



Um RPG minimalista sobre a boa e velha  
brincadeira de casinha

Autoria, Diagramação e Artes

Lu Cavalheiro

<https://lucavalheiro.itch.io>

O gráfico vetorial da casa usado na capa do **Casinha RPG** foi obtido em <https://freesvg.org/small-house-vector-art> e encontra-se sob licença Creative Commons CC0 (Domínio Público). A arte modificada, usada na capa do jogo, encontra-se sob licença Creative Commons CC-BY-SA 4.0 Internacional.

#### Licença

Creative Commons CC-BY-SA 4.0 Internacional

[https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR)

#### Sinopse

**Casinha RPG** é um RPG minimalista sobre crianças brincando de casinha. Como somos todos adultos (espero!), não há a necessidade da figura de uma pessoa exclusivamente sendo o Narrador, logo todos os Jogadores são Narradores ao mesmo tempo.

**IMPORTANTE:** **Casinha RPG** tem o potencial para esbarbar em temas particularmente sensíveis para algumas pessoas, como abandono ou abuso parental, divórcio ou instabilidades familiares, violência doméstica, entre outros. Jogadores, sejam adultos, responsáveis e maduros, e discutam se esses temas podem aparecer em mesa e como eles aparecerão. Não se esqueçam de que vocês, jogadores, estarão a interpretar crianças brincando de

casinha, então também considerem que uma criança, mesmo em um lar abusivo, tem uma visão mais inocente dos males pelos quais passa, então tenham isso em mente na hora da discussão. Afinal de contas, RPG é para se divertir, não para se ferir ou ferir outras pessoas.



**Casinha RPG** foi publicado em parceria e com o fomento do **RPGWorld** – <https://rpgworldsite.wordpress.com/>.

**Casinha RPG** foi baseado em **Lasers and Feelings**, de John Harper, disponível em <https://johnharper.itch.io/lasers-feelings>.

### Jogadores: criando suas Crianças

Para jogar **Casinha RPG**, é preciso criar a **Criança**, o personagem que o jogador irá interpretar ao longo da brincadeira de casinha. Esse processo é bem simples, constituindo-se de algumas escolhas:

➤ Escolha uma **Personalidade** para sua **Criança**: *Birrento, Teimoso, Prestativo, Gentil, Submisso, Grosso ou Mandão*.

➤ Escolha qual **Função familiar** sua **Criança** vai cumprir durante a brincadeira de casinha: *Papai/Mãe, Filho/Filha, Tio do Pavê, Primo Chato, Tio Solteirão ou Avô Bonachão*. É importante frisar que vocês podem repetir os **Vínculos Familiares** de seus personagens, e você não precisa se ater aos gêneros usados nas descrições. Se você quiser ser um *Papai Transgênero*, por exemplo, vá fundo!

➤ Escolha uma **Personalidade de fantasia**, o traço de personalidade da **Função familiar** que sua **Criança** vai cumprir durante a brincadeira de casinha: *Autoritário, Bem comportado, Bem humorado, Mal humorado, Obediente, Portador de um segredo ou Travesso*.

➤ Escolha um **Número** entre 2 e 5. Quanto mais baixo o número, melhor você é fazendo coisas *Infantis* (brincar, ser imaturo, mentir, fazer traquinagens). Quanto mais alto o número, melhor você é fazendo coisas *Adultas* (trabalhar, ser maduro, apaziguar conflitos, consertar coisas).

➤ Escolha um **Nome** tanto para sua **Criança**, quanto para a **Função familiar** que ela vai desempenhar.

### Jogadores: criando sua Família

Agora é a hora de vocês definirem qual é a **Característica da família** da brincadeira de casinha de suas **Crianças**. Escolha um **Traço familiar** entre: *Apoiadora, Casa espaçosa, Casa pequena, Discussões demais, Feliz, Estimula a independência, Pobre ou Rica*.

### Jogando Casinha RPG

Como não há um Narrador pré-determinado, todos os jogadores são narradores ao mesmo tempo. Para ajudar a definir qual história vai ser narrada em **Casinha RPG**, isto é, qual será a fantasia de suas **Crianças** brincando de casinha, foram desenvolvidas algumas ferramentas.

### Situações

Uma **Situação** é o contexto geral da fantasia ao redor da qual a sessão de jogo vai se desdobrar. Pegue um cronômetro e determine por quanto tempo vocês vão jogar a **Situação**. Meia hora pode parecer pouco para muitos grupos, mas não recomendo jogar a mesma **Situação** por mais do que uma hora. Se o grupo quiser continuar jogando, é melhor jogar mais de uma **Situação** do que uma única **Situação** muito longa, o que pode ser cansativo.

Para determinar com qual **Situação** suas **Crianças** vão fantasiar, role dois dados diferentes e consulte a tabela abaixo. Se o grupo sentir que a **Situação** sorteada não condiz com as **Funções familiares** das **Crianças** ou

for um tema sensível para algum dos participantes do jogo, role novamente até obter um resultado aceitável.

Se a **Situação** sorteada envolver interações com personagens que não sejam as **Funções familiares** escolhidas pelas *Crianças*, os jogadores devem se revezar a fim de que as interações sejam resolvidas apropriadamente. Caso, por alguma razão, todas as *Crianças* estejam envolvidas na interação com o personagem, os jogadores devem conversar entre si e chegar a um consenso sobre como aquela personagem reagirá na fantasia das *Crianças*.

Dado	1 ou 2	3 ou 4	5 ou 6
1	Chá de bonecas	Almoço atrasado	Festa de aniversário
2	Passeio no parque	Visitar os parentes no interior	Alguém está doente
3	Festa surpresa	Jantar com os avós	Alguém foi mal na escola
4	Brincadeira no quintal	Ida ao circo	Ida ao cinema
5	Viagem de férias	Alguém fez traquinagem	Discussão entre irmãos
6	Hora de contar histórias	Brincar com os amigos	Receber visita surpresa

Conversem entre os jogadores como vocês jogarão essa **Situação**, quais os limites que devem ser obedecidos e respeitados por todos. Depois de conversarem isso tudo, juntem-se e contem uma história maravilhosa, brincando de casinha com as *Crianças* que vocês criaram! Jogadores, lembrem-se: a imaginação de uma *Criança* é muito rica, então deixe a sua própria fluir, mesmo que o resultado pareça absurdo ou... *infantil*. Afinal de contas, vocês são *Crianças*, então sejam *Crianças*!

Arbitrando ações com os dados

Se algum dos jogadores duvidar que a *Criança* de um outro jogador seja capaz de realizar a ação decla-

rada, ele pode pedir uma rolagem de dados. Qualquer jogador pode fazer isso com a *Criança* de qualquer jogador, inclusive com a sua própria. Quando uma rolagem de dados for pedida, role **1d6**. Se a **Personalidade**, **Função familiar**, **Personalidade de fantasia** ou **Característica da família** puderem ajudar na ação pretendida, some **1d6** para cada característica que contribuir positivamente. Se, por outro lado, uma característica provavelmente for atrapalhar na realização da ação pretendida subtraia **1d6** por característica que contribuir negativamente. Os outros jogadores são os árbitros sobre quando uma característica está ajudando ou atrapalhando. De qualquer maneira, você nunca poderá rolar mais do que **3d6** – se o somatório deu mais que isso, ignore os dados excedentes e role apenas **3d6**. Se o somatório deu **0d6** ou menos, por alguma razão sua *Criança* não é capaz de realizar a ação pretendida – narre como as dificuldades dela a atrapalham tanto que ela simplesmente se embanana, se atrapalha, trava ou algo assim.

Se você estiver tentando fazer algo *Infantil*, você contará como sucessos dados cujos valores sejam **maiores ou iguais** ao seu **Número**. Se você estiver tentando fazer algo *Adulto*, você contará como sucessos dados cujos valores sejam **menores ou iguais** ao seu **Número**. Compare o número de sucessos com a tabela abaixo:

Sucessos	Resultado
0	Sua <i>Criança</i> não apenas não conseguiu fazer o que queria, como surgiu uma <i>Complicação</i> que piorou a situação. Os outros jogadores determinam qual foi a <i>Complicação</i>
1	Sua <i>Criança</i> conseguiu realizar a ação mal e porcamente. Sua <i>Criança</i> conseguiu fazer o que queria, mas os demais jogadores devem adicionar um porém, algo que diminuiu ou mitigou a ação que ela estava fazendo
2	Sua <i>Criança</i> realizou a ação como desejado
3	Sua <i>Criança</i> realizou a ação muito melhor do que o esperado. Os demais jogadores devem descrever como sua ação foi acima da média, ou como ela conferiu ao seu personagem algum bônus, vantagem ou benefício inesperados

Se alguma outra personagem ou *Criança* quiser se opor à ação da sua *Criança*, ela também rolará os dados. Os jogadores não envolvidos na disputa arbitrarão quantos dados cada um dos envolvidos irá rolar. A vencedora da disputa será a personagem com maior número de sucessos, porém os sucessos da perdedora da disputa subtrairão sucessos do vencedor – afinal de contas, tinha alguém atrapalhando!

Finalizando uma Situação

Quando o cronômetro acusar o fim do tempo disponível para a **Situação** que vocês estavam jogando, finalizem as ações de suas *Crianças* de modo a dar um senso de encerramento apropriado à fantasia da brincadeira de casinha delas.

Após finalizarem a **Situação**, discutam entre vocês se suas *Crianças* experimentaram alguma mudança significativa em sua **Personalidade**. Em caso positivo e se o jogador desejar, ele pode alterar a **Personalidade** de sua *Criança*.

Caso um jogador queira mudar sua **Função familiar** ou **Personalidade de fantasia** ao final de uma **Situação**, ele é livre para o fazer. Se o grupo quiser alterar a **Característica da família** ao final de uma **Situação**, fiquem à vontade.

Agora sorteiem uma nova **Situação** e continuem jogando **Casinha RPG**!