Um RPG de Gatos Nove Vidas! Regras de Ferimentos e Condições

O segundo suplemento para ***Um RPG de Gatos***

Escrito por: Thiago Gomes



Um RPG de Gatos

Nove Vidas! Regras de Ferimento e Condições

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

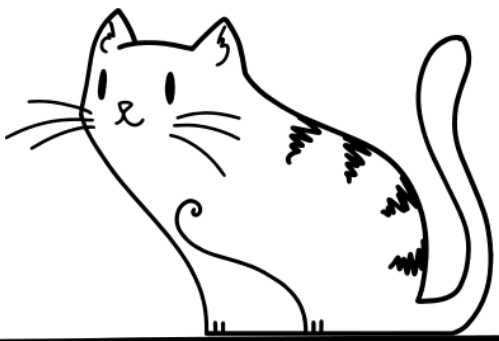
O que é um suplemento?!

Olá, muito obrigado por ter adquirido uma cópia de **Um RPG de Gatos – Nove Vidas! Regras de Ferimento e Condições.** Embora esse livro possa trazer informação e regras de RPG, ele não pode ser jogado sozinho.

No mundo dos RPGs, temos dois tipos de livros: o **Livro Básico,** que apresenta as regras básicas, para que qualquer iniciante possa começar a jogar; e os **Suplementos,** que são livros com material adicional ao Livro Básico.

Esse livro que você tem em mãos é um Suplemento. Isso quer dizer que você precisará do **Um RPG de Gatos – Livro Básico,** para aproveitar todo o material dele. Você vai encontrá-lo no mesmo lugar que comprou esse livro, eu tenho total certeza disso.

Um RPG de Gatos é uma linha com muitos suplementos, trazendo mecânicas novas, informações adicionais e muita ajuda para Narradores. Vale muito a pena você ter o Livro Básico também em suas mãos, porque assim a diversão é garantida! Qualquer dúvida, mande um e-mail para thiagogomesrpg@hotmail.com ou biblicalrpg@biblicalrpg.com ou pelo meu instagram @thiagoguerrad.



Introdução

Olá para todos! Obrigado por ter adquirido uma cópia de **Um RPG de Gatos – Nove Vidas! Regras de Ferimento e Condições** Este é o segundo suplemento para a linha "Um RPG de Gatos", trazendo algo que ainda não foi tratado nos livros anteriores, que é a questão de morte, doenças e ferimentos.

Como um RPG mais voltado para o público juvenil, especialmente crianças, acredito que o tema "morte" não deve ser colocado em campanha, mas como um RPG é um jogo imprevisível, acredito que os Personagens gatinhos podem acabar se ferindo, e até morrendo, e por isso, acredito que as regras apresentadas aqui podem ser fundamentais para sua campanha.

Vamos também dar maiores detalhes na questão das "Marcas de Combate", e também alguns detalhes sobre doenças e ferimentos. No entanto, embora esses detalhes podem vir, eles não mudam a mecânica do sistema já apresentada tanto no livro básico de **Um RPG de Gatos** como no suplemento **Conduzindo RPG para Crianças.** Mesmo assim, acredito que você terá um bom material em mãos.

Nove Vidas! Regras de Ferimento e Condições é um suplemento que vai tratar mais a questão de morte, doenças e ferimentos, apresentando regras e sugestões para lidar com isso em suas campanhas. Espero que esse livro possa ser útil para todos Narradores.

Thiago Gomes, o autor

Esse livro é uma homenagem aos gatinhos que "viraram estrelinha", que passaram pela minha vida. Nunca serão esquecidos!

Mel, Princesa, Branquinha, Mia, Tigrão, Malhadinha, Milena, Belinha, Belo (pai), Ralf, Frajola, Princesinha, Pretinha, Charmosinha, Lucy

Menção honrosa para: Brancão, Fofo, Malhadão, King, Chimbinha

Lidando com Ferimentos e Morte em Um RPG de Gatos

Por ser um "RPG infantil" acredito que é delicado tocar nesse tema, mas não posso, de maneira alguma, limitar a criatividade e a narrativa dos Narradores. Com as regras apresentadas nas próximas páginas, agora podemos ver Personagens gatos realmente sendo feridos (e até mortos!) como qualquer RPG tradicional. A "parte boa" da mecânica de ferimentos e morte apresentados aqui é que, quando os Personagens possuem chance de serem feridos, aumenta "o perigo" nas campanhas, o que pode ser benéfico.

Mesmo assim, em **Um RPG de Gatos,** os Personagens gatos não terão "Pontos de Vida" (como em qualquer outro RPG tradicional). Em vez disso, utilizaremos tanto a Mecânica das "Marcas de Combate" como também mecânicas especiais para doenças e outras situações críticas, mas que NÃO SERÃO TRATADAS de forma igual. Isso quer dizer, por exemplo, que doenças NÃO OFERECEM "Marcas de Combate".

Seguindo as novas regras, um Personagem gato pode morrer de duas formas distintas:

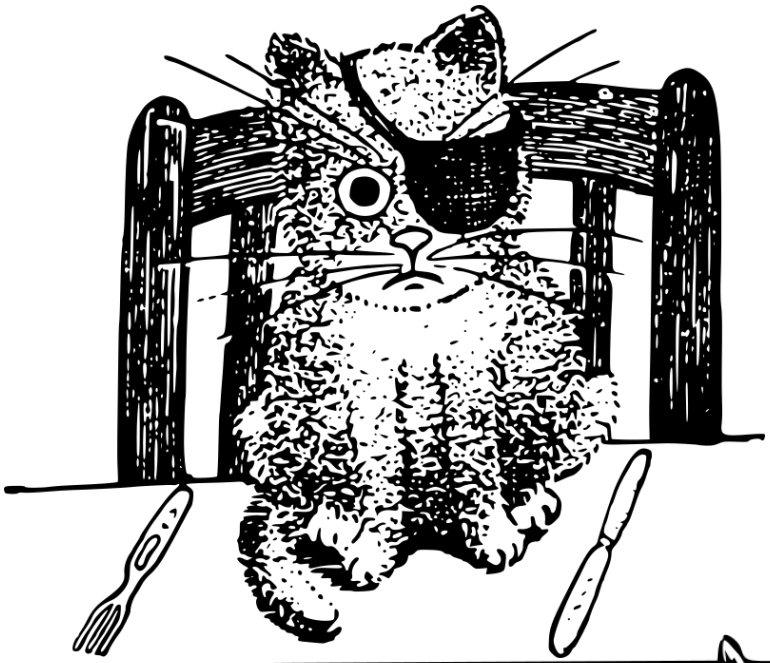
1. Ou ele atinge 5 Marcas de Combate (chamada de **Morte**), e que vai ser apresentado nas próximas páginas.
2. Quando algum Atributo Básico (Doçura, Malandragem ou Agressividade) chegar à 0, a menos que ele não tenha quebrado algum osso. Doenças em **Um RPG de Gatos** dão penalidades temporárias aos Atributos Básicos.

Como podem ver, ambos atuam de formas diferentes.

Atualização das Regras de "Marcas de Combate"

As "Marcas de Combate" só podem ser adquiridas em combate. Qualquer OUTRO TIPO DE FERIMENTO (como Quedas, Queimaduras, etc) não aumentam as "Marcas de Combate". Em **Um RPG de Gatos** ou o Gato pode receber "Marcas de Combate" ou ele pode sofrer por outros elementos, mas ambos não se somam.

Então, embora possa parecer assim a primeira vista, as "Marcas de Combate" NÃO são iguais aos "Pontos de Vida". Elas só servem para medir os ferimentos de um gatinho. Fora isso, qualquer efeito que pode gerar um ferimento no gatinho (que não seja combate) geralmente vai ser descrito de forma independente, e NÃO AUMENTARÁ as "Marcas de Combate".



Atualização das regras de "Marcas de Combate"

Em **Um RPG de Gatos,** explicamos a cerca das "Marcas de Combate", que mostram quão ferido está um gatinho. Um gatinho pode ter até **quatro Marcas de Combate (a quinta, no entanto, gera Morte)**. As Marcas de Combate são os ferimentos que os gatos recebem, apenas em combate.

Marca de Combate	Expressão
1	Dolorido
2	Marcas no pelo
3	Machucado leve
4	Machucado considerável
5	Morte

Segundo as regras de combate de **Um RPG de Gatos,** uma marca de combate pode acontecer geralmente quando acontece um combate. Usando as regras desse suplemento, para melhor detalhamento, vamos chamar essas marcas de combate de "Dolorido(1)", "Marcas no pelo(2)", "Machucado leve(3)", "Machucado considerável (4)", e "Morte (5)".

Assim sendo, se antes um gatinho tinha 2 Marcas de Combate, agora ele tem a condição "Marcas no pelo", caso tenha 1 Marca de Combate, ele então estaria no estado "Dolorido", e assim por diante.

Como esse é um RPG simples, apenas nas condições de COMBATE que os Personagens gatos possam possuir as Marcas de combate. Demais condições (como quedas, envenenamento, etc) são tratadas de forma independente. Isso quer dizer, por exemplo que Marcas de Combate são uma coisa, e QUEDAS, ENVENENAMENTO, DOENÇAS são tratadas de OUTRA FORMA neste sistema.

Mas, por repetir por tantas vezes isso aqui neste livro, acho que você já entendeu a diferença de "Marcas de Combate" para outros ferimentos, certo?!

AS CINCO "MARCAS DE COMBATE" EM UM RPG DE GATOS

Dolorido: um gato com "Dolorido" está com dor, no corpo inteiro, ou então em parte do local atingido. Ele terá uma penalidade de -1 em Malandragem (mínimo Malandragem 1). A condição dolorido se cura sozinha, em 1d6-2 dias.

Marcas no pelo: existem cortes ou rasgos, mas apenas na pelugem do gatinho. Em alguns casos, definido pelo Narrador, pode haver também a condição Dolorido, mas na maioria dos casos, não é desse jeito que funciona.

Machucado leve: machucado leves são marcas e cortes, como arranhados. Assim como a condição "Dolorido", ela se cura sozinha (sem remédios ou cuidados). Um Machucado leve dá uma penalidade de -1 em Doçura.

Machucado considerável: esse tipo de machucado são marcas que precisam de cuidados veterinários, ou de remédios. Nessa condição, o gatinho precisa tomar remédios ou curativos, porque pode piorar. Diferente de outras condições, precisa ser medicado para se curar. Recebe uma penalidade de -2 em Doçura e -1 em Malandragem. Se não tiver cuidados, voltam a receber uma penalidade (cumulativa) em Doçura e em Malandragem. Um Machucado considerável pode ser curado, com remédios ou curativos, em 1d6+1 dias, ou por tempo determinado pelo Narrador.

COMO UM GATINHO PODE MORRER EM "UM RPG DE GATOS"

Pelas "Marcas de Combate"	Quando Ele atinge 5 Marcas, mas nesse caso, mesmo que ele tenha 0 em um Atributo, ele não morre
Por valor "0" em um Atributo Básico	Apenas penalidades causadas por Doenças e outros ferimentos. As penalidades causadas pelas Marcas de Combate não podem ser usadas para determinar que um Gatinho morre quando tem um Atributo Básico em "0"

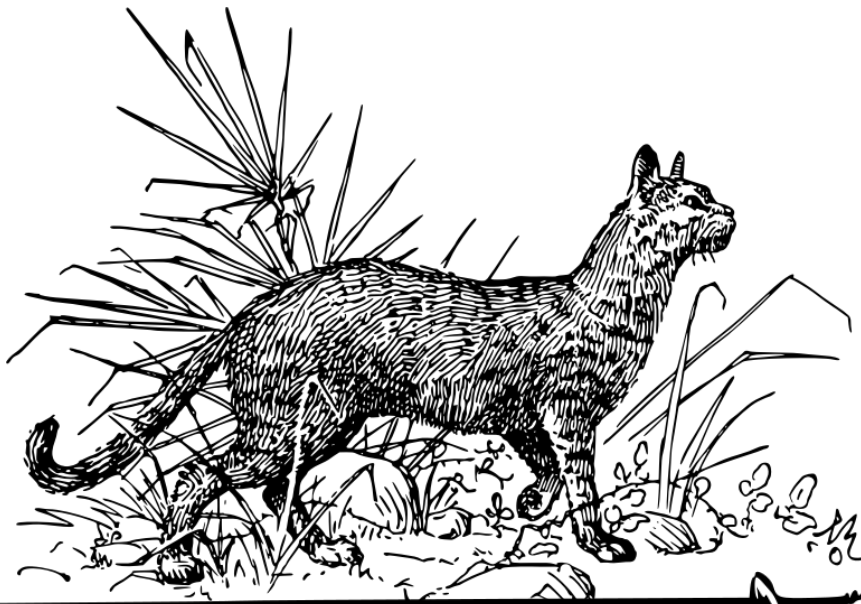
Morte: a Morte (virar uma "estrelinha") em Um RPG de Gatos pode acontecer de duas maneiras: 1) quando algum atributo do Gato estiver em 0 (apenas penalidades que não sejam provocadas pelos estados de "Marca de Combate"), ou quando ele tiver 5 Marcas de Combate.

Quando um gato vira "estrelinha" (Morte)

Quando projetamos **Um RPG de Gatos,** pensamos em um RPG simples, especialmente para crianças. Nesse ponto, tocar na morte não é um bom assunto. No entanto, como a morte dos personagens é algo comum em qualquer RPG, aqui também não poderia ser diferente. Então, como comentar a respeito disso em **Um RPG de Gatos?**

Quando um gatinho morre, aqui no Brasil, dizemos geralmente que ele "virou uma estrelinha", porque é uma forma gentil e respeitosa de falar dos bichanos que nos deixaram. Ninguém gosta de partir.

Sempre que possível, faça que os Personagens gatinhos nunca morram, mas caso isso aconteça (ou algum NPC morreu na história) sempre diga que ele "virou uma estrelinha".



Como um Personagem de Um RPG de Gatos reage a morte?!

Quando os gatos sabem que suas "9 vidas" acabaram, ele geralmente vai procurar um lugar longe do bando (ou dos seus donos) para fazer a passagem. Em termos de regras, ele vai ganhar ACERTO AUTOMÁTICO em qualquer teste de Malandragem para encontrar um esconderijo, e ficar por lá até virar estrelinha.

Caso ele seja "descoberto" pelos donos, por mais atencioso que o NPC Humano seja, o Personagem gato tentará fugir, e procurar um novo esconderijo.

A saber da sua própria morte, os gatos não "gostam de dar trabalho" ao bando e, por conta disso, quando eles sabem que chegou sua hora, preferem estar longe das pessoas que amam, tanto para não dar trabalho para as mesmas, como também evitarem de sofrerem pela sua partida.

Mesmo assim, o recomendável é que você NÃO UTILIZE o tema de morte em suas campanhas de **Um RPG de Gatos.**

Escapando da morte milagrosamente (9 Vidas)

Dizem que os Gatos possuem "9 Vidas". Isso pode ser simulado aqui em **Um RPG de Gatos.** Quando um Personagem Gato atinge o estado de Morte, ele pode acabar tendo uma nova chance, se recuperando milagrosamente, e por conta disso, acabar não morrendo. Ou, em alguns casos que ele seria morto, ele consegue um ACERTO AUTOMÁTICO em um "teste que evite a morte".

Embora esse suplemento fale sobre ferimentos e morte, o aconselhável em Um RPG de Gatos, é tentar não falar da morte, porque este jogo tem uma temática mais simples e infantil. Narradores podem usar esse recurso das "9 Vidas" para escaparem da morte de alguns Personagens (ou NPCs). Esse recurso pode ser muito útil até mesmo para "salvar um Personagem de um jogador" que morreria na campanha, e o Narrador usaria como justificativa para salvá-lo de uma provável morte de seu Personagem.