Un Gatito en la Lluvia

Un Libro Juego basado en ***Un RPG de Gatos***

Escrito por: Thiago Gomes



Un Gatito en la Lluvia

Escrito por: Thiago Gomes

Todas las imágenes del libro (incluyendo la portada, ilustraciones y fondo) son imágenes de dominio público, extraídas del sitio web:

https://openclipart.org

Contacta con el autor (Thiago Gomes):

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

Correo electrónico:

thiagogomesrpg@hotmail.com o biblicalrpg@biblicalrpg.com

¡Este libro es un juego muy divertido!

¡Hola! Muchas gracias por adquirir una copia de Un Gatito en la Lluvia. Este no es un libro común. Este es un libro juego.

Esto significa que, a diferencia de los libros convencionales, donde lees una historia escrita por el autor, aquí ¡tú mismo decidirás el final! El destino de nuestro personaje principal estará en tus manos, y lo mejor de todo es que también lo crearás tú mismo.

Un Gatito en la Lluvia es un RPG en solitario, basado en el sistema de Un RPG de Gatos. Si te gusta lo que encuentras aquí, puedes adquirir el libro básico de Un RPG de Gatos para jugar con tus amigos e hijos, porque Un RPG de Gatos es el mejor juego de rol para disfrutar con niños y principiantes.

Además, puedes jugar Un Gatito en la Lluvia con tu hijo, leyendo juntos, lanzando dados y viendo cómo tus decisiones o la suerte en las tiradas determinan el destino del gatito.

Espero que este libro te brinde mucha diversión, jugando con tus hijos, amigos y personas especiales en tu vida. Y si te interesa, no dudes en conseguir Un RPG de Gatos, que aunque mantiene la simplicidad, ofrece mucho más contenido.

Thiago Gomes, El autor



Creando un Personaje

En **Un Gatito en la Lluvia**, asumirás el papel de un gatito.

Este gatito tiene la costumbre de salir de casa para explorar la calle. Esta vez, se alejó demasiado y terminó perdido. Para empeorar la situación, comenzó a llover, y ahora deberá buscar el camino de regreso a casa.

Antes de comenzar la historia, necesitas crear al personaje principal. Prepara una hoja de papel, que será la **Ficha del Personaje**. En los juegos de rol, esto es muy común. Una vez que tengas la hoja lista, anota los **Atributos Básicos** del gatito: **Dulzura, Agresividad y Pillería.**

Los Tres Atributos Básicos

Dulzura: indica el carisma del gatito. Cuantos más puntos en Dulzura, más adorable es el gatito. Sin embargo, esto no significa que sea realmente bueno. La Dulzura generalmente no funciona con otros gatos, sino con humanos, que consideran al animalito bonito.

Agresividad: indica la capacidad agresiva del gato y su falta de humor para lidiar con humanos y otros animales. Cuantos más puntos tiene un gato en Agresividad, más malhumorado es ante cualquiera.

Pillería: la Pillería indica la capacidad del gatito para "hacer travesuras", así como correr, saltar muros, etc. Cuantos más puntos tiene en Pillería, más Travesuras puede realizar un gatito.

Los Atributos Básicos varían de 1 a 6. Cuanto mayor es el valor de un atributo, más poderoso es. Esto significa, por ejemplo, que un gato con **Dulzura 4** es más dócil y adorable que un gato con **Dulzura 3**, por ejemplo.

Para crear un Personaje, cada **jugador recibirá 9 puntos de Atributo**. **Estos puntos** deben ser distribuidos entre **Dulzura, Agresividad** y **Pillería,** siendo el MÁXIMO 4 y el MÍNIMO 1. Después de completar los Atributos Básicos (Dulzura, Agresividad y Pillería), **crea un nombre para el gatito**. En nuestra historia, simplemente lo llamamos Gatito, pero puedes darle un nombre y describir su apariencia usando tu creatividad.

Tiradas de Dados

En algunos momentos, no dependerás solo de tus decisiones, sino también de tiradas de dados. En un RPG, llamamos a las tiradas de dados simplemente "Pruebas", y aquí no será diferente.

Aunque todo se explicará cuando sea necesario (no te preocupes por memorizar esta parte), cuando lances un dado, deberás comparar el resultado con el valor del Atributo de tu Personaje. Si el resultado es, por ejemplo, IGUAL o MENOR que el valor del Atributo, tendrás éxito en tu prueba. De lo contrario, fallarás. Los aciertos y fallos llevan a destinos diferentes.

La Muerte del Gatito

Reserva un espacio para "Marcas de Combate". Las Marcas de Combate representan la capacidad del gatito para resistir heridas. Si un gatito alcanza 5 o MÁS Marcas de Combate, significa que ha **muerto** (se convierte en una "Estrellita").

Además, algunas decisiones incorrectas también pueden hacer que el gatito que creaste se convierta en estrellita. Así que sé sabio y buena suerte con tus tiradas de dados. ¿Podrás guiar al gatito de regreso a casa?

Un Gatito Travieso

La historia sucede con tu Gatito, a quien simplemente llamaremos Gatito. Él vive en una casa grande, y comparte su vida con otro gatito llamado Charles.

Charles, a diferencia del Gatito, le tiene miedo a la calle, saliendo solo en algunos momentos, especialmente cuando está preocupado por el Gatito. Como el Gatito vivió en la calle, fue encontrado y encontró un hogar donde lo cuidan, parece que el "corazón de la calle" nunca lo abandonó. Y, siempre que puede, trata de explorar el entorno, yendo a lugares cada vez más alejados de su casa.

Era un día más en la vida del Gatito, y su insistente costumbre de explorar la calle. Esta vez, lleno de energía, quiso ir más lejos. Quiso conocer el mundo desconocido. Después de pasar por algunos muros, calles, casas, parecía que el Gatito había llegado a donde ningún otro Gatito había llegado, pasando por un par de barrios.

Después de un rato, se dio cuenta de que estaba demasiado lejos de casa. Y entendió que era hora de regresar. Sin embargo, comenzó a llover, y a llover fuerte.

Por suerte, había un coche en la calle, y el Gatito se refugió debajo de él, para resguardarse de la lluvia, que parecía no tener fin.

Y aquí comienza nuestra historia, ve al párrafo **1**.

CÓMO FUNCIONA EL JUEGO: Después de crear el personaje Gatito y leer el texto "Un Gatito Travieso", salta al párrafo **1**. Luego, cada decisión te llevará a un párrafo diferente. Siempre salta al párrafo correspondiente, continuando la historia de acuerdo con tus decisiones o tiradas de dados. Si tienes alguna duda o encuentras algún error en el libro, envía un mensaje a thiagogomesrpg@hotmail.com o biblicalrpg@biblicalrpg.com

¿Cuál es tu destino?

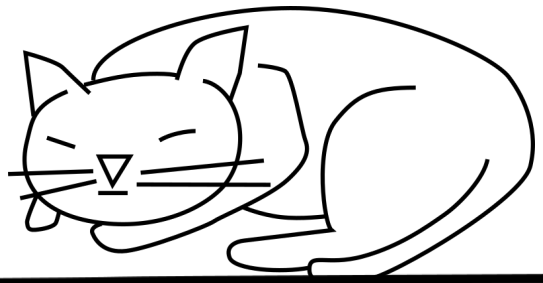
Comienza en el párrafo 1. Después de eso, tras cada decisión (o tirada de dados), ve al párrafo indicado.

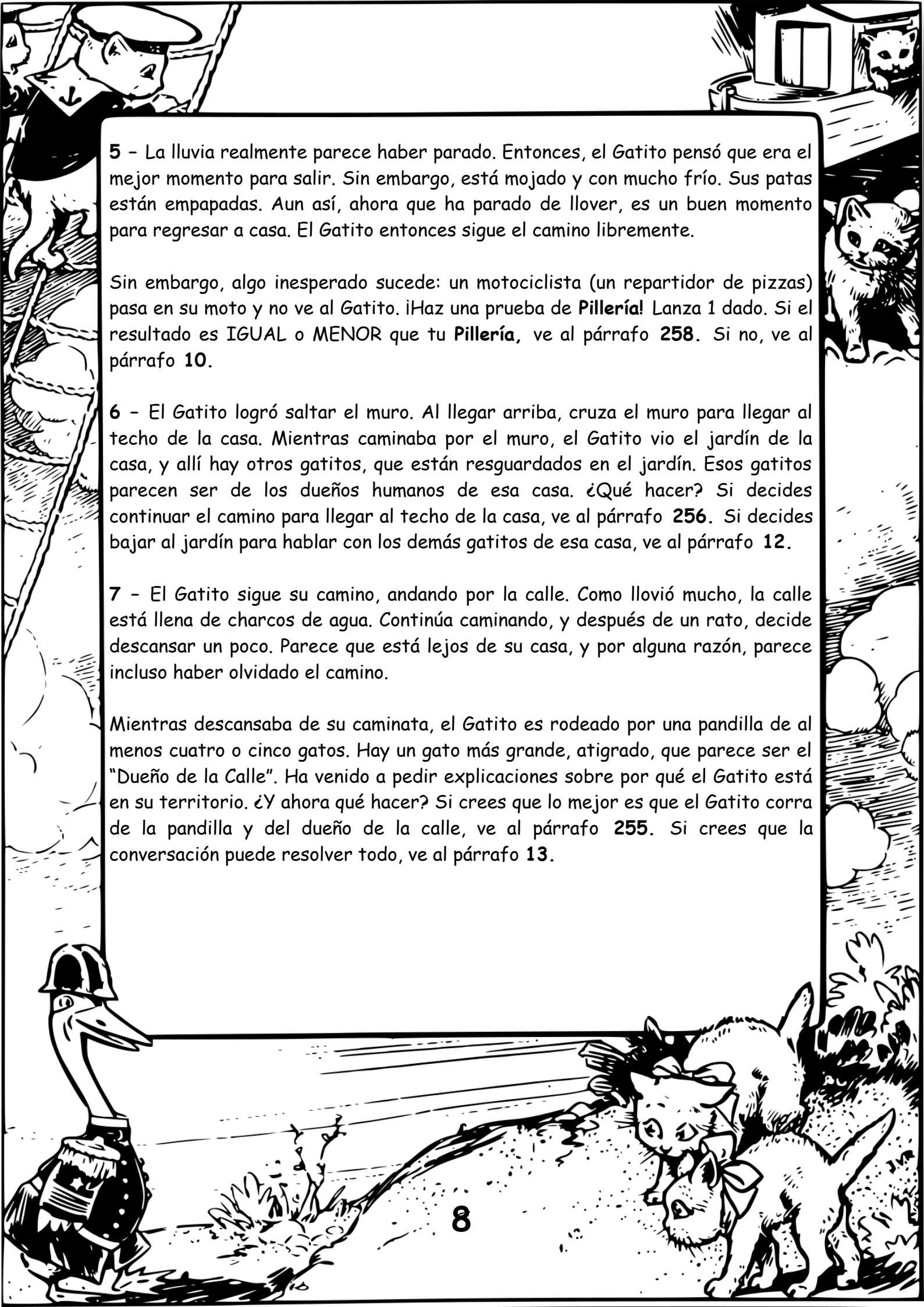
1 – La lluvia empieza a caer con fuerza. El Gatito está debajo del coche, lejos de su casa. Está asustado, y la lluvia ya lleva unos minutos. Necesita tomar una decisión: si prefieres esperar hasta que pase la lluvia, ve al párrafo **266;** si decides enfrentar la lluvia y regresar a casa, arriesgándote a mojarte, ve al párrafo **2.**

2 – El Gatito decide enfrentar la lluvia, cruzando la calle. Ve un muro, que da acceso al techo de una casa. Allí podría ser un buen refugio. Si crees que es mejor que el Gatito suba ese muro para llegar al techo, ve al párrafo **264.** Sin embargo, si crees que es mejor seguir por la calle, ve al párrafo **4.**

3 – La lluvia realmente parece estar parando. ¿Qué hacer? ¿Intentar salir en este momento en que parece que la lluvia está cesando, o esperar un poco más? Si decides que el Gatito debe salir en este momento en que la lluvia está calmándose, ve al párrafo **5.** Sin embargo, si decides esperar un poco más, tal vez cuando la lluvia se detenga, ve al párrafo **262.**

4 – El Gatito decide seguir por la calle. Sin embargo, parece que la lluvia ha vuelto. Aquí tenemos dos opciones: o el Gatito intenta regresar a refugiarse debajo del coche, donde estaba, o sigue adelante. Si deseas que siga adelante, ve al párrafo **7;** si prefieres que regrese al coche, su refugio inicial, ve al párrafo **260.**





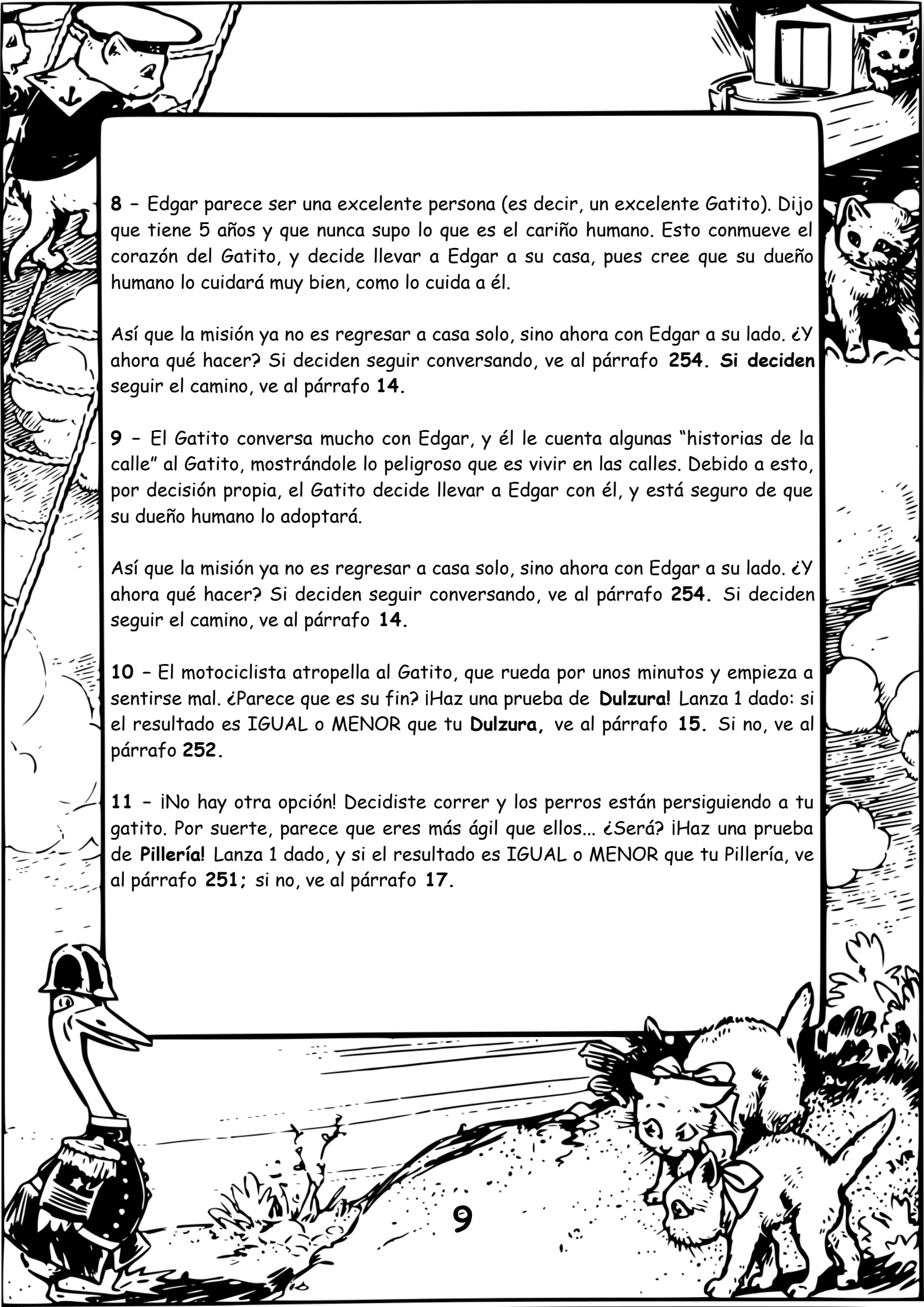
5 – La lluvia realmente parece haber parado. Entonces, el Gatito pensó que era el mejor momento para salir. Sin embargo, está mojado y con mucho frío. Sus patas están empapadas. Aun así, ahora que ha parado de llover, es un buen momento para regresar a casa. El Gatito entonces sigue el camino libremente.

Sin embargo, algo inesperado sucede: un motociclista (un repartidor de pizzas) pasa en su moto y no ve al Gatito. ¡Haz una prueba de **Pillería!** Lanza 1 dado. Si el resultado es IGUAL o MENOR que tu **Pillería,** ve al párrafo **258.** Si no, ve al párrafo **10.**

6 – El Gatito logró saltar el muro. Al llegar arriba, cruza el muro para llegar al techo de la casa. Mientras caminaba por el muro, el Gatito vio el jardín de la casa, y allí hay otros gatitos, que están resguardados en el jardín. Esos gatitos parecen ser de los dueños humanos de esa casa. ¿Qué hacer? Si decides continuar el camino para llegar al techo de la casa, ve al párrafo **256.** Si decides bajar al jardín para hablar con los demás gatitos de esa casa, ve al párrafo **12.**

7 – El Gatito sigue su camino, andando por la calle. Como llovió mucho, la calle está llena de charcos de agua. Continúa caminando, y después de un rato, decide descansar un poco. Parece que está lejos de su casa, y por alguna razón, parece incluso haber olvidado el camino.

Mientras descansaba de su caminata, el Gatito es rodeado por una pandilla de al menos cuatro o cinco gatos. Hay un gato más grande, atigrado, que parece ser el "Dueño de la Calle". Ha venido a pedir explicaciones sobre por qué el Gatito está en su territorio. ¿Y ahora qué hacer? Si crees que lo mejor es que el Gatito corra de la pandilla y del dueño de la calle, ve al párrafo **255.** Si crees que la conversación puede resolver todo, ve al párrafo **13.**



8 – Edgar parece ser una excelente persona (es decir, un excelente Gatito). Dijo que tiene 5 años y que nunca supo lo que es el cariño humano. Esto conmueve el corazón del Gatito, y decide llevar a Edgar a su casa, pues cree que su dueño humano lo cuidará muy bien, como lo cuida a él.

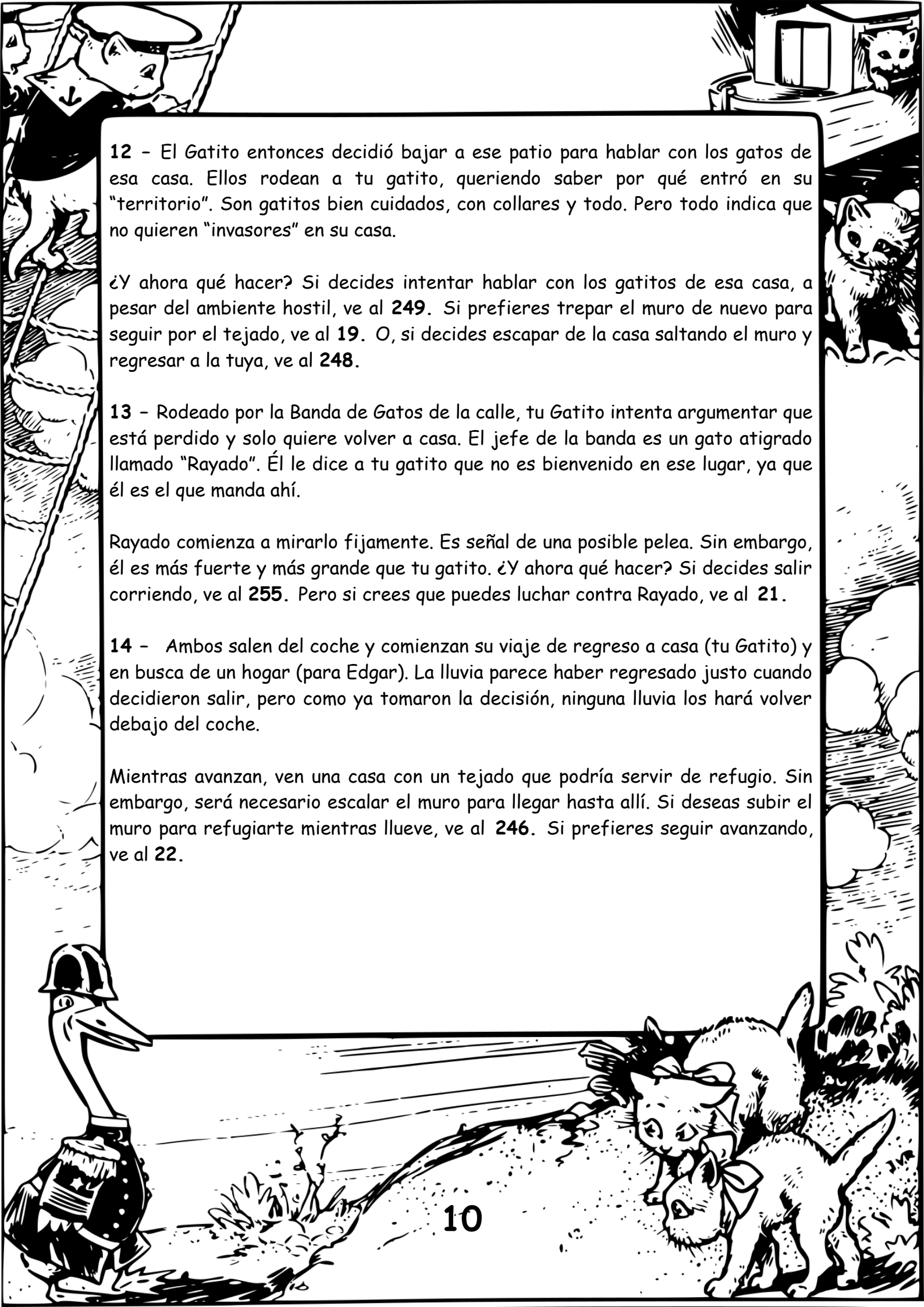
Así que la misión ya no es regresar a casa solo, sino ahora con Edgar a su lado. ¿Y ahora qué hacer? Si deciden seguir conversando, ve al párrafo **254. Si deciden** seguir el camino, ve al párrafo **14.**

9 – El Gatito conversa mucho con Edgar, y él le cuenta algunas "historias de la calle" al Gatito, mostrándole lo peligroso que es vivir en las calles. Debido a esto, por decisión propia, el Gatito decide llevar a Edgar con él, y está seguro de que su dueño humano lo adoptará.

Así que la misión ya no es regresar a casa solo, sino ahora con Edgar a su lado. ¿Y ahora qué hacer? Si deciden seguir conversando, ve al párrafo **254.** Si deciden seguir el camino, ve al párrafo **14.**

10 – El motociclista atropella al Gatito, que rueda por unos minutos y empieza a sentirse mal. ¿Parece que es su fin? ¡Haz una prueba de **Dulzura!** Lanza 1 dado: si el resultado es IGUAL o MENOR que tu **Dulzura,** ve al párrafo **15.** Si no, ve al párrafo **252.**

11 – ¡No hay otra opción! Decidiste correr y los perros están persiguiendo a tu gatito. Por suerte, parece que eres más ágil que ellos... ¿Será? ¡Haz una prueba de **Pillería!** Lanza 1 dado, y si el resultado es IGUAL o MENOR que tu Pillería, ve al párrafo **251;** si no, ve al párrafo **17.**



12 – El Gatito entonces decidió bajar a ese patio para hablar con los gatos de esa casa. Ellos rodean a tu gatito, queriendo saber por qué entró en su "territorio". Son gatitos bien cuidados, con collares y todo. Pero todo indica que no quieren "invasores" en su casa.

¿Y ahora qué hacer? Si decides intentar hablar con los gatitos de esa casa, a pesar del ambiente hostil, ve al **249**. Si prefieres trepar el muro de nuevo para seguir por el tejado, ve al **19**. O, si decides escapar de la casa saltando el muro y regresar a la tuya, ve al **248**.

13 – Rodeado por la Banda de Gatos de la calle, tu Gatito intenta argumentar que está perdido y solo quiere volver a casa. El jefe de la banda es un gato atigrado llamado "Rayado". Él le dice a tu gatito que no es bienvenido en ese lugar, ya que él es el que manda ahí.

Rayado comienza a mirarlo fijamente. Es señal de una posible pelea. Sin embargo, él es más fuerte y más grande que tu gatito. ¿Y ahora qué hacer? Si decides salir corriendo, ve al **255**. Pero si crees que puedes luchar contra Rayado, ve al **21**.

14 – Ambos salen del coche y comienzan su viaje de regreso a casa (tu Gatito) y en busca de un hogar (para Edgar). La lluvia parece haber regresado justo cuando decidieron salir, pero como ya tomaron la decisión, ninguna lluvia los hará volver debajo del coche.

Mientras avanzan, ven una casa con un tejado que podría servir de refugio. Sin embargo, será necesario escalar el muro para llegar hasta allí. Si deseas subir el muro para refugiarte mientras llueve, ve al **246**. Si prefieres seguir avanzando, ve al **22**.