza.



La tenuta dei Tevis

I Tevis vivono in una casa a due piani piuttosto isolata, a circa 5 chilometri dalla cittadina più vicina (Northampton). L'edificio sorge al centro

di un appezzamento di terreno di circa due acri e mezzo, ed è raggiungibile dalla strada principale seguendo un sentiero di ghiaia.

Oltre all'abitazione vera e propria ci sono diversi altri fabbricati che sorgono sulla tenuta, tra cui un grande garage, una serra, un'officina che serve anche da rimessa per gli attrezzi e un piccolo fienile con alcune pecore. Inoltre ci sono un pozzo abbandonato chiuso con delle tavole, un piccolo laghetto formato da un ruscello che si riempie d'acqua solo quando piove, e un buon quarto della proprietà è ricoperta da un boschetto di alberi.

La famiglia

La famiglia Tevis è composta da due adulti, tre bambini, un cane, un pappagallo addomesticato e due aiutanti occasionali, un cuoco e un tuttofare. Ovviamente ci sono anche dei Gatti. I Tevis sono di fede battista e due volte l'anno si recano in vacanza in Europa. Hanno due automobili.

Il signor Paul Tevis

Paul è il capofamiglia, ha 40 anni e lavora come contabile, un impiego che per lui non è così noioso come potrebbe sembrare. Lavora nella vicina Northampton dal lunedì al venerdì, per lo studio contabile Shoe, Tevis e Carter. I suoi hobby sono la fantascienza in tutte le sue forme, l'astronomia (ha un sacco di libri sull'argomento e persino un telescopio) e la



pesca. Il suo unico parente ancora in vita è un cugino di nome Bob, i rapporti col quale si limitano allo scambio di auguri natalizi. Di tanto in tanto, assieme a due amici, si concede qualche uscita al bar per una bevuta o al cinema per vedere un film di fantascienza.

La signora Valery Tevis

Valeria è la moglie di Paul. Lavorava come segreteria, prima di licenziarsi per dedicarsi ad allevare i figli. È lei che bada al piccolo gregge di pecore della famiglia, questo è il suo unico passatempo. Le nutre, le accudisce e vende anche la loro lana a un gruppo di artigiani della zona, che la usano per le proprie creazioni. È una brava madre, gentile e con molti amici. Ama dare ricevimenti ed è sempre impegnata a organizzare cene, feste all'aperto o grigliate.

La signorina Summer Tevis

La più grande dei figli dei Tevis, Summer frequenta l'ultimo anno della scuola superiore. È ossessionata dalla chiesa e della preghiera, al punto tale che sta avendo dei problemi con il consiglio d'istituto. Sogna di diventare un avvocato e non si perde una puntata delle serie televisive sull'argomento. Ha un piccolo gruppo di amiche del cuore, che a volte si fermano a dormire da lei.

Dennis Tevis

Il secondo figlio dei Tevis, Dennis è uno scalmanato di otto anni pieno di energia, che adora giocare tutto il giorno all'aperto. Passa il

tempo ad arrampicarsi sugli alberi, a dondolarsi sull'altalena e a divertirsi con i suoi tanti giocattoli. Gli piacciono particolarmente i robot e i cartoni animati che hanno dei robot come protagonisti. Non sopporta le verdure e le ciambelle ripiene.

Rhea Tevis

La figlia più piccola dei Tevis, una vera bellezza di cinque anni e mezzo. Tutti concordano sul fatto che diventerà una rubacuori, quando crescerà. Adora mangiare i cereali e coccolare i suoi tanti orsacchiotti di pezza. Le piace la scuola e si diverte molto a giocare con le bambine della sua età.

Bert

Il cane di famiglia, ormai da qualche anno. È un golden labrador vivace ed energico. Adora sgranocchiare orecchie di maiale, scavare e inseguire le palline da tennis che vengono lanciate da qualcuno. Visto che è Paul a dargli da mangiare, gli fa sempre un sacco di feste quando torna a casa.

Polly

Polly il pappagallo se ne sta sempre in silenzio nella sua gabbia, mangiando e rifiutandosi di parlare. Anche se la porta della gabbia venisse lasciata aperta, non ne approfitterebbe. Non gli piacciono i Gatti, né i Cani, le persone e la troppa luce, ma nemmeno il buio.



Il pianterreno

Sala da pranzo

Questa stanza è una grande cucina con annessa sala da pranzo, con una zona adibita alla preparazione dei cibi. È piena zeppa delle ultime novità in fatto di strumenti culinari, la maggior parte dei quali prendono soltanto polvere, perché sia Valery che il cuoco non li utilizzano e preferiscono cucinare alla maniera tradizionale.

Un grande tavolo da pranzo è al centro della sala e può essere allungato per ospitare fino a 10 persone. In un grosso mobile con le ante a vetri sono riposte tutte le stoviglie e la posateria. La credenza sotto la finestra a golfo viene invece utilizzata per riporre tovaglie e altri accessori.

Sotto la scalinata c'è un ripostiglio in cui sono conservate molte altre cianfrusaglie e chincaglierie.

Bagno

Questa stanza, piccola e opprimente, è anche la più fredda della casa. Il termosifone elettrico non riesce a riscaldarla minimamente. Inoltre, è pure estremamente umida, per cui la famiglia deve sempre tenere la finestra socchiusa.

Soggiorno

Nella stanza ci sono due divani a due posti e una poltrona. Su un tavolino da caffè sono poggiate molte riviste recenti. La televisione è messa sopra un canterano di stile antico, che è soltanto

un'imitazione più recente ed economica dell'originale, e il modo in cui sono disposte le sedie dimostra chiaramente che non viene guardata troppo spesso. All'interno di una credenza sono riposti numerosi giochi da tavolo e una piccola scatola di legno con la bibbia.

Alle pareti sono appesi numerosi dipinti con ritratti di famiglia e alcune fotografie artistiche. In un mobiletto a vetri c'è un sistema stereo con numerose componenti. In un altro mobile identico sono invece in bella mostra dei soprammobili di ceramica e un vaso con dei fiori finti.

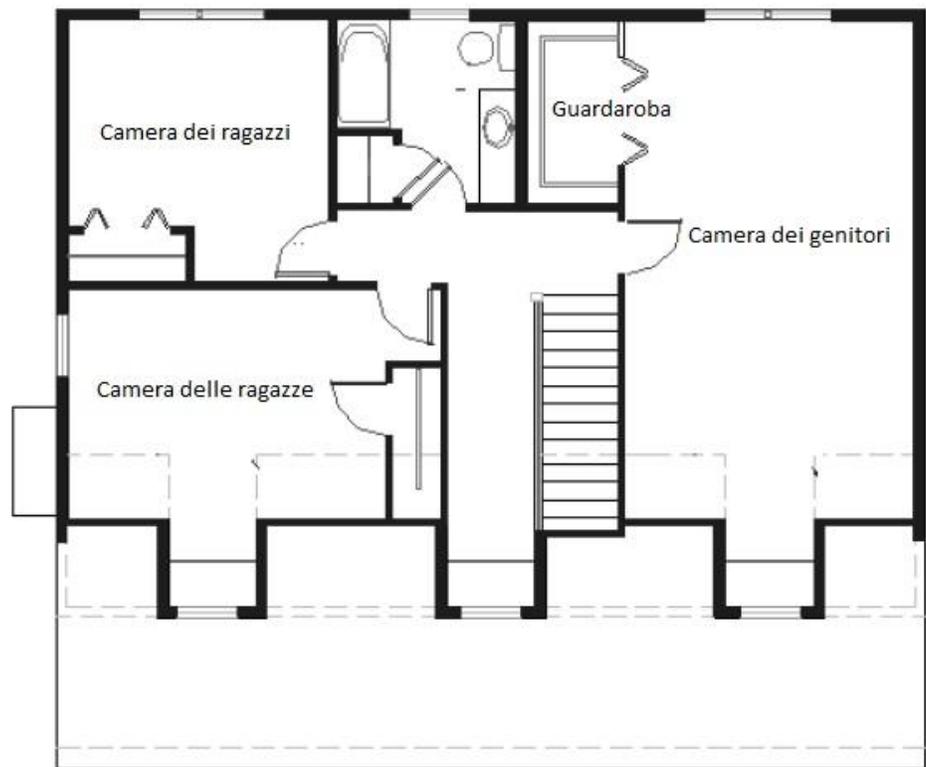
Biblioteca

Due pareti di questa stanza sono ricoperte da scaffali pieni di libri. Ci sono anche alcuni trofei sportivi vinti da Paul. Un tavolo da lettura con sopra una lampada è ingombro di conti e altri documenti di famiglia. Qui Paul tiene la sua pistola, in un cassetto chiuso a chiave. Completano l'arredamento un mobile archivio a tre cassetti, diversi piccoli tavolinetti e altre tre credenze di quercia, in una delle quali è riposto un vecchio computer.

Portico

Il portico è coperto e chiuso da una ringhiera. Il pavimento, raggiungibile con un singolo scalino, è sopraelevato di circa 25 centimetri rispetto al terreno. Qui fuori vengono sempre tenute due vecchie sedie a dondolo e un piccolo tavolino a tre gambe.





Il piano superiore

Camera dei ragazzi

Questa è la stanza da letto di Denis. Lungo il fondello che la separa dal bagno c'è un letto a una piazza, con lenzuola e coperte decorate con immagini di robot. Anche la carta da parati, un po' ingiallita, ha immagini di buffi robot con i volti sorridenti.

Le pareti sono tappezzate di poster che rappresentano ogni sorta di robot, e sulle mensole e sopra il pavimento sono ammassati innumerevoli robot giocattolo. In un angolo ci sono una mazza, una pallina e un guantone da baseball, che sembrano non essere stati mai usati. In un mobile ci sono delle coperte, mentre due ceste per i giocattoli sono praticamente vuote, visto che il loro contenuto si trova sparso ovunque sul pavimento.

Camera delle ragazze

Nella stanza da letto ci sono due letti singoli, per le figlie dei Tevis. Ci sono due comodini e, ai piedi del letto, dei contenitori pieni di lenzuola e coperte. Sulle numerose mensole sono allineati libri, sia scolastici che romanzi. Una delle finestre si affaccia sul tetto e dà accesso a un piccolo terrazzo sopra il portico.

Il letto di Rhea è ricoperto di orsetti di peluche di ogni forma e dimensione, e i pupazzi sono ammassati persino sotto di esso. L'altro è molto semplice, disadorno ed essenziale, e

l'unica decorazione è il poster di un gruppo musicale pop appeso al muro.

Camera dei genitori

La stanza da letto principale è arredata con un grande letto matrimoniale, una toletta, uno stiracalzoni, tre armadi, due comodini e una cassapanca per le coperte. Le pareti, dipinte di rosa, sono decorate con immagini della classica famiglia felice. Una delle finestre si affaccia sul tetto e dà accesso a un piccolo terrazzo sopra il portico.

La tenuta

La tenuta è interamente recintata da un doppio steccato e filo di ferro, alto abbastanza da impedire alle pecore di uscire dai terreni della famiglia. Il sentiero di ghiaia che conduce alla casa è chiuso da un cancello automatico nel punto in cui si congiunge alla strada principale.

Il laghetto

Il laghetto non è profondo e solitamente non si prosciuga mai. A volte, quando ci sono delle piogge più abbondanti, viene alimentato da un piccolo ruscello – solitamente asciutto – che attraversa la tenuta. Qui vivono molti rospi e rane, e la superficie dell'acqua è spesso ricoperta da grovigli di giunchi.

I boschi

I boschi variano per estensione e concentrazione di alberi e sottobosco. Quello più piccolo è



anche il più denso ed è talmente invaso dai rovi che è molto difficile attraversarlo.

Il garage

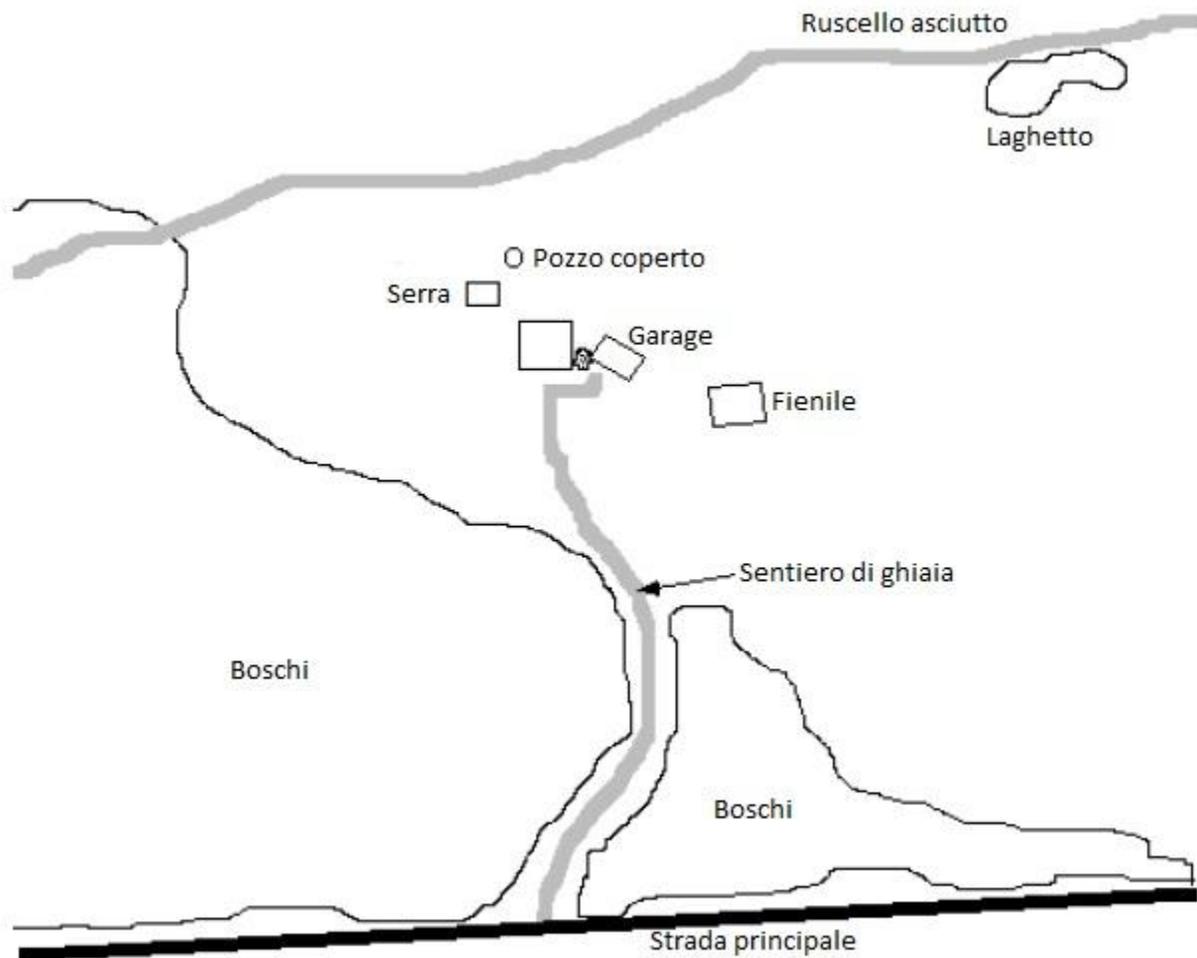
Ci sono due grandi saracinesche per permettere l'ingresso delle automobili e una porta di dimensioni normali sul lato rivolto verso la casa. Ha il soffitto con travi a vista, a cui sono appese ogni sorta di cianfrusaglie. Anche un'occhiata frettolosa permette di scorgere canne da pesca, vecchi giocattoli, pezzi di grondaia e altro ciarpame. Sul retro ci sono due piccole finestre.

Il fienile

Questo piccolo edificio di stile caratteristico è il rifugio invernale di un piccolo gregge di pecore, oltre che il luogo in cui viene ammassato il fieno.

La serra

La serra viene utilizzata principalmente per coltivare i pomodori e gli altri ortaggi per la famiglia. Sia Paul che Valery si occupano di lavorarci. È abbastanza sporca, ma viene chiaramente usata. In un angolo, un piccolo pannello di vetro è stato deliberatamente



rimosso per permettere ai Gatti della famiglia di entrare e uscire a piacimento.

Il pozzo coperto

Questo pozzo non viene usato da moltissimi anni. È coperto da pesanti tavole di legno che ne bloccano completamente l'accesso.

L'albero

Tra la casa e il garage c'è un grosso albero, i cui rami si estendono fin sopra il tetto del garage e il portico. Da generazioni, i bambini si arrampicano sui suoi rami più bassi.

Missioni dei Gatti

In questa sezione sono elencate alcune missioni che i Gatti devono portare a termine.

Il bambino insonne

Questa missione inizia di notte. Tutti i personaggi devono effettuare una prova di Percepire con Grado di Sfida 25. Quelli che hanno successo intuiscono che in casa, mentre gli altri dormono, c'è qualcuno sveglio e molto agitato.

Un'ispezione delle stanze da letto permette di scoprire che Dennis è sveglio e sta piangendo, mentre osserva fuori dalla finestra della sua camera. Ha lo sguardo rivolto verso il laghetto. I Gatti che effettuano con successo una prova di Ascoltare con Grado di Sfida 34 possono sentire

le rane toro che gracidano nel laghetto. A Dennis non piace questo suono.

Ci sono diverse soluzioni per calmare il bambino. Un Gatto può tentare una prova di Amare con Grado di Sfida 35 per calmarlo, ma lo stratagemma non funzionerà troppo a lungo. Il problema può essere risolto definitivamente soltanto impedendo alle rane di fare tutto quel fracasso.

In alternativa, è possibile svegliare i genitori e lasciare che siano loro a occuparsi della cosa. Se i Gatti vogliono spiegargli qual è la causa del problema, devono tentare una prova di Amare con Grado di Sfida 40 oppure farsi un viaggetto nei sogni dei due. In quest'ultimo caso, occorre effettuare una prova di Trascendere con Grado di Sfida 24. A questo punto, i Gatti devono cercare di far capire ai genitori quello che sta succedendo e poi indurli a svegliarsi.

Infine, è possibile cercare di uccidere le rane. Ce ne sono cinque in tutto sulle sponde del laghetto, ma altrettante sono nascoste su una piccola zolla di terra nel mezzo dell'acqua, nascoste dalle canne, pronte ad affrontare i Gatti.

***Rane.** Saltare 3D6, Scalciare 3D6, Gracidare 2D6, Correre 1D6.*



Un ladro nella notte

Un ladruncolo sta cercando di svaligiare la casa dei Tevis. Ha lasciato la sua autovettura parcheggiata all'ingresso del viottolo.

Una prova di Percepire con Grado di Sfida 32 permette ai Gatti di capire che c'è qualcosa che non va intorno o dentro l'edificio. Se controllano i dintorni, possono tentare una prova di Ascoltare (con Grado di Sfida variabile a seconda delle circostanze) per riuscire a sentire il ladro che si avvicina attraverso i boschi e vuole sfruttare la copertura offerta dagli alberi per arrivare il più vicino possibile alla casa, poi intende correre attraverso il cortile e introdursi nel garage per rubare una delle due automobili.

Ladro. Saltare 2D6, Correre 2D6, Lanciare 3D6, Forza 6D6, Scalciaie 4D6, Guidare 3D6, Scassinare 3D6.

Topi

Alcune famigliole di topi si stanno intrufolando in casa e i Gatti devono sbarazzarsene. È Valery a scoprire la loro presenza, quando nota che la scatola dei cereali è stata rosicchiata. Per i Gatti è tempo di mettersi in caccia e non sarà facile scoprire i topi, che sono nascosti in diverse tane tra le mura domestiche: sotto il portico, dentro e dietro i mobili della cucina, e nell'armadio della camera da letto matrimoniale. In ogni tana ci sono da tre a sei topi. Per acchiappare i topi, sono necessarie delle prove di Pazientare e Afferrare.

Topo. Mordere 1D6, Correre 3D6.

Gatti Il Gioco di Ruolo

Testo originale inglese nel pubblico dominio disponibile all'indirizzo <http://catrpg.awardspace.com/>.

Traduzione italiana copyright © 2015 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati.

Le illustrazioni sono immagini di pubblico dominio reperite sul sito <http://openclipart.org>.

Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2015 CHIMERAЕ HOBBY GROUP • Tutti i diritti riservati • www.chimerae.it • chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHN8 – 1ª Edizione – Novembre 2015



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. Testo originale inglese nel pubblico dominio disponibile all'indirizzo <http://catrpg.awardspace.com/>. Traduzione italiana copyright © 2015 Chimerae Hobby Group – tutti i diritti riservati. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

