Um Gatinho na Chuva

Um Livro Jogo baseado em ***Um RPG de Gatos***

Escrito por: Thiago Gomes



Um Gatinho na Chuva

Escrito por: Thiago Gomes

Todas as imagens do livro (incluindo capa, imagens e fundo) são imagens de domínio público, retiradas do site:

https://openclipart.org

Fale com o autor (Thiago Gomes):

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

E-mail:

thiagogomesrpg@hotmail.com ou biblicalrpg@biblicalrpg.com

Esse livro é um jogo muito divertido!

Olá, muito obrigado por ter adquirido uma cópia de **Um Gatinho na Chuva**. Esse não é um livro comum. Esse livro é um livro jogo.

Isso quer dizer que, diferente dos livros comuns, onde você lê a história que o autor escreveu, aqui quem vai decidir o final é VOCÊ MESMO! Então, estará nas suas mãos o destino do nosso personagem principal, que também SERÁ CRIADO por você!

Um Gatinho na Chuva é um RPG solo, baseado no sistema de **Um RPG de Gatos**. Se você gostou do que viu aqui, poderá, inclusive, comprar o livro básico de **Um RPG de Gatos,** para jogar com seus amigos e filhos, pois **Um RPG de Gatos** é o melhor RPG para jogar com crianças e iniciantes em RPG.

Além disso, você pode jogar **Um Gatinho na Chuva** com seu filho, lendo o livro, jogando dados e vendo o que o destino vai lhe proporcionar, devido a suas próprias decisões ou sorte nas rolagens de dados.

Espero que você se divirta muito com esse livro, jogando com seus filhos, amigos e pessoas especiais na sua vida. E depois, se interessar, compre **Um RPG de Gatos** que, mesmo mantendo a simplicidade, tem muito mais material.

Thiago Gomes, O autor

Criando um Personagem

Em **Um Gatinho na Chuva,** você assumirá o papel de um Gatinho.

Esse Gatinho tem a mania de sair de casa, explorando a rua. Desta vez, ele acabou andando demais, chegando num ponto que ficou perdido. Para piorar, uma chuva começou a descer, e agora ele precisará procurar o caminho de casa.

Antes de começar a história, você precisa criar o Personagem principal da história. Separe uma folha de papel, que será a **Ficha de Personagem.** Em jogos de RPG, isso é bastante comum. Depois de separar a folha de papel, anote os **Atributos Básicos** do Gatinho: **Doçura, Agressividade** e **Malandragem.**

Os Três Atributos Básicos

Doçura: indica o carisma do gatinho. Quanto mais pontos em Doçura, mais fofinho é o gatinho. No entanto, isso não significa que ele seja realmente bonzinho. A Doçura geralmente não funciona com outros gatos, mas sim como humanos, que acham o bichinho bonito.

Agressividade: indica a capacidade agressiva do gato, e falta de humor para lidar com humanos e com outros animais. Quanto mais pontos um gato tem em Agressividade, mais mal-humorado ele é diante de qualquer um.

Malandragem: a malandragem indica a capacidade de "fazer arte" do gatinho, como também correr, pular muros, etc. Quanto mais pontos em Malandragem, mais Peripécias um gatinho pode ter.

Os Atributos Básicos variam, de 1 à 6. Quanto maior um valor de atributo, mais poderoso ele é. Isso significa, por exemplo, que um gato com **Doçura 4** é mais dócil e fofinho do que um gato com **Doçura 3,** por exemplo.

Para criar um Personagem, cada jogador receberá **9 pontos de Atributo.** Esses pontos devem ser preenchidos para serem colocados em **Doçura, Agressividade** e **Malandragem,** sendo o MÁXIMO 4, e o MÍNIMO 1. Depois de preencher os Atributos Básicos (Doçura, Agressividade e Malandragem), **crie um nome para o Gatinho.** Aqui, em nossa história, chamamos apenas de Gatinho, mas você pode criar um nome para ele, criar como ele é, usando sua criatividade.

Rolagens de Dados

Em alguns momentos, você não dependerá apenas das suas próprias decisões, mas sim de rolagens de dados. Em um RPG, chamamos as rolagens de dados simplesmente de "Testes", e aqui não será diferente.

Embora explicado quando necessário (não se preocupe em decorar isto que estamos explicando aqui), quando você rolar um dado, você deve comprar o resultado com o valor do atributo do seu Personagem. Se o resultado for, por exemplo, IGUAL ou MENOR ao valor do Atributo, você conseguiu um sucesso no seu teste. Caso contrário, falhará. Há destinos diferentes para acertos e falhas.

Morte do Gatinho

Separe um campo para "Marcas de Combate". As Marcas de Combate são a capacidade do Gatinho suportar ferimentos. Então, se um Gatinho atingir 5 ou MAIS "Marcas de Combate", isso significa que ele **morreu** (virou "Estrelinha").

Além disso, algumas decisões erradas podem também fazer o Gatinho, o Personagem que você criou, virar estrelinha. Então seja sábio, e boa sorte nas suas rolagens de dados. E aí, será que conseguirá levar o Gatinho para sua casa?

Um Gatinho Serelepe

A História acontece com o seu Gatinho, com a qual vamos apenas chamá-lo de Gatinho. Ele vive numa casa grande, e vive com outro gatinho, chamado de Charles.

Charles, diferente do Gatinho, tem medo da rua, só saindo em alguns poucos momentos, especialmente quando está preocupado com o Gatinho. Como o Gatinho viveu na rua, foi achado e encontrou um lar, sendo cuidado, parece que o "coração da rua" não abandonou ele. E, sempre quando pode, ele tenta explorar o ambiente, indo para lugares cada vez mais longe de casa.

Era mais um dia na vida do Gatinho, e sua insistente mania de explorar a rua. Desta vez, cheio de energia, ele quis ir mais longe. Quis conhecer o mundo inexplorado. Depois de passar por alguns muros, ruas, casas, parece que o Gatinho chegou onde nenhum outro Gatinho chegou, passando por uns dois bairros.

Depois de um tempo, percebeu que estava longe demais de casa. E entendeu que era a hora de voltar. No entanto, uma chuva começou a descer, e uma chuva forte.

Por sorte, tinha um carro na rua, e o Gatinho ficou embaixo do carro, como abrigo da chuva, que parece não ter hora para acabar.

E aqui começa a nossa História, vá para **1**.

***COMO FUNCIONA O JOGO*:** Depois de criar o Personagem Gatinho e ler o texto "Um Gatinho Serelepe", pule para o parágrafo **1**. Então, cada decisão o levará para um parágrafo diferente. Sempre pule para o parágrafo correspondente, dando continuidade a história, de acordo com suas decisões, ou rolagens de dados. Qualquer dúvida, ou algum erro no livro, mande mensagem para thiagogomesrpg@hotmail.com ou biblicalrpg@biblicalrpg.com

Qual o seu destino?

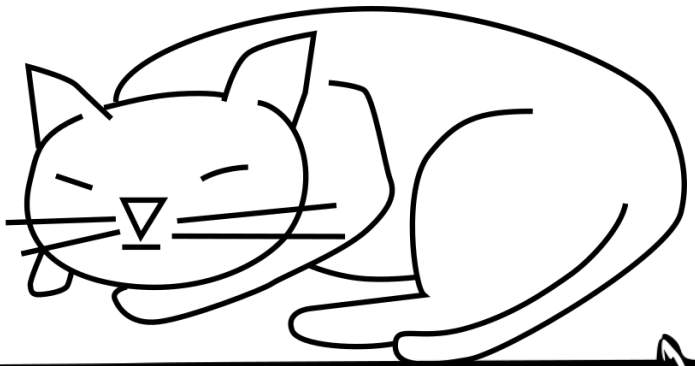
Comece no parágrafo 1. Depois disso, após cada decisão (ou rolagem de dados), vá para o parágrafo indicado.

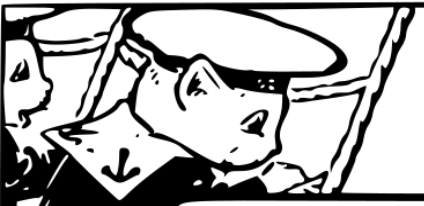
1 – A chuva começa a bater forte. O Gatinho está embaixo do carro, longe da sua casa. Ele está com medo, e a chuva já tem alguns minutos. Ele precisa tomar uma decisão: se você preferir esperar até a chuva passar, vá para **266;** se decidir encarar a chuva e voltar para casa, com risco de voltar ensopado, vá para **2.**

2 – O Gatinho então decide encarar a chuva, passando pela rua. Ele avista um muro, que dá lugar para o telhado de uma casa. Ali pode ser um bom abrigo. Se você acha que é melhor o Gatinho subir naquele muro, para encontrar o telhado, vá para **264.** No entanto, se acha que é melhor seguir pela rua, vá para **4.**

3 – A chuva realmente parece parar. O que fazer?! Tentar sair nesse momento, onde a chuva parece estiar, ou então esperar mais um pouco? Se você decidir que o Gatinho deve sair nesse momento que a chuva está estiando, vá para **5.** No entanto, se decidir esperar mais um pouquinho, talvez quando a chuva parar, vá para **262.**

4 – O Gatinho então decide seguir pela rua. No entanto, parece que a chuva voltou. Aqui temos duas opções: ou o Gatinho tenta voltar para abaixo do carro, onde estava de abrigo, ou então segue em frente. Caso queira seguir em frente, vá para **7;** caso deseje voltar para o carro, seu abrigo inicial, vá para **260.**





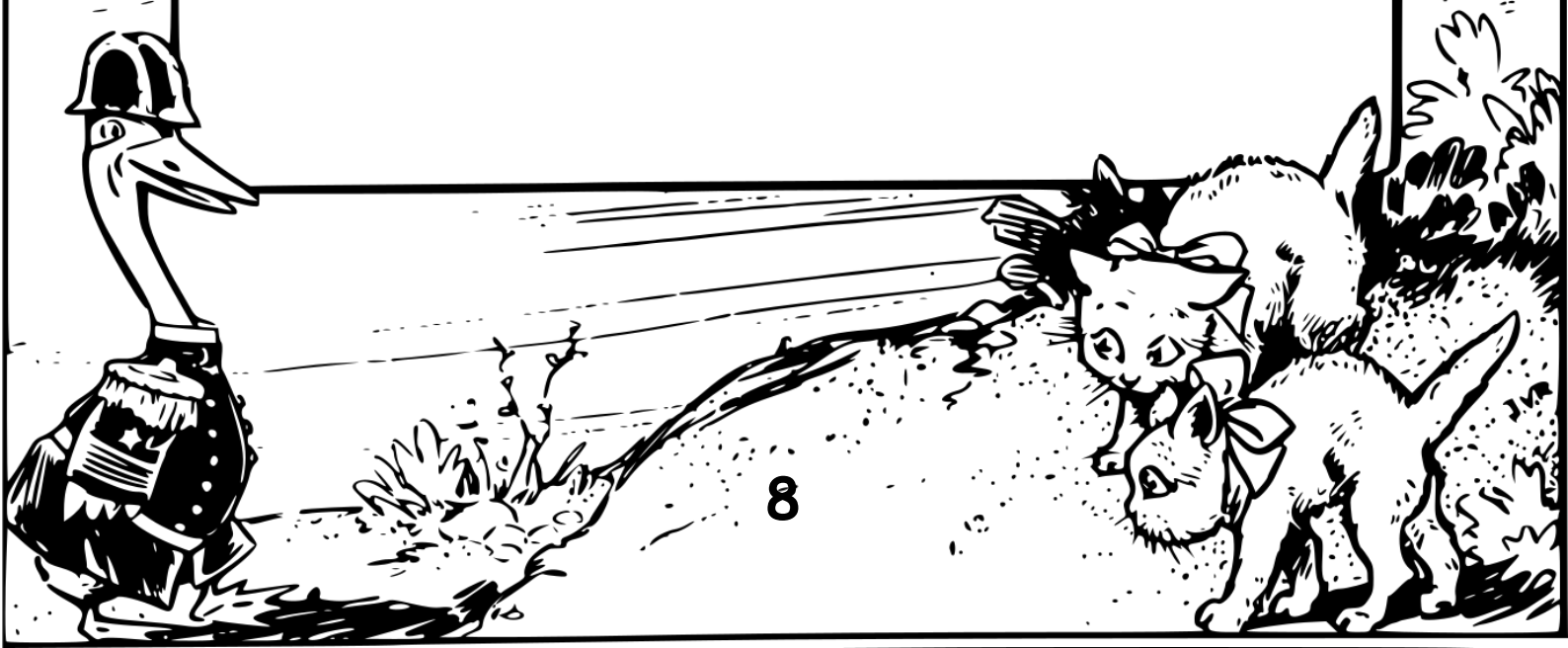
5 – A chuva realmente parece que parou. Então, o Gatinho achou que era a melhor forma de sair. No entanto, ele está molhado e com muito frio. Suas patas estão encharcadas. Mesmo assim, agora que parou de chover, é uma boa para voltar para casa. O Gatinho então segue o caminho livremente.

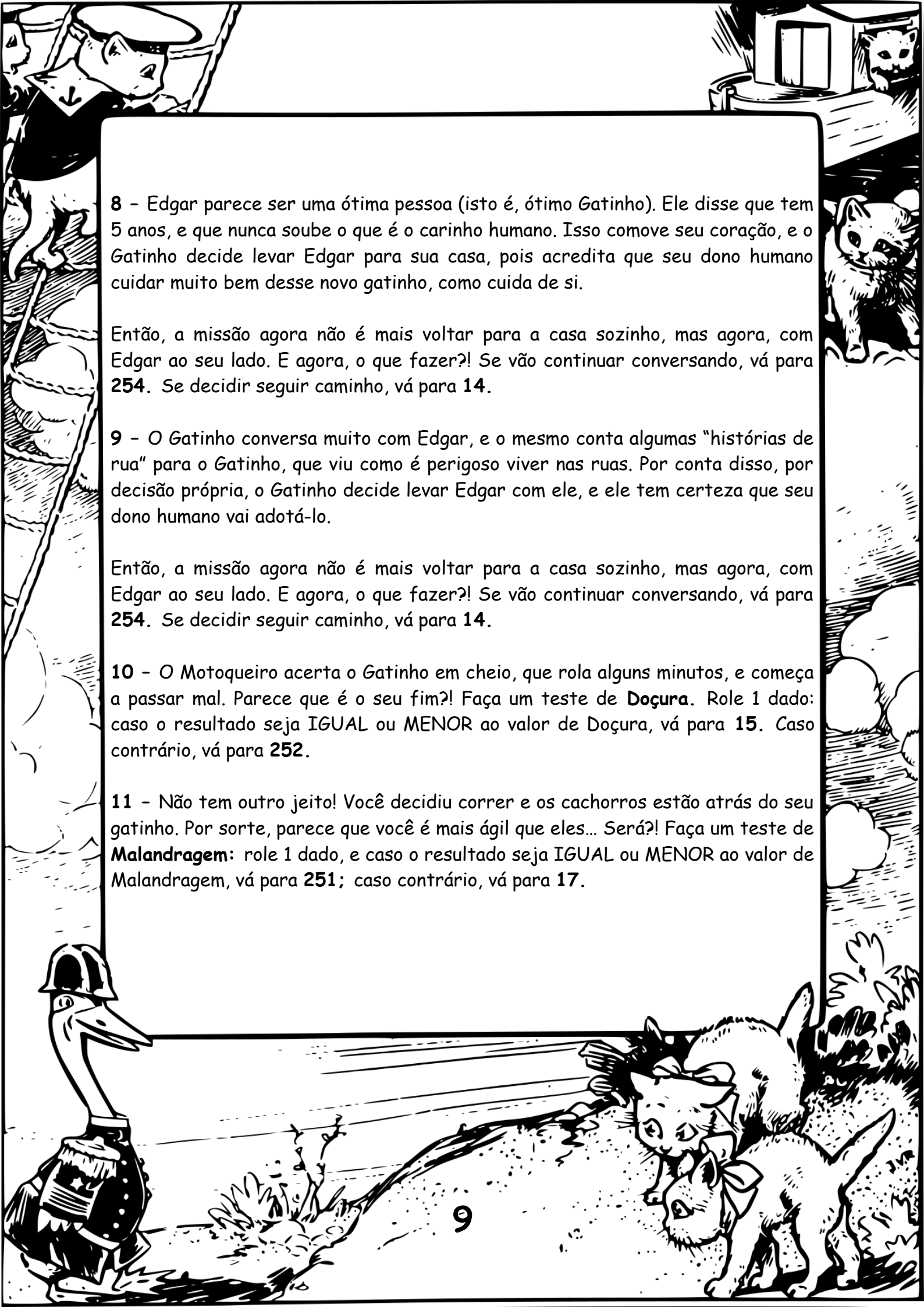
No entanto, algo inusitado acontece: um motoqueiro (um entregador de pizza), passa de moto e não vê o Gatinho. Faça um teste de **Malandragem**! Role 1 dado. Se o resultado for IGUAL ou MENOR a sua Malandragem, vá para **258.** Caso contrário, vá para **10.**

6 – O Gatinho conseguiu pular o Muro. Chegando lá em cima, ele atravessa o muro para chegar no telhado da casa. Quando estava passeando pelo muro, o Gatinho viu o quintal da casa, e lá tem outros gatinhos, que estão abrigados no quintal. Esses gatinhos parecem ser dos donos humanos daquela casa. O que fazer?! Se decidir continuar o caminho para chegar no telhado da casa, vá para **256.** Se decidir descer no quintal para conversar com os demais gatinhos daquela casa, vá para **12.**

7 – O Gatinho continua seu caminho, indo pela rua. Como choveu bastante, a rua, por sinal, está cheia de poças d'água. Ele continua caminhando, e depois de andar por algum tempo, decide descansar um pouco. Parece que ele está longe de sua casa, e por estar longe, por alguma razão, parece até mesmo esquecer o caminho.

Enquanto estava descansando da sua caminhada, o Gatinho é cercado por uma Gataria, de, pelo menos, quatro ou cinco gatos. Existe um gato maior, malhado, parecendo ser o "Dono da Rua". Ele veio tirar explicações porque o Gatinho está em seu território. E agora, o que fazer?! Se você acha que é uma boa escolha o Gatinho correr da Gataria, e do dono da rua, vá para **255.** No entanto, se você acha que a conversa pode resolver tudo, vá para **13.**





8 – Edgar parece ser uma ótima pessoa (isto é, ótimo Gatinho). Ele disse que tem 5 anos, e que nunca soube o que é o carinho humano. Isso comove seu coração, e o Gatinho decide levar Edgar para sua casa, pois acredita que seu dono humano cuidar muito bem desse novo gatinho, como cuida de si.

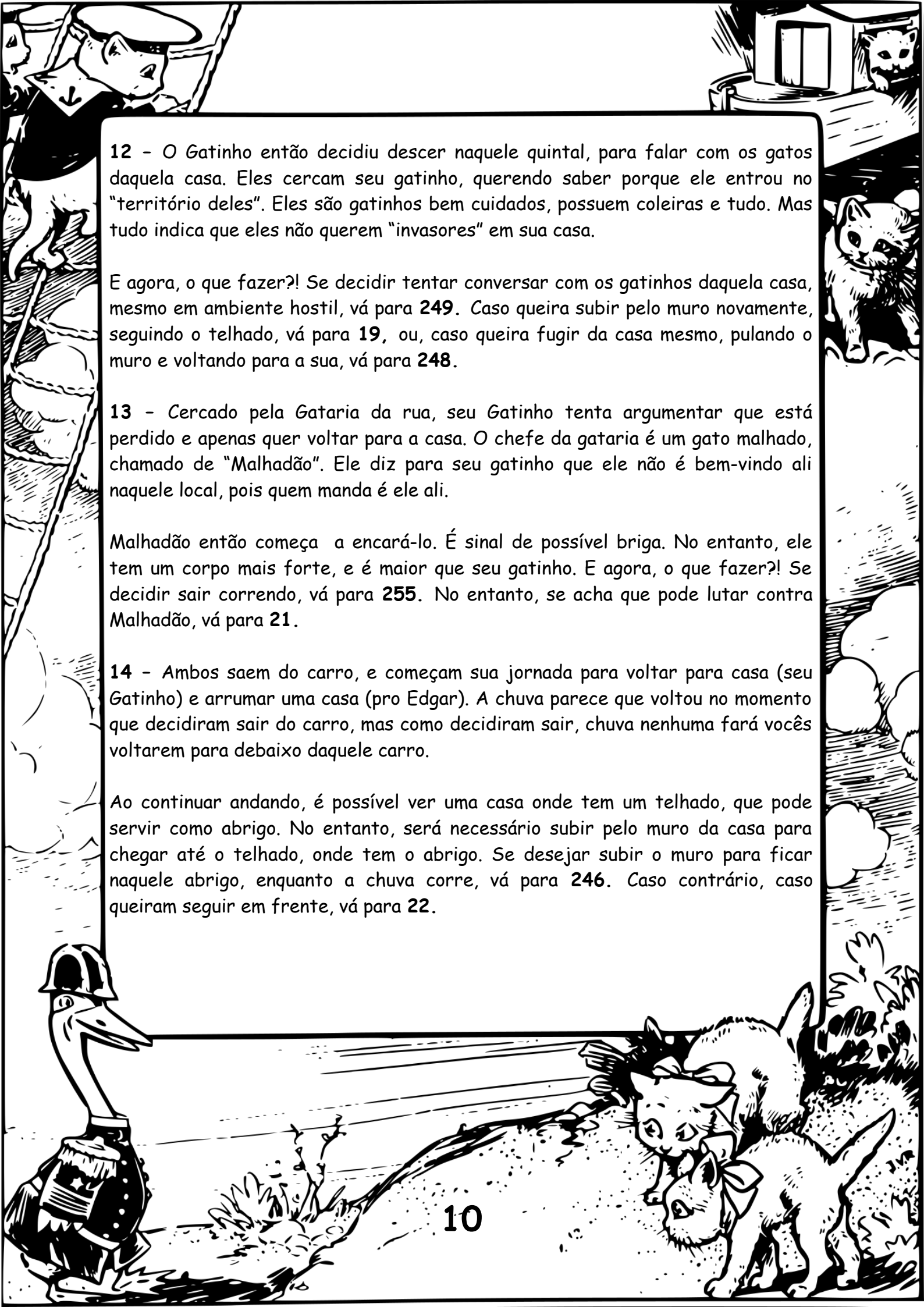
Então, a missão agora não é mais voltar para a casa sozinho, mas agora, com Edgar ao seu lado. E agora, o que fazer?! Se vão continuar conversando, vá para **254.** Se decidir seguir caminho, vá para **14.**

9 – O Gatinho conversa muito com Edgar, e o mesmo conta algumas "histórias de rua" para o Gatinho, que viu como é perigoso viver nas ruas. Por conta disso, por decisão própria, o Gatinho decide levar Edgar com ele, e ele tem certeza que seu dono humano vai adotá-lo.

Então, a missão agora não é mais voltar para a casa sozinho, mas agora, com Edgar ao seu lado. E agora, o que fazer?! Se vão continuar conversando, vá para **254.** Se decidir seguir caminho, vá para **14.**

10 – O Motoqueiro acerta o Gatinho em cheio, que rola alguns minutos, e começa a passar mal. Parece que é o seu fim?! Faça um teste de **Doçura.** Role 1 dado: caso o resultado seja IGUAL ou MENOR ao valor de Doçura, vá para **15.** Caso contrário, vá para **252.**

11 – Não tem outro jeito! Você decidiu correr e os cachorros estão atrás do seu gatinho. Por sorte, parece que você é mais ágil que eles… Será?! Faça um teste de **Malandragem:** role 1 dado, e caso o resultado seja IGUAL ou MENOR ao valor de Malandragem, vá para **251;** caso contrário, vá para **17.**



12 – O Gatinho então decidiu descer naquele quintal, para falar com os gatos daquela casa. Eles cercam seu gatinho, querendo saber porque ele entrou no "território deles". Eles são gatinhos bem cuidados, possuem coleiras e tudo. Mas tudo indica que eles não querem "invasores" em sua casa.

E agora, o que fazer?! Se decidir tentar conversar com os gatinhos daquela casa, mesmo em ambiente hostil, vá para **249.** Caso queira subir pelo muro novamente, seguindo o telhado, vá para **19,** ou, caso queira fugir da casa mesmo, pulando o muro e voltando para a sua, vá para **248.**

13 – Cercado pela Gataria da rua, seu Gatinho tenta argumentar que está perdido e apenas quer voltar para a casa. O chefe da gataria é um gato malhado, chamado de "Malhadão". Ele diz para seu gatinho que ele não é bem-vindo ali naquele local, pois quem manda é ele ali.

Malhadão então começa a encará-lo. É sinal de possível briga. No entanto, ele tem um corpo mais forte, e é maior que seu gatinho. E agora, o que fazer?! Se decidir sair correndo, vá para **255.** No entanto, se acha que pode lutar contra Malhadão, vá para **21.**

14 – Ambos saem do carro, e começam sua jornada para voltar para casa (seu Gatinho) e arrumar uma casa (pro Edgar). A chuva parece que voltou no momento que decidiram sair do carro, mas como decidiram sair, chuva nenhuma fará vocês voltarem para debaixo daquele carro.

Ao continuar andando, é possível ver uma casa onde tem um telhado, que pode servir como abrigo. No entanto, será necessário subir pelo muro da casa para chegar até o telhado, onde tem o abrigo. Se desejar subir o muro para ficar naquele abrigo, enquanto a chuva corre, vá para **246.** Caso contrário, caso queiram seguir em frente, vá para **22.**