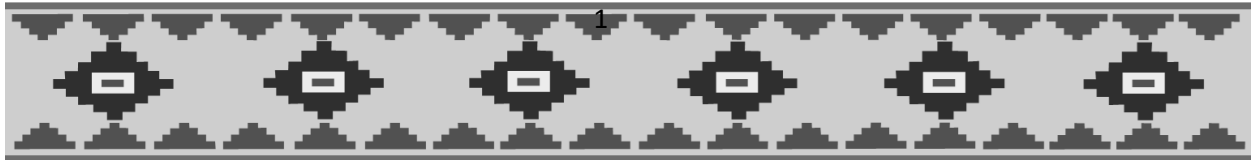


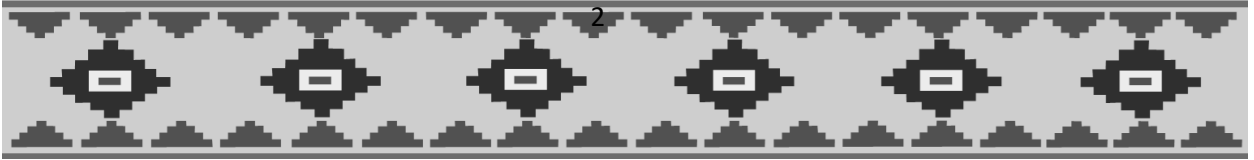
Tiny Kids

The logo for 'Tiny Kids' is set against a yellow background. The word 'Tiny' is written in a playful, rounded font where each letter is a different color and contains a mechanical gear. The 'T' is red, 'i' is blue, 'n' is pink, and 'y' is purple. To the right of 'Tiny' is a brown cardboard box overflowing with various toys, including a blue teddy bear, a soccer ball, and a toy horse. Below 'Tiny' is the word 'Kids' in a similar style. The 'K' is green, 'i' is blue, 'd' is orange, and 's' is blue. To the left of 'Kids' is a cartoon illustration of a young girl with red pigtails, wearing a green shirt and purple pants, sitting on the floor and reading a book. The background of the entire image is a dark, atmospheric forest scene with golden light particles floating around.



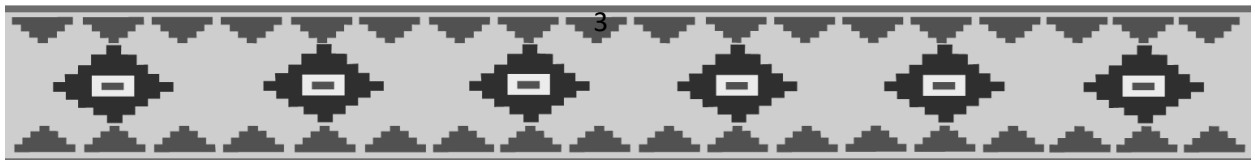
Este material usa as regras adaptadas e filosofia de Tiny Dungeon, RPG publicado pela Editora Retropunk. Seu download e uso são gratuitos.

As imagens são gratuitas e pertencem a internet.



TinyKids

Um RPG Tinyd6 de Infância e Política Social



Índice

Apresentação	4
Regras do Cenário	5
O Combate	7
A Magia	12
Criando um Personagem	14
Arquétipos	15
Lista de Traços	19
Brinquedos e Equipamentos	23
Regras Opcionais	24
O Trabalho do Mestre para com as Crianças	32
Jogadoras	
Criaturas do Imaginar	35
Microcenários	48

Apresentação

Este RPG é uma versão “hackeada” do sistema TinyD6, usando de temáticas infantis e a Política Social. Os jogadores não possuem Heranças, mas sim um arquétipo que o destaca como uma criança. O jogo busca ser lúdico e criativo, se baseando levemente nos jogos da franquia Mother (EarthBound) e em alguns filmes clássicos de aventura infantil que passavam na sessão da Tarde, como Os Goonies e Ponte para Terabithia, séries como Stranger Things, e até literatura, como A Turma da Mônica.



O que é RPG?

RPG é uma abreviação para Role Playing Game, que numa tradução livre se chama Jogo de Interpretação de papéis. Este é um jogo de narração colaborativa onde, normalmente, um jogador assume o papel de narrador (mestre), enquanto os outros jogadores assumem o papel de personagens que farão a história ter continuidade. O mestre desenvolve desafios na narrativa a fim de desenvolver os personagens.

RPGs são bem abrangentes, contando desde histórias medievais de alta fantasia, até mesmo sobre viagens espaciais que aplicam conceitos científicos, cabendo somente à proposta do cenário e dos jogadores envolvidos sobre o que desejam se aventurar.

Alguns termos para se familiarizar:

- **Turno:** É a vez do personagem, quando o personagem realiza as ações de turno dele, é passado para o turno de outro personagem.
- **Rodada:** É o evento em que todos os personagens realizam seus turnos, em tempo real, todos estão agindo simultaneamente, mas numa rodada existe a ordem de ação para os personagens, geralmente decidido por rolagem de dados.
- **Sessão:** Nome dado a uma partida de RPG
- **Campanha:** Um conjunto de sessões que possuem várias aventuras pra contar uma única história.
- **Cena:** Tal como no teatro, uma cena é um momento em que está posta uma situação em que os personagens precisam interagir ou lidar com algum desafio. Se esgueirar numa casa assombrada ou convencer alguém são alguns dos exemplos de cenas.
- **Mestre:** Jogador responsável pelas narrativas que irão conduzir os personagens dos outros jogadores.

Sobre o Sistema



TinyKids usa no máximo três dados de 6 faces (D6), lápis e uma folha de papel contendo a planilha. Os testes de desafio são realizados rolando os dados. Um teste pode ser para fazer um ataque contra um alvo, buscar alguma coisa, criar algo e etc.

Um teste padrão usa dois dados d6, para ter sucesso nos testes o personagem precisa tirar 5 ou 6 num dos dados. Alguns traços e condições ditadas pelo mestre podem oferecer a Vantagem para o personagem, fazendo rolar até 3d6, enquanto que outras condições podem desfavorecer a rolagem fazendo o jogador rolar só um dado de 6 faces, sendo chamada de Desvantagem.

Vantagens e Desvantagens se anulam, porém no critério de desempate, a desvantagem vence. O personagem não pode rolar mais que 3d6 ou menos que 1d6.

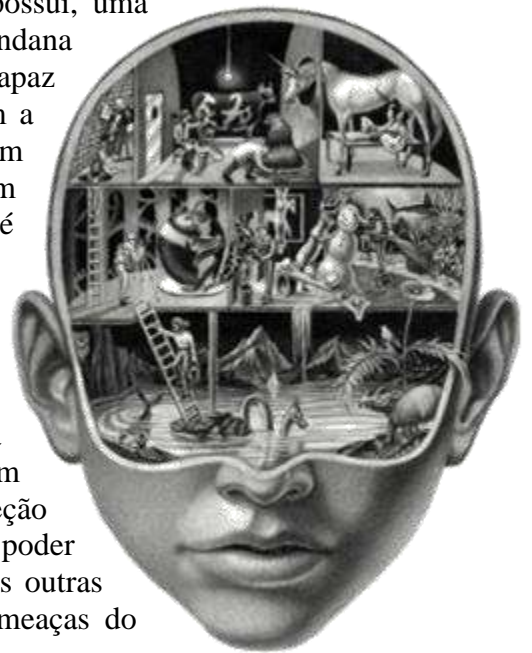
O mesmo se aplica aos testes de defesa. Testes passivos contra armadilhas, ambiente ou mesmo manter sua estabilidade no “Imaginar”.

Regras de cenário:

O Imaginar:

O Imaginar é o elemento mais poderoso que a criança possui, uma espécie de mundo secreto que se esconde na realidade mundana dos adultos. Com esta forma de ver as coisas, a criança é capaz de enfrentar as mais diversas ameaças que adultos tendem a demorar para perceber. A influencia do Imaginar tem um período que afeta a criança, normalmente até os 15 anos, em alguns casos este mundo permanece por mais tempo, até mesmo pela vida adulta, em outros casos algumas crianças acabam perdendo o Imaginar mais rápido, quando a criança é afetada por alguma maldade do Mundo dos Adultos.

O Imaginar é nutrido pela Criatividade, uma força psicológica que tende a ser drenada pelo mundo adulto. Um Imaginar bem nutrido de criatividade dá longevidade e proteção contra o mundo triste dos adultos. Crianças lutam para poder manter seu Imaginar forte. Para isso elas contam com suas outras amigas crianças para resolver mistérios e lidar com as ameaças do mundo e da mente sombria de alguns adultos.



Em vias de regras, substitua Pontos de Vida (PV), presente em TinyDungeon e outros RPG, por Pontos de Criatividade (PC). Crianças não morrem, elas só perdem suas forças para proteger o Imaginar, o mundo primordial protetor das crianças.

Recuperando a Criatividade:

Normalmente a criança recupera seus PCs dormindo, onde ela pode acessar seus sonhos e recuperar sua criatividade numa escala de 1 ponto por hora de descanso. Alguns alimentos nutritivos e cuidadosamente feitos também ajudam a recuperar PCs, às vezes até um pouco mais rápido.

Quando uma criança chega a 0 pontos de Criatividade, ela está “**Desacreditada**”. Neste Estado, a criança não tem vontade de brincar, se aventurar ou estudar, se desmotiva pra tudo o que estiver a sua frente. Ao aceitar essa condição, ela imediatamente envelhece e começa a priorizar certas coisas antes do tempo, como abandonar os estudos para trabalhar. Pouco depois de ela entrar neste estado, ela ainda pode tentar sair dele por si mesma fazendo uma rolagem de resistência com Desvantagem, caso um amigo esteja a ajudando, o amigo faz um teste padrão 2d6. Num sucesso, ela volta a ter o sentimento de que precisa continuar, voltando a ação com 1 PC. No entanto, se falhar, ela precisará da ajuda fraternal imediatamente.

Salvar uma criança Desacreditada é um processo que exige amor fraternal e/ou familiar. Normalmente, um tutor, familiar responsável ou o irmão adulto que ama aquela criança pode cuidar para que aquela criança volte a **Acreditar**.



Porém existem adultos, que apesar de terem amor, podem ser ausentes, sendo um desafio para o resto do grupo de crianças fazer o adulto identificar a necessidade da criança. Também existem os adultos maus, que escondem seus sentimentos maldosos para poder se aproximar das crianças negligenciadas. Estes tendem a ser os principais responsáveis pelos problemas do Imaginar. Estejam atentas e tomem cuidado, principalmente por que se a criança ficar por muito tempo Desacreditada, ela talvez não sinta mais vontade de estar no Imaginar.

O Mundo Desconhecido:

O imaginar oferece locais que tanto podem ser esconderijos como também passagens para outros serem corrompidos ou do Imaginar. Normalmente são locais escuros e cheios de tralhas que oferecem tantos desafios quanto uma mínima segurança da realidade mundana dos Adultos. Esses locais normalmente são Armários, porões, sótãos, garagens e até de Baixo da Cama.

Para os olhos de um adulto, pode ser um mero depósito que ganhou uma utilidade básica para guardar suas coisas pessoais que a tempos esqueceram ou passaram a ser inúteis. Para uma criança, além disso, torna-se um mundo em miniatura que não intencionalmente, um adulto o criou, misturando memórias com sentimentos contidos. Os habitantes variam, principalmente de acordo com o tipo de sentimentos que o adulto condicionou aqueles objetos, mas sempre é bom as crianças tomarem este cuidado. Por um lado, se esconder do ambiente mundano dos adultos é uma forma de fazer o Imaginar resistir, mas por outro pode ser um novo ambiente hostil que a criança precisa alterar.

Algumas crianças consideram que parte da internet pertence ao Mundo Desconhecido, principalmente por ser uma alternativa para as crianças poderem conectar entre si e prestar apoio e dialogar entre elas. Porém, os perigos da Internet tendem a ser muito maiores. Existem seres ameaçadores que perambulam nela, podendo literalmente

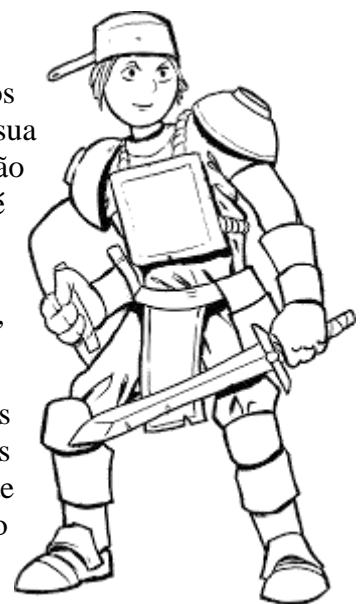
“entrar” nestas conexões através Imaginar, muitos Perigos Infantes dominam a Internet, sendo capazes de camuflar em conversas e *Avatares* para poder atrair as crianças. Geralmente só crianças muito conscientes entram desta forma na internet, normalmente sob supervisão de um adulto responsável.

Lembre-se, o Imaginar é incrível e faz as crianças felizes, mas ele é mutante também, fazendo com que as coisas do mundo adulto se distorçam de forma que possa ser perigoso para o grupo de amigos, cabendo a eles fazerem essa manutenção dos seres do imaginar para que todos sejam felizes.

O Combate:

As crianças combatem seres que invadem o Imaginar delas, todos estes seres pertencem a realidade mundana dos adultos, e sua corrupção os transformou ao entrar no Imaginar. Estes seres são criaturas relacionadas aos problemas dos adultos, tudo aquilo que é postergado ou ignorado pelos adultos, como o medo, a negligência e o abuso. Alguns adultos também são capazes de invadir o Imaginar usando artifícios ardilosos para enganar as crianças, permitindo-os entrar.

Crianças não usam armas, mas sim brinquedos e algumas ferramentas, da mesma forma os inimigos não morrem: Eles fogem, são destruídos, desaparecem, são presos ou simplesmente “voltam ao normal”. Este é um cenário de aventura e ação onde o combate não faz inferências violentas.



A iniciativa

Para definir a ordem de quem age primeiro, é rolada a iniciativa. Rolando 2d6 e somando os valores é definida a ordem do primeiro ao último pelos valores das rolagens mais altas até as mais baixas. Caso ocorra um empate, os empatados fazem uma nova rolagem de iniciativa até definir entre eles que iniciará primeiro, novamente respeitando a ordem pelos valores mais altos.

As ações

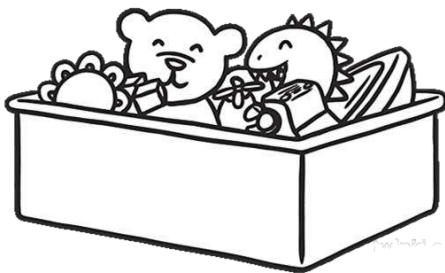
Num combate, o personagem pode fazer até 2 ações, podendo até mesmo repeti-las. As ações mais comuns, normalmente são de **Atacar** e **Mover**. Porém, além dessas, também temos:

- Desviar
- Focar
- Fazer teste de habilidade.

Atacar é a ação de atingir um alvo com determinado brinquedo ou objeto. Cada ***Brinquedo** faz parte de uma categoria, oferecendo opções estratégicas para que tipo de categoria de arma o personagem deseja escolher.

Existem três categorias de brinquedos em TinyKids: **Pequenos**, **Grandes** e de **Distância**.

- **Brinquedos pequenos** são os que cabem só numa mão, permitindo que a criança possa usar um outro objeto em sua outra mão, como um escudo ou seu lanche preferido. Seu alcance máximo é de 1 metro, também conhecido como PRÓXIMO.
- **Brinquedos Grandes** São brinquedos que exigem o uso das duas mãos, porém seu alcance é maior, de até 2 metros, conhecido também como PERTO.
- **Brinquedos de Distância** São brinquedos que não tem um limite exato do alcance, sendo reconhecido como LONGE, porém é recomendado o mestre definir alguma desvantagem por cobertura, distância ou obscurecimento. O número de mãos para uso depende do tipo de arma que está usando, se é de arremesso ou de disparo. Por fim, caso esteja sendo usado a 1 metro de alcance (PRÓXIMO), o ataque é realizado com Desvantagem. A critério do mestre brinquedos pequenos e grandes podem eventualmente ser usado para ataques a distância.



*A escolha do termo brinquedo por armas é para permanecer o distanciamento da violência no combate

Tal como num teste padrão, o personagem precisa tirar 5 ou 6 na rolagem para poder ter sucesso. Porém, para uma rolagem padrão de 2d6 com os Brinquedos, a criança precisa ter proficiência na categoria de brinquedos que ela está usando, se não

ela rolará com Desvantagem. Se além de proficiente ela for especializada no brinquedo que ela está usando, ela rolará com Vantagem.

Com uma rolagem bem sucedida em algum dos dados rolados, o personagem causa 1 ponto de dano, ou mais a critério do mestre.

Mover é a ação de deslocar o personagem até determinado local, baseado nos limites físicos de sua ação. Normalmente se deslocar serve para mudar de categoria ou Zona de alcance para chegar ao seu alvo, sem uma definição clara de quantos metros se deslocou. Porém, como regra de ouro, pode ser considerado que um personagem comumente se movimenta 5 metros usando esta ação.

Desviar é a ação de evitar ser atingido por um ataque físico. Escolhendo-o como uma ação, até seu próximo turno você pode fazer um teste de 1d6 quando for acertado, caso obtenha um sucesso, você desvia o ataque.

Focar é a ação de se concentrar para obter sucesso num teste. Após escolhe esta ação, quando você fizer um teste de ataque, se tornará bem sucedido com um 4, 5 ou 6, aumentando suas chances de acerto. Este efeito só funciona em seu atual turno e não se acumula se escolher se Focar duas vezes.

Zonas, Grid ou o Teatro da Mente

Existem três formas de fazer um controle de um combate em TinyKids: Usando a categoria das Zonas, Grid ou o teatro da Mente. Exceto no teatro da Mente, nos outros dois são colocados miniaturas ou marcadores que preferir para identificar cada um dos personagens no campo de batalha.

As zonas são uma forma de controle simplificado, servindo para entender qual o posicionamento das crianças a partir de seus alvos. O “*Grid*”, um tabuleiro improvisado com quadradinhos onde cada um deles tem 1m ou o tamanho que o mestre achar melhor, é uma forma um pouco mais específica para poder identificar cada personagem num combate.

Zonas

Zonas são divididas em Próximo, Perto e Longe.

Na Zona **Próxima** é cerca de 1m, e você pode atacar com:

- Brinquedos Pequenos.
- Brinquedos Grandes.
- Brinquedos de Distância, com Desvantagem.

Na Zona **Perto** é cerca de 2m, e você pode atacar com:

- Brinquedos Grandes
- Brinquedos a Distância.

Na Zona **Longe** o alcance é indefinido, onde o mestre pode aplicar as devidas Desvantagens. Você pode atacar com:

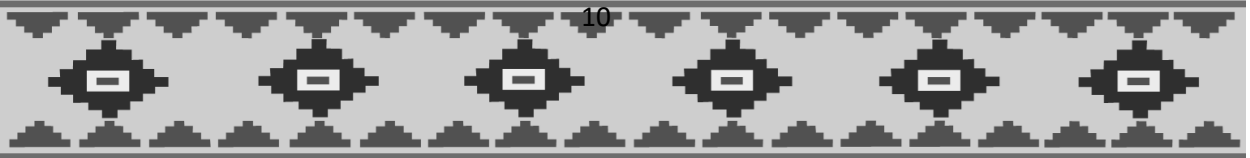
- Brinquedos de Distância.

Ataques Mágicos ou Magias podem ser realizadas em qualquer Zona.

Tal como descrito em TinyDungeon, página 15:

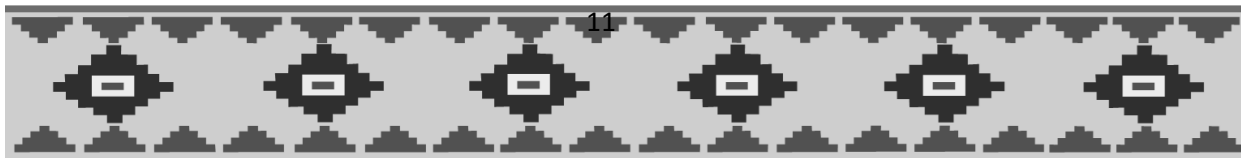
“Quando o combate começa, todos os alvos começam na Zona Próxima. Os alvos podem usar qualquer ataque em sua Zona (à distância, mágico, corpo a corpo), sem penalidades. As Zonas devem ser vistas da perspectiva dos Aventureiros. ‘Vou ficar pra trás no Alcance Longo’ ou ‘Vou chegar até o Alcance Próximo’ é o jeito certo de se ver.

Inimigos não se movem entre Zonas, em vez disso, ficam ‘estacionados’ enquanto os aventureiros se movem ao redor deles. Pense nos inimigos como o olho da tempestade em combate e que tudo gira ao redor deles. Obviamente, essa é uma abstração extrema, e o Mestre deve lembrar-se de que os inimigos na verdade se movem, e descrevê-los de tal forma. Zonas são feitas para condensar a distância relativa e prover um recurso rápido para o jogo.”



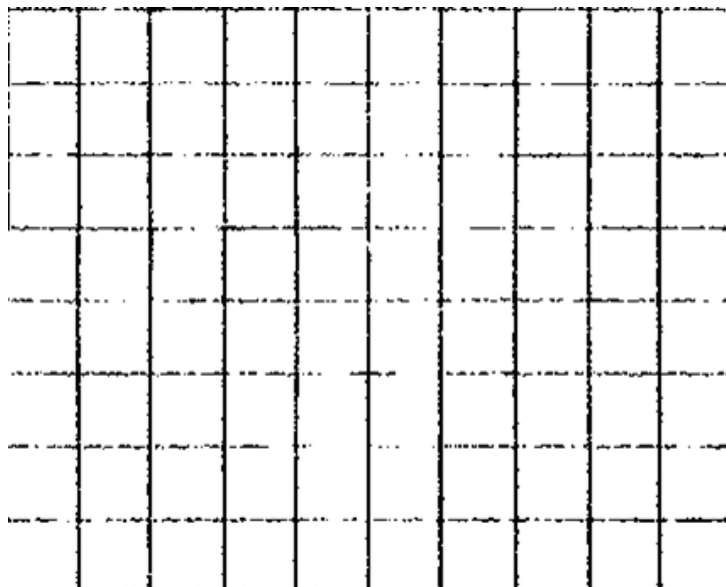
Alvos

Desviar	<p>próximo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brinquedos Pequenos • Brinquedos Grandes • Brinquedos de Distância com Desvantagem • Magias 	Focar
	<p>Perto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brinquedos Grandes • Brinquedos de Distância • Magias 	
	<p>Longe</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brinquedos de Distância • Magias 	



Grid

O Grid pode ser feito com uma folha de papel A4, desenhando quadradinhos que possam caber um marcador ou uma miniatura. Cada quadradinho tem 1m no campo de batalha. Um Grid se parece com isso:



Se o mestre preferir ele pode encapar o grid para poder desenhar objetos no campo, como obstáculos ou elementos do cenário, e assim eventualmente poder usar mais vezes após uma limpeza do grid.

O Teatro da Mente

Este modo de controle de jogo é o mais simplificado que todos os outros. Aqui, a gestão do combate depende tão somente do mestre. Não depende de miniaturas, marcadores ou um campo de batalha. Só depende da lógica de como interpretar as ações dos jogadores e dos desafios que eles estão enfrentando.

Por exemplo, um monstro gosmento está a 10 metros de distância da criança. A criança decide que vai se mover até o monstro para atacá-lo. Pela lógica, o mestre fala que precisaria de duas rodadas para a criança chegar até o monstro, ou ela pode gastar suas duas ações se movendo duas vezes até a criatura.

Como tudo depende somente da imaginação de todos, o mestre pode fazer uma breve descrição do local, enquanto os jogadores mesmos podem perguntar se tais objetos ou elementos podem se fazer presentes no local, tudo dependendo do que o mestre achar melhor.

A Magia

A magia é algo especial no Imaginar, porém as constantes intervenções do mundo adulto fragilizaram os efeitos da magia. Muitas vezes fazendo com que as crianças contem com poucos elementos mágicos, e até mesmo os subdividindo de forma que praticamente todas as crianças sejam capazes de acessar.

Em termos de jogo, a magia é dividida por traços de personagem e são um pouco mais subjetivas que em outros tipos de RPG. Fazendo com que novamente o mestre e os jogadores criem uma agência mútua do que pode ser balanceado e/ou divertido para o grupo. Note que o que foi criado e combinado entre os jogadores e o mestre, conta também para monstros e criaturas invasoras do Imaginar que também são capazes de usar Magia.

Aqui apresentaremos os traços que usam Magia e qual o efeito que estes traços irão provocar:

Amigo dos Animais Permite que a criança entenda a forma como os animais falam, ou mesmo a maneira como se expressam, podendo também, por meio de um teste padrão convencer o animal a lhe ajudar de alguma forma.

Enfermeiro permite que a criança ajude outras crianças a recuperar seus Pontos de Criatividade. No Imaginar, as crianças não efetivamente se machucam, mas sofrem ferimentos emocionais, por conta as criaturas e monstros invasores do Imaginar. Porém, naturalmente a criança pode se machucar acidentalmente, impedindo que ela se divirta eventualmente, algo que a criança com esse traço também pode cuidar, como um apoio provisório para recuperar os PCs de uma amiga.

Leitor de Garranchos Com este traço a criança é capaz de entender os garranchos de crianças bem pequenas, de 0 a 6 anos. Crianças desta idade tem um laço mais forte com o Imaginar, algo que vai se diluindo com o passar do crescimento. Seu laço é tão forte que a partir de seus desenhos e escritas, essas crianças pequenas colocam inconscientemente os poderes do Imaginar. Somente crianças com este traço são capazes de compreender e ativar estes poderes. Com um sucesso num teste padrão, uma criança com este traço pode lançar a magia contida no desenho ou escrita, porém o garrancho logo desaparece, por conta da instabilidade do Imaginar. Numa falha a criança não lança o poder do garrancho, mas o garrancho permanece até ser devidamente lançado. Crianças podem adquirir garranchos brincando um pouco com crianças pequenas, que podem presentear a criança com seus desenhos, ou descobrindo-os espalhados pela sua cidade, em livros, principalmente suas capas, paredes e principalmente sobrepostos em desenhos ou folhas de papel. Somente uma criança com este traço é capaz de ler e copiar estes garranchos. Copia-los transfere o garrancho do local que estava para onde a criança deseja reproduzir.

O mestre determina a magia destes garranchos, normalmente sendo uma atividade de criação com o grupo todo. Aqui serão apresentados alguns exemplos:

- *O garrancho faz com que um brinquedo cresça até 2m e ganhe vida, ficando sob controle da criança que lançou a magia.*

- *O garrancho permite que curar todos os seus aliados simultaneamente.*
- *O garrancho faz com que criaturas a até 3 metros de raio fiquem presas, assustada, encantadas ou qualquer outro efeito.*
- *O garrancho faz com que uma criança se lembre da importância de brincar com os amigos e faz ela deixar de estar Desacreditada.*
- *O garrancho faz com que a criança lance uma rajada em arco-íris que causa 1 ponto de dano na criatividade de monstros num cone de 3 metros.*
- *O garrancho cria uma luz intensa que ilumina toda uma sala e atordoia criaturas sombrias.*
- *O garrancho permite que um grupo de crianças seja teletransportado para seu clubinho ou outro lugar seguro.*

Sonhador este traço permite que a criança intervenha levemente sobre o Imaginar a sua volta. Estas crianças são capazes de fazer coisas pequenas e leves, como criar pequenos objetos ilusórios, bem como esconder pequenos objetos invisivelmente, pode criar pequenos sopros de vento, tal como acender ou apagar uma chama, pode sentir uma presença distorcida do Imaginar, como também ver através de algumas pequenas ilusões. Cabe ao jogador sugerir o que pretende fazer, e ao mestre julgar a intensidade do uso deste traço.



Criando um Personagem

Fazer um personagem é bem simples, você segue os seguintes passos:

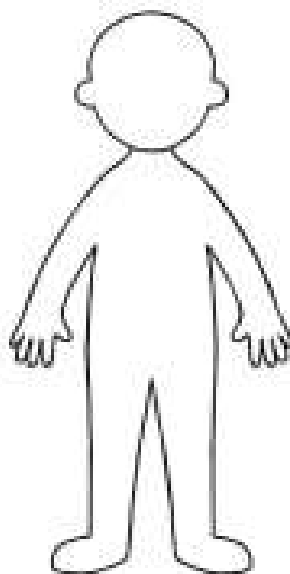
- *Escolha um arquétipo na lista de Arquétipos.*
- *Depois selecione 3 Traços.*
- *Em seguida selecione uma categoria de brinquedos que seu personagem vai ser proficiente.*
- *Por fim, escreva seu Maior Sonho.*

Quando você escolhe um **Arquétipo**, você recebe o traço de habilidade deste arquétipo, além de seus PCs. Arquétipos são formas como as crianças se destacam num grupo amigos. Atualmente existem 7, mas pode ser que eventualmente sejam descobertas outras formas como uma criança se destaca, cabendo o grupo com o mestre considerar se é interessante integrar esse arquétipo ao RPG.

Traços são características que transcendem o Arquétipo. Aquela criança pode ser reconhecida por ser a mais alta ou a mais eloquente, mas isso não quer dizer que ela seja isso. Os traços servem tanto para mostrar que a criança vai além dessa característica, como também ajuda a desenvolvê-la naquilo que ela se sente melhor.

As **Categorias de Brinquedos** como apresentadas anteriormente, são tipos de brinquedos que servem como instrumentos para as crianças combaterem as maldades que invadem o Imaginar.

Seu **Maior Sonho** são as expectativas que a criança constrói perante o Imaginar. O que ela deseja como criança ou o que espera quando crescer. As crianças acreditam que o Imaginar é um mundo que as ajuda a se desenvolver para se tornar adultas melhores, e para cuidar do Imaginar, elas sustentam e tentam construir suas motivações baseado nos seus Maiores Sonhos.



Os Arquétipos

Crianças são especiais, em alguma coisa elas são capazes de se destacar. Esse destaque precisa ser reconhecido, mas também não quer dizer que as crianças são reduzidas a isso. No grupo de amigos, nenhuma criança é menos especial que a outra, e é muito importante que as crianças aceitem suas diferenças e transformem isso numa força. Essa é a característica do Imaginar, este caráter mutável e acolhedor, que inclui tudo que é criativo e empoderador para as crianças.

Danado

Não precisa exatamente gostar de esportes para correr, pular, saltar e escalar por aí, mas você costuma ser um pouco mais agitado que seus amigos quando se trata disso.

Atributos do Danado

6 pontos de criatividade

Danado começa com o traço Atleta

Atleta: Qualquer teste para Escalar, Saltar pra longe ou qualquer outra coisa que exija movimentação física, a criança faz com Vantagem.



Crânio

Crianças estudiosas, tanto na escola como por pura curiosidade, desenvolvem um senso intelectual incomum que sem perceber compartilham com os amigos. Em boa parte das vezes, seus amigos até contam com seus conselhos.

Atributos do Crânio

5 pontos de criatividade

Crânio começa com o traço Sabido

Sabido: Quando se trata de assuntos gerais, você sabe um pouco mais que os outros. Para testes de conhecimentos gerais, role com Vantagem.



Parceiro

Aquele amigo para todos os momentos. Pode não ser o mais forte ou o mais esperto, mas sempre está do lado de seus amigos, dando um grande apoio e suporte.

Atributos do Parceiro

5 pontos de criatividade

Parceiro começa com o traço Ombro Amigo

Ombro Amigo: Quando estiver ao lado de um aliado, você pode usar uma ação para fornecer ao aliado uma vantagem para um único teste que ele for realizar. Este efeito dura até o próximo turno do Parceiro



Café-Com-Leite

O mais novo do grupo, aquele que todos acham que precisa de mais atenção. Mais você sabe que é capaz, se aproveitando de ser o menor do grupo para saber onde se esconder e por onde passar.

Atributos do Café-com-Leite

4 pontos de criatividade

Café-com-Leite deve escolher entre os traços Subestimável ou Rasteiro

Subestimável: Você se torna o alvo menos preferido dos inimigos. Caso seja o único na rodada com os inimigos, você age como se só tivesse você no combate. O número de rodadas não se acumula se tiver mais de um Café-com-Leite com este traço.

Rasteiro: Você é capaz de se deslocar e se encolher em lugares que normalmente uma criança não poderia se esconder.



O Aventureiro

Esta criança não tem problema por onde anda, é corajoso e até um pouco imprudente. O que poderia ser nojento para as outras crianças, para a Aventureira não é. Às vezes seu amigos podem até te achar um pouco desagradável, mas é você quem toma a iniciativa para entrar nos lugares mais fedorentos ou nojentos.

Atributos do Aventureiro

5 pontos de criatividade

O Aventureiro começa com o traço Regra dos 10 segundos.

Regra dos 10 segundos: Sempre que você encara algo assustador ou nojento, você faz teste de desafio com Vantagem.



Grandinho

O mais alto do grupo, talvez até esteja chegando na puberdade, mas nada impede de você lutar por sua turma de amigos, ou as vezes ser o mais eloquente entre eles.

Atributos do Grandinho

8 pontos de criatividade

Grandinho deve escolher entre os traços Voz do Grupo ou Braços Desenvolvidos

Voz do Grupo: Adultos geralmente te ouvem mais do que a outras crianças. Você recebe Vantagem ao tentar persuadir um adulto ou o fazer acreditar em você. Perceba que nem todos os adultos estarão inclinados a ouvir uma criança, ou mesmo fazer algum bem por ela.

Braços Desenvolvidos: Grandinhos podem usar Brinquedos Grandes como se fossem Pequenos, porém, com Desvantagem.



Brincalhão

Esta criança se destaca no grupo por sempre ter uma piadinha pronta para todos os momentos. As vezes é até um pouco inconveniente e pega um pouco pesado, mas gosta de seus amigos e os respeita. Ela percebe que o senso de humor pode distrair ou quebrar o gelo para os amigos, fazendo com que seu bom humor seja fundamental.

Atributos do Brincalhão

5 pontos de criatividade

Brincalhão deve escolher entre os traços Deboche ou Quebrar o Gelo

Deboche: Com uma ação, o Brincalhão pode fazer um teste de desafio com Vantagem ao fazer uma piada contra um alvo. Com um sucesso, o alvo foca seus esforços contra o Brincalhão, enquanto o resto do grupo ganha Vantagem numa única ação a qual vai influenciar nas ações daquele alvo. Numa falha, o alvo só se irrita contra o Brincalhão.

Quebrar o gelo: Uma vez por sessão, o Brincalhão pode fazer um teste com Vantagem que normalmente ele não seria capaz, mas somente testes que sejam para ajudar os amigos.

Por exemplo, ajudar um amigo que teve sua Criatividade esgotada, ou removendo efeitos negativos de um amigo. O brincalhão pode usar esta habilidade até 4m de distância usando a sua VOZ.



Lista de Traços

Em TinyKids, os traços são bem mais relacionados a realidade de uma criança moderna. Ainda foram utilizados alguns traços do RPG original, porém também houve mudanças e surgimento de novos traços adequados para este cenário.



- ❖ **Abraça-Árvores:** *“Quando cortamos uma árvore, plantamos outra no lugar”*. A criança sabe andar na floresta, identificar frutos e vegetais saudáveis e encontrar água potável.
- ❖ **Adulto Responsável:** *“Eu amo a minha avó”*. A criança tem um adulto que legitimamente se preocupa com ela. Ela te aconselha e as vezes pode curar PCs com o apoio emocional. Vale ressaltar que os conselhos algumas vezes serão enigmáticos e dentro da realidade do mundo dos adultos.
- ❖ **Adrenalina:** *“Estarei entre meus amigos até desmaiar”*. Quando seus PCs chegarem a 2 ou menos, você causa 2 pontos de dano ao invés dos usuais 1 ponto de dano. Seus ataques serão realizados com rolagem padrão 2d6, ou com Desvantagem se não for proficiente com a arma ou qualquer outra condição que o mestre considerar. Por fim, se você curar PCs acima dos seus dois últimos PCs, o efeito deste traço acaba.
- ❖ **Ambidestra:** *“Sei escrever com as duas mãos”*. Caso tenha dois Brinquedos pequenos, ou Brinquedos de Distância que sejam pequenos, este último a critério do mestre, a criança pode fazer uma rolagem padrão 2d6 caso seja especializado ou proficiente nos brinquedos ou com Desvantagem caso não tenha proficiência. A criança pode escolher os alvos, ou tentar acertar um único alvo. Além disso, caso ela escolha a ação Focar, ela deverá escolher qual dos brinquedos ela vai se beneficiar desta ação.
- ❖ **Amigo dos Animais:** *“Sempre que vejo um bichinho, quero levar pra casa”*. Você é capaz de se comunicar e entender os animais. Sempre que pedir algo arriscado para algum animal, faça com Vantagem. (ver trecho das magias)
- ❖ **Antenado:** *“Se inscrevam no meu canal para mais tutoriais!”*. A criança tem uma impressionante capacidade para entender e dominar novas tecnologias. Sempre que ela usar algum dispositivo tecnológico desconhecido, ela faz testes com Vantagem.
- ❖ **Arejado:** *“Escove os dentes e tome banho regularmente!”*. A criança recebe Vantagem para resistir a doenças e venenos.
- ❖ **Artista Marcial:** *“Eu sei o golpe da Garça”*. A criança pode escolher ataque desarmado como uma categoria de brinquedos para ser proficiente, porém tem que escolher um golpe ao qual vai se especializar.
- ❖ **Atirador Rápido:** *“Pow, pow, pow”*. A criança consegue atirar e recarregar numa única ação um Brinquedo de Distância que faz disparos.
- ❖ **Boa Mira:** *“Ninguém me ganha na queimada”*. Ao usar a ação Focar, quando realizar um ataque com um Brinquedo de Distância, você tem sucesso com 3, 4, 5 ou 6.
- ❖ **Campeão do Esconde-Esconde:** *“Eu sou a mãe!”*. A criança recebe Vantagem em testes para se esconder e andar furtivamente.

- ❖ **Convicção:** *“Defenderei tudo aquilo que é bom pra mim e para quem eu amo”*. Você recebe Vantagem para resistir a qualquer teste ou efeito que confronte seus princípios. O personagem precisa definir uma característica para seu traço: Exemplo: Coragem, Honra, amor...
- ❖ **Criativo:** *“minha cabeça é uma máquina de pensamentos...”*. Seu máximo de Criatividade aumenta em 3.
- ❖ **Dançarino:** *“Qual música você gosta?”*. Enquanto Desarmado, a criança recebe Vantagem na ação Desviar.
- ❖ **Dedicado:** *“Eu darei o meu melhor”*. A criança define uma frase naquela sessão a qual ela ganhará uma Vantagem circunstancial.
- ❖ **Desbravador do Desconhecido:** *“Ficar dentro do armário as vezes é mais seguro”*. A criança sabe se deslocar entre o mundo labiríntico do armário, sótão, porão ou debaixo da cama. Ele recebe vantagem para se localizar nestes biomas obscuros, atalhos de entrada e saída e para identificar criaturas vindas e invasoras deste mundo.
- ❖ **Dom do Compartilhamento:** *“Quer uma mordida?”*. A criança aprendeu a como tirar benefício máximo de um recurso quando ela divide com outra pessoa. Alguns itens consumíveis como comidas e lanches que proporcionam algum bônus, conservam estes bônus como se tivesse sido usado por um único personagem. Fica a critério do mestre quais consumíveis se beneficiam deste traço.
- ❖ **Doutor Brinquedo:** *“Diga, o que o senhor ursinho está sentindo?”*. Com este traço, a criança é capaz de reparar objetos se ela tiver as peças certas e fazer um teste padrão.
- ❖ **Enfermeiro:** *“Deixa eu colocar um band-aid aqui”*. Com uma ação, a criança pode curar outro personagem fazendo um teste padrão. Com um sucesso, cura 2 pontos de Criatividade. Objetos lúdicos, adivinhações, ou até apoio emocional são fundamentais para o uso deste traço. Ele também serve para curar alguns venenos e doenças. Porém boa parte dessas doenças e venenos só serão curados por adultos profissionais na área de medicina ou enfermagem (ver trecho das magias).
- ❖ **Enxerido:** *“Meu plano daria certo se não fosse essa criança enxerida!”*. A criança recebe Vantagem para testes que envolvam investigação.

❖ **Fabricante de Guloseimas:** *“chegou a hora de merenda 🎵...”*.

A criança é capaz de fazer sucos, vitaminas e lanches nutritivos que podem ajudar seu grupo de amigos. Além disso, fazendo um teste com vantagem, ela pode identificar componentes saudáveis ou perigosos que pode usar como ingrediente.

❖ **Forte:** *“Só precisa se esforçar um pouco mais”*. A criança recebe Vantagem para levantar, empurrar ou quebrar algumas coisas pesadas.

❖ **Goleiro:** *“Taffareeeel!”*. A criança se torna capaz de aparar alguns objetos arremessados na sua direção, a única condição é ela estar com ao menos uma mão



livre. Caso ela obtenha um “6” em sua rolagem de desviar, ela pode arremessar imediatamente o objeto que ela aparou, numa rolagem com Desvantagem. Com um sucesso, o objeto causa 1 de dano.

- ❖ **Hiperativo:** “*É a minha vez, né?*”. A criança ganha Vantagem no teste de iniciativa.
- ❖ **Improvisação:** “*Quem não tem cão caça com gato*”. A criança tem uma pequena noção de objetos comuns que podem ser substituídos por objetos específicos numa situação. Por exemplo, está chovendo e a criança não tem um guarda-chuva, mas ela vê um papelão ou uma folha de bananeira e que pode protegê-la da chuva. Uma vez por cena, a criança pode fazer um teste padrão para encontrar um objeto incomum que pode usar na cena. Este objeto concede Vantagem uma única vez na cena. Também funciona para objetos que a criança deseje usar para lutar com monstros,. Obviamente, está sujeito a decisão do mestre.
- ❖ **Inventivo:** “*Acho que consigo fazer um carrinho com essa caixa*”. A criança é capaz de criar alguns dispositivos e equipamentos usando papel, tesoura, cola e mais o que tiver ao alcance, só gastando um tempo e realizando um teste padrão 2d6. O mestre tem a palavra final com a criação e consumo de material.
- ❖ **Ligeiro:** “*Sou o mais rápido do bairro!*”. A criança recebe uma ação extra de Mover se uma das suas outras duas ações tiver sido antes de se Mover. Esta ação pode ser feita entre as outras ações.
- ❖ **Leitor de Garranchos:** “*Eu consigo entender esse desenho!*”. A criança é capaz de usar os poderes contidos nos garranchos das crianças menores (ver trecho das magias).
- ❖ **Maneiro:** “*Eai, quer ser meu amigo?*”. A criança recebe Vantagem para testes sociais com outras crianças.
- ❖ **Mestre das Artimanhas:** “*Acho que dá de fazer uma armadilha com essas penas e graxa.*”. A criança ganha Vantagem para criar, localizar e desarmar armadilhas, bem como escapar delas.
- ❖ **Portador do Escudo:** “*protejam-se na minha tampa de frigideira*”. Quando escolher Desviar, você faz o teste rolando 2d6, ao invés de 1d6. Também pode proteger amigos ao seu lado, mas esta é uma decisão em que abrirá mão de se proteger.
- ❖ **Perceptivo:** “*Acho que vi um gatinho...*”. A criança ganha Vantagem para testes de perceber.
- ❖ **Perseverante:** “*O sonho me faz seguir em frente*”. Caso um ataque reduza os Pontos de Criatividade da criança a 0, ao invés disso reduz a 2 PCs. Este traço pode ser usado uma vez por dia.



- ❖ **Rastreador:** *“Essas pegadas levam a algum lugar...”*. A criança recebe Vantagem quando fizer um teste para rastrear pessoas, animais ou criaturas, bem como numa perseguição.
- ❖ **Rebobinar:** *“Finge que eu não errei”*. A criança pode re-rolar um teste por sessão.
- ❖ **Rememorar:** *“Eu me lembro de já ter passado por aqui...”*. A criança recebe Vantagem para lembrar com a maior clareza possível algum evento que passou.
- ❖ **Roupa Predileta:** *“Adoro meu boné do Pokémon”*. A criança tem uma peça de roupa ou um conjunto o qual ela tem muito apreço ou valor sentimental, concedendo uma proteção emocional. Quando a criança estiver usando a roupa que elegeu como especial, ela recebe 3 PCs que deverão ser drenados ao sofrer dano antes de drenar os PCs originais da criança. Estes PCs da roupa só serão recuperados quando a criança descansa e sonhar com as memórias de sua roupa predileta. Caso perca a roupa ou ela seja de alguma forma estragada, durante um descanso a criança pode eleger outra roupa.
- ❖ **Sensorial:** *“Às vezes, quando fecho os olhos, consigo sentir a minha volta”*. Não recebe Desvantagem quando sua visão estiver comprometida.
- ❖ **Sentir o Emocional:** *“Você esta bem, parece triste...”*. Você recebe Vantagem para discernir os sentimentos de alguém, incluindo se está mentindo ou não.
- ❖ **Sonhador:** *“Às vezes eu sonho acordado...”*. A criança tem um leve domínio do Imaginar, ela às vezes pode abrir uma porta para seu esconderijo, ele pode criar uma imagem dos brinquedos que foram usados, mover brinquedos e objetos pequenos para a sua direção. Boa parte de efeitos pequenos e versáteis cobrem este traço. (ver trecho da magia)



Brinquedos e equipamentos

Brinquedos
Pequenos (Espada de Brinquedo, Raquete de Tênis, Pá de Brinquedo, Régua, Coelho Azul de Pelúcia)
Grande (Taco de Baseball, Golfe, Espadão de Brinquedo, Marreta Biônica).
De Distância - Que podem ser usado em uma ou duas mãos (Estilingue, Funda, Pistola de água, Bolas em geral, Frisbe, Bumerangue)
Escudos
(Escudo de brinquedo, Tampa de lixeira, folha de papelão e etc.)

Equipamentos de maneira geral são tudo aquilo que as crianças acham conveniente carregar para suas aventuras. A natureza do Tinyd6 permite que os jogadores se sintam a vontade do que acham melhor possuir para poderem se divertir. Isso se soma a proposta do cenário de TinyKids, onde não existe uma moeda corrente.

Aqui as crianças já tem acesso a boa parte dos itens, seja nas suas casas ou na casa de amigos e vizinhos. Elas adquirem seus itens sendo as boas crianças que são, fazendo suas tarefas de casa, não faltando a escola, brincando com crianças menores. É muito rara a necessidade do uso do dinheiro neste cenário, é muitas vezes itens comprados não tem o mesmo efeito que itens que as crianças criam ou identificam uma utilidade, tudo isso por que eles são “mundanos” demais, sem a presença mística do Imaginar.

Os itens só darão alguma virtual vantagem a crianças que forem criativas na forma como usarem.

Por outro lado, crianças são aventureiras, e elas têm uma mínima noção do que precisam numa aventura. Portanto, todas as crianças possuem seu Kit de Aventureiro, que contém:

- Mochila
- Almofada e Lençol
- Mini Abajur
- Cantil, Corda de Nylon (5m)
- Lanchinho Diário
- Lanterna
- 3 pares de Pilhas.



Regras Opcionais

Formas de Progredir com o personagem.

O mestre pode optar por uma destas formas quando forma conduzir uma aventura para os jogadores: Progressão Minimalista e por Experiência (XP)



A progressão Minimalista é idêntica a versão apresentada em TinyDungeon:

“Para avançar suas personagens pelo sistema de avanço minimalista, simplesmente ganhe 1 novo traço a cada 3 sessões. Uma personagem nunca pode ter mais de 7 traços. Se for ganhar um traço além do 7º, você pode trocar um traço que não seja de Herança por um novo.”

No avanço com experiência, o Mestre fornece pontos de experiência no final da sessão pelas seguintes coisas:

- 1 ponto para o grupo se fizeram uma boa interpretação.
 - 1 ponto para o grupo se eles usaram de engenhosidade e equipe para superar os desafios.
 - 1 ponto para o grupo se eles fizeram a história se desenvolver.
 - 1 ponto para o grupo se todos os jogadores participaram e tiveram sua vez.
 - 1 ponto para o grupo se todos na mesa se divertiram.

Você usa o XP para:

- Com 6 Pontos, você aumenta sua **Criatividade** em 1 ponto, permanentemente.
- Com 8 Pontos, Você pode escolher uma nova **Categoria de Brinquedos** pra ser **Proficiente** ou um novo **Brinquedo** para ser **Especializado**.
- Com 10 pontos você pode escolher um novo **Traço**

Controle de Itens

Esta regra serve mais para gestão de itens, e também serve para fazer com que os jogadores saibam dividir suas cargas. Na ficha tem 6 fileiras com 3 espaços cada, onde, dependendo do item, pode ocupar de 1 a 3 espaços. Aqui serão dados alguns exemplos de itens que ocupam cada tipo de espaço.

- Ocupam 1 espaço: Brinquedo pequeno, um estojo, lanchinho, pilhas.
- Ocupam 2 Espaços: Roupas extras, Ipad, Videogame, Livros de Estudos, Patins.

- *Ocupam 3 espaços: Brinquedo Grande, Kit de Aventureiro, alguns tipos de Brinquedos de Distância, Carrinho de Rolimã, Skate.*

Se a criança exceder em ao menos um os objetos que pode carregar, sofrerá Desvantagem em todos os testes de Defesa e só poderá se mover metade do que normalmente se move.

Acertos Críticos

Para cada “6” natural subsequentes ao sucesso rolado num teste com ataque ofensivo, o dano do ataque é aumentado em 1. Dessa forma, se numa rolagem com Vantagem, 3d6, todos os resultados rolados forem 6, o dano adicional será de 2 pontos.

Falhas Críticas

Falha crítica ocorre quando o personagem falha na rolagem tendo resultado de “1” em todos os dados rolados. Neste caso, a falha ocorre da forma mais catastrófica possível, a critério do mestre, ele define como é este resultado.

O Clubinho

Clubinho é a base das crianças aventureiras, também é onde elas se sentem mais confortáveis e interagem em segurança com seus amigos. O esconderijo pode ser uma casa na árvore, uma casinha, ou qualquer lugar que elas tenham noção de que é seguro pra elas.

Clubinho

- **PC: 8**
Traços
 - ❖ **Resistente:** Todos os ataques realizados contra o clube são feitos com Desvantagem

Novos Traços

- ❖ **Poderoso Forte:** “Mais um passo e chutamos você daqui!”. Toda vez que uma criatura se aproximar do clubinho, a criança com este traço pode fazer um teste com Vantagem para assustar a (s) que estiverem rondando seu clubinho.
- ❖ **Fonte de Proteção:** “Esta é minha segunda casa”. Enquanto estiver lutando dentro de seu clubinho, você recebe 2 PCs temporários para se proteger das ameaças.



Veículos

Crianças tem seus próprios veículos para se deslocar, até por que elas não têm habilitação. Ainda sim, são uteis, principalmente em deslocamento urbano. Todos os veículos tem o seguinte traço:

Veloz: Durante a ação de se Mover, faça um teste com Desvantagem. Com um sucesso, você dobra o tanto que pode se mover com o veículo.

Bicicleta

- **PC:** 4 (veículo pequeno que cabe somente uma pessoa)
- **Traços**
 - ❖ **Desvio Ágil:** Quando a bicicleta é atingida por um Ataque à Distância, pode-se rolar um Teste com Desvantagem. Se houver sucesso, ela nega todo o dano do ataque. Isso não se acumula com a ação Desviar, e para ela se beneficiar do traço, tem que ter usado ao menos uma vez sua ação de Mover na sua vez.

Carrinho de Rolimã (Veículo pequeno que o deslocamento é sentado, 2 pessoas alinhadas)

- **PC:** 2
- **Traços**
 - ❖ **Trombar:** Caso o piloto do carrinho fizer uma ação de Mover em linha reta e alcançar ou ultrapassar uma criatura, role um teste com Desvantagem. Num sucesso, você causa 2 de Dano no alvo, porém o veículo sofre 1 de dano

Patins (Veículo pequeno que o deslocamento em pé)

- **PC:** 1
- **Traços**
 - ❖ **RollerDerby:** Enquanto a criança estiver de Patins e desarmada, ela pode derrubar seu alvo com seus ataques. Porém a ação anterior ao Ataque da criança tem que ter sido uma ação de Mover-se. O alvo do ataque precisa fazer um teste padrão após ser atingido, se falhar cai no chão.

Skate (Veículo pequeno que o deslocamento em pé)

- **PC:** 1
- **Não possui Traços**



Traços de Prestígio

Traços de Prestígio são Traços que fornecem habilidades especiais para o personagem que a escolheu, porém para poder adquiri-las, o personagem precisa inicialmente ter um conjunto de outros Traços para poder obter este. Só é possível ter um Traço de Prestígio

- **Ambientalista**

(Abraça-árvore, Amigo dos Animais e Enfermeiro ou Sonhador)

A criança ganha a habilidade de se comunicar com as árvores e receber os pensamentos delas quando ela as toca. Árvores nunca esquecem! Além disso, desenvolvem laços com animais de estimação do Imaginar, que tem suas próprias características especiais. Você pode escolher este traço mais de uma vez para ter mais animais ao seu lado.

Quando escolher um companheiro animal, faça as seguintes coisas:

1. Selecione o Tipo de Animal
2. Selecione 2 Traços da Lista de Traços de Jogadores
3. Jogue!

Lista de Tipos de Animais

Criatura Pequena

- Pequenos, rápidos, fáceis de manter, esse tipo representa pequenos gatos, cães ou pássaros.
- 4 Pontos de Vida
- Criaturas Pequenas ganham os Traços **Evasivo** e **Campeão do Esconde-Esconde**. Se um pássaro, também ganha o Traço **Voo**.

Evasivo: Sempre que for atacada, você pode rolar um d6. Em um sucesso, o ataque erra. Isso não se acumula com Desviar.

Campeão do Esconde- Esconde: Como o Traço de Personagem.

Voo: Essa criatura pode voar até 18m por ação.

Criatura Média

- Uma criatura média representa um animal como um felino de médio porte (como um leopardo ou uma lince), um lobo, um cervo ou outro tipo de animal que varia de um pouco menor a um pouco maior do que um humano.
- 6 Pontos de Vida
- Criaturas Médias ganham o Traço **Destroçar**.

Destroçar: Com uma ação, essa criatura pode fazer três ataques com Desvantagem.

Criatura Grande

- Uma criatura grande representa cavalos, veados, felinos grandes (como tigres ou leões) ou ursos.
- 8 Pontos de Vida
- Criaturas Grandes recebem o Traço Golpe **Esmagador**.

Golpe Esmagador: Todos os ataques dessa criatura causam 2 de dano

- **Campeã do Imaginar**

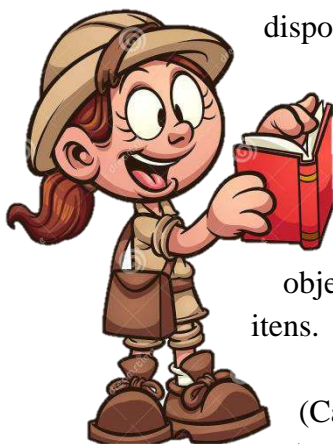
(Desbravador do Desconhecido, Enfermeiro, Portador do Escudo)

A Criança emite uma aura que deixa ela e seus amigos imunes a medo enquanto estiverem juntos a no máximo 2m. Uma vez por dia, quando curar um amigo, cura o dobro que normalmente é capaz de curar. Por fim, ela pode sentir se uma criatura é maligna e desta forma, pode declarar que vai usar a “Força do Imaginar”, para causar o dobro do dano que normalmente causa num ataque. Esta última habilidade pode ser feita uma vez por descanso.

- **Criança Atômica**

(Antenada, Inventivo, Mestre das Artimanhas)

A Criança se torna uma projetista altamente criativa. Ao invés de simplesmente criar objetos já existentes, ela consegue aprimora-los ou fazer invenções completamente novas. Da mesma forma, ela consegue manipular dispositivos eletrônicos a fim de extrair informações ou funcionalidades que normalmente o dispositivo não seria capaz de fazer.



- **Escoteiro**

(Abraça-Árvore, Improvisação e Rastreador)

Esta criança sempre sabe onde está o norte. Enquanto ela estiver rastreando alguém, sempre vai receber Vantagem sobre seu alvo. Por fim, por sua versatilidade no uso de objetos que carrega, ela recebe mais 3 espaços para carregar itens.

- **Ninja**

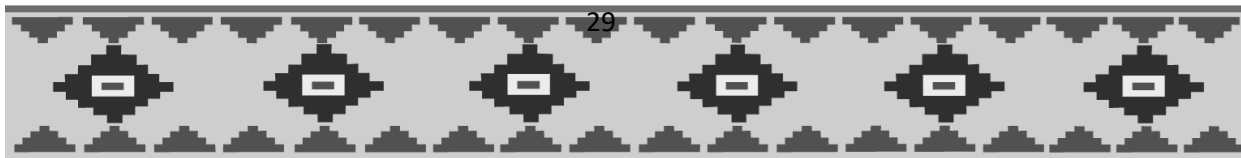
(Campeão do Esconde-Esconde, Hiperativo, Sensorial)

A criança Ninja descobriu as melhores capacidades de infiltração, principalmente usando as sombras. Crianças com este traço podem se esconder nas sombras, bem como se deslocar entre elas e até mesmo mimetizar a própria sombra.

- **Usuário do Imaginar**

(Leitor de Garranchos, Sentir o Emocional, Sonhador)

A criança começou a se aproximar cada vez mais do Imaginar, conseguindo reconhecer seus laços místicos e mutáveis. Ela começa a dominar a magia vinculada ao Sonhar. O personagem pode escolher mais de uma vez esse traço, escolhendo mais vínculos do Imaginar.



Vínculo do Brincar se volta no ato de brincar e no domínio dos brinquedos, além de despertar os sentimentos da diversão.

- ❖ **Controlar Brinquedos:** Faça um teste padrão contra um brinquedo autônomo pequeno (um carrinho, boneco, robô), com um sucesso você tem controle sobre ele.
- ❖ **Espaço de Brincar:** Faça um teste padrão. Com um sucesso, você cria um espaço seguro de diversão de cerca de 6 metros para o seu grupo. Dura 6hs.
- ❖ **Fortalecer Brinquedo:** Com uma ação, a criança realiza um teste padrão. Com um sucesso, você pode potencializar um brinquedo ofensivo que uma criança aliada esteja usando. O dano usando aquele brinquedo aumenta em 1. Dura 3 rodadas.
- ❖ **“Embrinquear”:** criança gasta uma ação para tocar em algum objeto e o transforma num brinquedo a sua escolha.

Vínculo da Amizade se foca na aproximação com seus aliados, formas de dar suporte a seus amigos e nos sacrifícios que fazemos pelo bem deles.

- ❖ **Confortar:** Gaste uma ação para aliviar o alvo de sentimentos negativos, como medos e angustias.
- ❖ **Telepatia:** Com um teste padrão bem sucedido, você encontra um alvo que já viu e cria um laço de comunicação mental temporário. Este laço dura 10 min e o alvo precisa estar em até no máximo 3km
- ❖ **Doar Força Vital:** Com uma ação, a criança conjuradora fornece 2 ações adicionais a um alvo. Assim que o alvo tiver realizado as ações, a criança perde 2 PCs.
- ❖ **O poder da Amizade:** Faça um teste. Com um sucesso, o alvo se torna amigável a você. Note que nem todas as criaturas serão capazes de se tornarem suas amigas, principalmente aquelas que você já atacou ou foi atacado, e aquelas criaturas que intencionalmente querem fazer o mal.

Vínculo da Vida tem como usuários de magia aqueles que veem a vida como um bem precioso, portanto se focam em poderes que preservam e fortalecem a vida.

- ❖ **Cura:** Faça um teste. Em um sucesso, restaure 2 PCs de um alvo. Se fizer o Teste com Desvantagem e obtiver sucesso, pode restaurar 1d3+1 PCs a um alvo (Role um d6. Se o resultado for 1-2, cure 2 PCs. Se for um 3-4, cure 3 PCs. Se for um 5-6, cure 4 PCs.
- ❖ **Proteção à vida:** faça um teste. Com um sucesso, o alvo está protegido de ficar Desacreditada caso seus PCs caiam para zero. Porém ela fica desmaiada

- ❖ **Regenerar:** faça um teste. Num sucesso, um alvo regenera seus PCs em 1 por rodada, durante 6 rodadas. Caso ao poder regenerar o máximo de seus PCs antes da duração da magia, ela se extingue.
- ❖ **Toda pequena vida conta:** Faça um teste com Desvantagem. Você pode consertar brinquedos ou ressuscitar pequenas plantas e animais com seu toque.

Vínculo do Sonhar algumas crianças sonham acordadas de forma que materializam seus sonhos, e dominando seus medos, também são capazes de usa-los para se proteger.

- ❖ **Assustar:** Faça um teste com Desvantagem contra até 3 alvos. Com um sucesso, os alvos ficam assustados e saem correndo.
- ❖ **Miragem:** faça um teste. Com um sucesso, você cria uma ilusão de até o tamanho de uma sala, descrevendo cada elemento que ela possui, a ilusão pode ser até de uma criatura.
- ❖ **Diminuir/Aumentar:** faça um teste padrão para um Aliado, ou com Desvantagem contra um alvo não-voluntário. Aumentar faz o Alvo aumentar seu tamanho, podendo alcançar áreas que normalmente não conseguiria, aumenta seu dano em 1 e seu alcance de acerto em 1m, porém dependendo do lugar que ele crescer, ficará exprimido e todas as suas ações serão feitas com desvantagem, além disso ele fica mais fácil de ser acertado por ataques, tendo seu limiar de acerto de 4, 5 e 6. Diminuir é o oposto: o alvo fica diminuto, podendo passar por lugar que normalmente não poderia, ele fica mais difícil de ser acertado, seu limiar de acerto passa a ser só 6, porém o alvo fica com metade do máximo de sua vida e se torna incapaz de alcançar certos lugares. O efeito dura 1 minuto.
- ❖ **Rajada do sonhar:** Teste com vantagem. A criança lança uma rajada de sonhos loucos sobre alvos num cone de 3m, causando 1 PCs. Para maior diversão, a criança deve definir o que sai na sua rajada de sonhos, como porquinhos da índia voadores, ou aviões de papel.

Vínculo do Ser é uma disciplina que faz a criança reconhecer a si mesma e seu potencial. A partir do Imaginar ela reconhece que pode ser capaz de se tornar qualquer coisa que desejar, como também reconhecer a importância de si mesmo para com os outros

- ❖ **Transformação Animal:** Faça um teste. Com um sucesso a criança pode transformar um ou mais membros do seu corpo em partes animais, recebendo características e benefícios das partes que receber. Exemplo: Guelras fazem a criança respirar debaixo d'água. Dura por uma cena.

Caso a criança prefira, pode fazer este teste com Desvantagem, e assim se transformar completamente em um animal.

- ❖ **Mudar Estado Físico:** Com um sucesso num teste padrão, a criança pode mudar seu estado físico, gasoso, sólido, como também definir texturas físicas, como um corpo esponjoso ou borrachudo.
- ❖ **Camuflagem:** Faça um teste. Com um sucesso a criança fica exatamente da mesma cor que o local o qual ela ficou parada. O poder dura 5 min, ou até ela se mover.
- ❖ **Duplicação:** Teste com Desvantagem. Num sucesso a criança cria uma duplicata exata de si, com todos os seus status atuais. Dura por uma cena, ou até os PCs da duplicata ou do original cheguem a 0.





O Trabalho do Mestre para com as crianças jogadoras

TinyKids é um RPG minimalista de fantasia moderna com foco na Política Social, todos os eventos, criaturas, inimigos e habilidades das crianças se pautam em características delas e de seu convívio. Cabe ao Mestre, a partir destes, buscar trazer uma conscientização para as crianças.

Em RPGs comuns, o jogador que conta a história e aplica os desafios tem o nome somente “Mestre”. O Mestre desta vez precisa promover alguma instrução a partir do que vem deste RPG. Longe de alienar o conceito de diversão contido no RPG, ou instrumentalizar este jogo de forma o torne “chato”, porém a narrativa contida neste livro é de forte paralelo com os compromissos das políticas da Assistência Social, com a diferença de que serve como um exercício do empoderamento social da criança sobre os complexos problemas que a atinge. Sabendo das intenções deste RPG, e considerando que nem todo usuário deste livro é mestre ou tem experiência nesta prática, serão dadas algumas dicas de como conduzir uma aventura em TinyKids.

Pense num Tema

Às vezes, a melhor forma de pensar numa história é pensar num tema, quais as suas intenções na história. Por ser um RPG de política social, talvez seja interessante trazer temas acerca dos desafios da infância, e os perigos que podem ameaçar o crescimento e a vida da criança.

Não Veja Problema na Simplicidade

TinyKids é um RPG simples, com regras simples, para jogos rápidos e descompromissados. Uma narrativa simples, de ir de um ponto a outro, adquirir algo, ou superar um desafio do grupo pode ser uma excelente alternativa, até por que as intenções da educação social precisam ser claras.

Deixe Elas se Divertirem

TinyKids é uma fantasia moderna infantil, com poderes e habilidades muito divertidas para as crianças. Deixe os jogadores experimentarem do que elas são capazes, enquanto discretamente, o mestre conduz a narrativa ao ponto principal.

Os Jogadores são as Protagonistas

Você pensou numa história? Perfeito! Mas quem vai conduzir a história até o final? Os jogadores, oras! Os jogadores são os protagonistas que fazem a história andar, são as decisões e ações que eles tomam que fazem a história ter um rumo. Mesmo que num todos eles sejam um grupo bem pequeno, o mundo do RPG só anda acompanhado com as ações dos jogadores. Portanto faça com que as crianças percebam o quanto são importantes para a história.

Empodere as Crianças

Como falado anteriormente, os jogadores são os Protagonistas. Empoderar as crianças é fazer com que elas sintam que suas atitudes sejam importantes. Neste RPG as crianças podem ter poderes, elas se deslocam por dimensões, são capazes de confrontar personificações dos perigos na infância. Descreva os feitos incríveis das crianças, faça-as serem heroínas na sua própria história.

Recompense a Criatividade

Criatividade é o ponto principal de TinyKids, diferente dos Ponto de Criatividade, aqui falamos da capacidade do indivíduo refletir e ser flexível com o que tem ao seu alcance e produzir alguma solução. O mestre pode reconhecer a criatividade do jogador e recompensa-la, seja com Vantagem ou mesmo com algum item útil para o personagem.

Reconheça o Potencial de Seus Jogadores

Os jogadores escolhem Traços para as suas crianças com o propósito de conseguirem alguma vantagem momentânea. O Mestre precisa reconhecer as habilidades para permitir que os jogadores se destaquem através delas, seja os fazendo terem vantagens numa cena, ou mesmo deliberando a conveniência do uso destes Traços.

A Sensação do Pertencimento

Como falado anteriormente, TinyKids é um RPG de fantasia moderna. Portanto, ele acontece na atualidade. Uma forma interessante de ambientar os jogadores e fazendo com que as aventuras aconteçam em lugares familiares a elas, como suas cidades, bairros e a vizinhança.

Esta escolha narrativa é interessante por dois motivos: 1- Cria uma familiaridade que facilita a narração, só adicionando os elementos fantasiosos e mudanças convenientes para uma aventura; 2- Por que por conta de nossa dica sobre o Empoderamento e Potencial dos jogadores. O sentimento de pertencimento, de poder fazer algo pelo local que moram e convivem se fortalece, fazendo até com que eles descubram formas de como ajudar a preservar seu espaço e protegerem a si mesmos.

Tenha Bom Senso!

Obviamente, alguém já envolvido em questões da assistência social tem uma noção de responsabilidade ética. Porém, nem sempre pode ocorrer de haver um tato sobre os assuntos. TinyKids, apesar de ser uma brincadeira, envolve temas sobre a preservação da criança, física, emocional e psicológica, e quando falamos sobre estas preocupações, problemas que afetam a realidade da criança, também falamos de temas que eventualmente podem ser muito pesados, que podem provocar gatilhos e etc. Não estamos falando aqui de censurar estes temas, muito longe disso, nós temos o compromisso de conscientizar as crianças sobre essa realidade que pode atingir elas. Falamos aqui do cuidado, afinal ainda estamos falando com crianças. Saber falar sobre estes temas, sem que quebre o sentimento da brincadeira, também serve para criar laços e reconhecimentos das nuances dos perigos para quem nunca foi ameaçado dessa forma, e respeito por quem talvez tenha sofrido por algum tipo de perigo.

Essa recomendação se aplica aos jogadores, porém aqui o mestre precisa ter um diálogo e autoridade para conversar com o jogador sobre os cuidados do assunto. Pode ser difícil, mas o RPG se trata da harmonia entre os jogadores e o mestre, onde todos se respeitam e se divertem em igual proporção.

Criaturas do Imaginar

Tal como em TinyDungeon, as criaturas são subdivididas em categorias baseadas em seus Pontos de Criatividade. Quanto maiores, mais perigosas elas são. Para criar uma criatura, o mestre precisa definir seus Pontos de Criatividade e que traços ela terá. Um último detalhe a dizer respeito ao ataque. A menos que não seja descrito, seus ataques são realizados com rolagens padrão 2d6 e serão corpo a corpo.

Tabela de Criaturas		
Ameaça	PCs	Descrição
Bucha	1	Criaturas Bucha de Canhão são seres pequenos ou animais que virtualmente não têm habilidade de combate. Podem ser usados para se lançar inimigos adicionais no combate para dar uma sensação mais épica.
Baixa	2	Criaturas de ameaça Baixa podem representar seres confusos ou monstros medíocres
Média	3-5	Criaturas de ameaça Média podem começar a ser perigosos em grupos pequenos, e podem representar combatentes hábeis ou monstros ardilosos.
Alta	6-8	Criatura de ameaça Alta são tão desafiadoras quanto uma criança poderosa. Normalmente são líderes de criaturas de ameaça Baixa ou de ameaça Bucha. Como são normalmente líderes, elas frequentemente têm habilidades únicas que dão suporte a seus subordinados.
Heroica	9-14	Criaturas de ameaça Heroica são normalmente mais hábeis que uma criança aventureira padrão. Dê duas ou três habilidades únicas a suas criaturas Heroicas e várias Criaturas Bucha de Canhão para protegê-las.
Solo	15+	Ameaças Solo são criaturas que precisam de um grupo inteiro para lidar com elas. É o reino de mutantes antigos do Imaginar, assombrações que perturbam a vida de crianças fora do Imaginar, e entidades que moldam a realidade. Essas criaturas frequentemente têm uma alta gama de habilidade para se defender de seus atacantes.

Mundo Desconhecido

Os Pequeninios

- **PC:** 1 (Bucha)
- **Descrição:** Os residentes mais numerosos do Mundo Desconhecido. Eles podem chegar a no máximo 12 cm, tem uma aparência meio insetóide e felpuda. São dóceis e pacíficos, possuindo uma fala ingênua. Por serem pequenos e medrosos, preferem ficar escondidos.

Traços

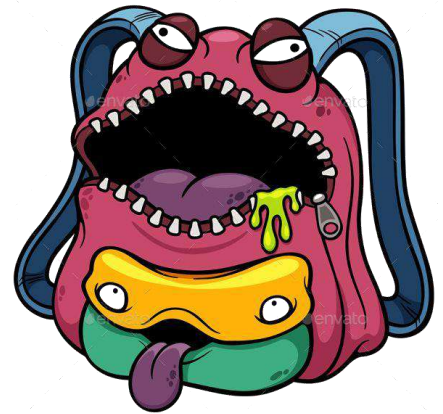
- *Campeão do Esconde-Esconde*

Mala Esquecida

- **PC:** 5 (Média)
 - **Descrição:** Algumas malas são tomadas por sentimentos de esquecimento e apatia, servindo para guardar mais e mais coisas sem importância. Quando uma mala vê alguém com muitos objetos, parte pra cima da vítima querendo abocanha-la.

Traços

- *Mordida* (Ataque corpo-a-corpo): teste 3d6 contra um alvo a 1m
- *Cuspir Objetos* (Ataque a distância): teste 2d6 contra um alvo, com um sucesso o alvo é atingido por um objeto aleatório e sofre 1 ponto de Dano
- *Abocanhar:* (Ataque Corpo-a-Corpo) teste 2d6 contra um alvo até 2m, com um sucesso o alvo deve fazer um teste de defesa, se falhar é abocanhado e fica preso dentro da mala, a cada rodada posterior ao turno da mala, ela causa 1 ponto de dano no alvo. No turno do alvo ele pode tentar testar defesa de novo para escapar da mala.



Traça Viciada

- **PC:** 3 (Média)
- **Descrição:** Estes seres humanoides que se parecem com traças vivem com um único propósito: Se alimentar e degradar objetos. Qualquer objeto tende a se deteriorar com a saliva da traça. Elas não tem um capricho particular por qual objeto elas gostam de estragar, mas ficam muito ansiosas quando veem objetos que

não pertencem ao Mundo desconhecido. Algumas crianças falam que são estas criaturas as responsáveis por eles sempre voltarem sujas do Mundo Desconhecido.

Traços

- *Deteriorar* (Ataque Corpo-a-Corpo): A traça pode preferir não atacar seu alvo, mas sim os objetos que ela carrega. Com um ataque bem sucedido, a traça morde o objeto, deixando-o parcialmente degradado, se a Traça obtiver um segundo sucesso neste ataque, ela destrói o objeto.

Amoeba Bolorenta

- **PC:** 7 (Alta)
- **Descrição:** Certos brinquedos não passam por um controle de qualidade, sendo tão perigosos que precisam ser tirados de perto de crianças. O problema é que muitas vezes não tem onde levar estes brinquedos gosmentos, já que não existe reciclagem, então muitas vezes os pais abandonam em lugares da casa que normalmente eles acham que as crianças não perambulam, como seus porões e sótãos. O efeito da irresponsabilidade dos adultos por esses brinquedos afetam o Imaginar, fazendo com que esta Amoeba, agora bem nojenta, ganhe vida e vá se espalhando e criando seu próprio território no Mundo Desconhecido.

Traços

- *Corpo Mole:* Amoebas Bolorentas podem se infiltrar em qualquer lugar. Podendo receber Vantagem em se esconder em algumas ocasiões.
- *Fedorento:* Amoebas Bolorentas são naturalmente fedorentas e seu odor é atordoante. Todo início de rodada, todos num raio Perto exceto Amoebas devem fazer um teste de defesa, caso falhem receberão desvantagem em testes de ataque.
- *Corpo Extenso:* Amoebas Bolorentas podem se esticar até 4 metros quadrados, sem ocupar espaços de outros personagens. Porém, personagens que se moverem onde a Amoeba está se deslocam com somente metade de seu movimento, além disso, por seu tamanho, esta criatura pode atingir alvos em até 4 metros com seus pseudópodes.



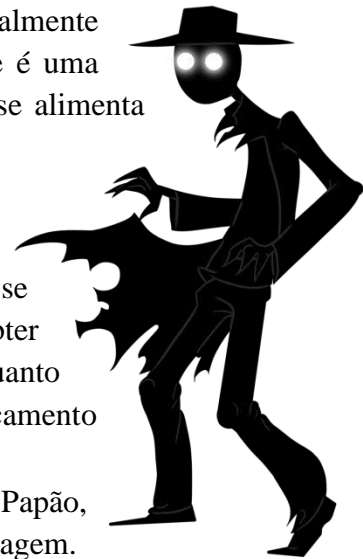
Brinquedos Abandonados

- **PC:** 2 (Baixa)
- **Descrição:** Brinquedos perdidos e despachados para o desconhecido. Os sentimentos de abandono e desprezo estão contidos e seus corpos de pano ou plástico. Eles só querem voltar a ser úteis e servirem para brincar, porém sua aparência assustadora, e vítimas do esquecimento fizeram com que eles não

soubessem como mostrar suas necessidades, tornando-se um desejo desesperado por atenção.

Bicho-Papão

- **PC:** 14 (Heroica)
- **Descrição:** O terror de muitas crianças, principalmente aquelas que perdem o sono pensando neste ser. Ele é uma das maiores ameaças do Mundo Desconhecido que se alimenta do medo de suas vítimas.



Traços

- *Mistura-se com a Escuridão:* O Bicho-Papão pode se deslocar por entre as sombras e a escuridão, além de obter Vantagem se escondendo neste tipo ambiente. Enquanto estiver na completa escuridão, ele tem um deslocamento indefinido.
- *Provocar Medo:* No início de um combate com o Bicho-Papão, a criança deve fazer um teste de resistência com Desvantagem. Caso ela falhe, a criança fica com medo e o Bicho-Papão recebe vantagem em ataques sobre ela.
- *Terror dos Sonhos:* O Bicho-Papão pode entrar nos sonhos de crianças adormecidas, provocando pesadelos. Toda vez que o Bicho-Papão entrar nos sonhos de uma criança, ela deve fazer um teste padrão, recebe Vantagem caso tenha dormido as horas corretas e comido coisas leves antes. Caso falhe, ela não será capaz de recuperar seus PCs enquanto descansa.
- *Crescer com o Medo:* Para cada criança assustada pelo Bicho-Papão, aumente o Máximo de seus PCs em 1
- *Sonhador*

Monstro do Armário

- **PC:** 9 (Heroica)
- **Descrição:** Um monstro que espreeita os armários das crianças, sempre se disfarçando de algo, uma roupa amassada, um amontoado de brinquedos, uma pilha de bagunça. Não se tem uma ideia clara de como ele é, ele sempre se parece um uma silhueta humanoide que quando iluminada completamente, se parece com roupas e sujeira.

Traços

- *Deslocar-se entre armários:* Monstro do Armário pode usar os armários para se teletransportar.
- *Provocar Medo:* No início de um combate com o Bicho-Papão, a criança deve fazer um teste de resistência com Desvantagem. Caso ela falhe, a criança fica com medo e o Bicho-Papão recebe vantagem em ataques sobre ela.
- *Camuflar-se na bagunça:* O bicho-papão é uma força sobrenatural e usa a silhueta de sombra com objetos em baixa iluminação para criar ter uma forma. Enquanto ele estiver sob silhuetas, pode se esgueirar fazendo testes com Vantagem, além poder deslocar sobrenaturalmente para outras silhuetas humanoide assim que um foco de luz o iluminar. Por outro lado, se o Bicho-Papão não encontrar uma silhueta que tenha o tamanho suficiente para seu poder, no caso o tamanho de homem adulto, ele é obrigado e fugir na busca de um ponto de escuridão.
- *Sonhador*

Hacker Perverso

- **PC:** 13 (Heroica)
- **Descrição:** Este ser reside os confins da internet, e quando vê uma oportunidade se mostra como alguém familiar, divertido ou de boa reputação. Mas não se engane! Ele é um predador, sempre está atrás de pessoas vulneráveis, principalmente, crianças, sempre falando o que normalmente se quer ouvir, mas sempre com a intenção de querer algo em troca, como imagens e vídeos inapropriados, dinheiro ou mesmo criar uma ilusão incomoda para sua vítima. Na internet ele tem a forma de um vírus de computador humanoide, mas ele nada mais é que um adulto com más intenções no outro lado do computador.

Traços



- *Perceptivo.*
- *Antenado.*
- *Maneiro.*
- *Rastreador.*
- *Falsos Rastros:* O Hacker Perverso pode deliberadamente deixar rastros falsos de seus ataques ou atitudes. Para perceber o rastro verdadeiro, fazer teste 2d6.
- *Identidades Falsas:* Hacker Perverso é conhecido por suas dezenas identidades falsas, porém sempre mantendo um

pequeno padrão de comportamento. Para identificar esse padrão, fazer teste com Desvantagem.

- *Golpe Digital* (Ataque a distância): Teste 2d6, atinge um alvo a qualquer distância.

Anúncio Viral

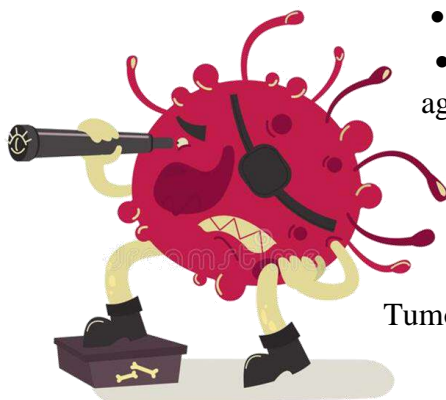
- **PC:** 5 (Média)
 - **Descrição:** A internet é incrível, isso é verdade. Tem bastante conteúdo para pesquisar, tem os memes, vídeos engraçados. Também tem os anúncios invasivos, também conhecidos como Pop-ups e Spams. Normalmente eles só são inconvenientes, forçando a gente a apagar as inúmeras janelas, porém as vezes também surgem os anúncios inapropriados, violentos e até mesmo comerciais, que para mente curiosa de uma criança não instruída, acaba por clicar e levar a um mundo de dependência comercial, ou relativismo da violência ou da sexualidade. Eles são anúncios perigosos, o primeiro passo para um vício, que leva a criança para um mundo de ilusões independente do Imaginar que pode ser irreversível.



Traços

- *Maneiro.*
- *Multiplicar-se:* O Anúncio pode se multiplicar fazendo um teste padrão 2d6, com um sucesso a criatura cria uma cópia de si com o mesmo número de PCs atuais
- *Lentidão:* Caso haja mais de um anúncio em combate, as crianças andam só metade do seu movimento.
- *Encantar com o que a gente gosta:* faça um teste 2d6. Com um sucesso o alvo fica encantado com o anúncio e não ataca o anúncio. A cada rodada o alvo pode fazer um teste de resistência 2d6 para sair do efeito.

Tumor de Ódio



- **PC:** 8 (Alta)
- **Descrição:** Na internet, fóruns servem para agregar pessoas que possuem opiniões semelhantes, para desenvolver amizade, conversar, discutir os assuntos que aproxima as pessoas e etc. Porém, alguns fóruns com discurso de ódio tendem a existir também, e seus respingos criam na internet o que chamados de Tumores de Ódio. Nas redes ele se parecem com uma massa

avermelhadas cheia de caroços e rostos raivosos gritando falas que ofendem minorias. Os tumores incentivam discursos de ódio convertidos em opiniões, e eventualmente conseguem influenciar pessoas fora das redes para reproduzirem estas falas, e pior, também incentiva a violência física para reproduzir em fóruns

Traços

- *Sonhador.*
- *Cabeça-Dura:* Poderes, habilidades e outras formas de influenciar o Tumor de Ódio são feitos com Desvantagem.
- *Disparar Ódio* (Ataque a Distância): Teste com Vantagem, num sucesso causa 1 de dano no ataque.
- *Exclusão:* Teste 2d6, num sucesso o Tumor de Ódio pode mover metade do movimento de uma criança. Caso a criança esteja afastada pelo menos 4 metros do resto do grupo, os danos causados pelo Tumor contra ela serão dobrados.
- *Invocar Aliados:* O Tumor pode invocar um Membro de Fórum por rodada. Ele pode ter até 5 membros de fórum.

Membros de Fórum

- **PC:** 2
- **Descrição:** Avatares influenciados pelo Tumor que se pautam nas falas desta criatura para poderem sentir que tem razão sobre os tipos de opiniões que possuem.

Traços:

- *Comitê de Torcida:* Um Membro de Fórum pode usar uma ação para encorajar seu chefe. Com um sucesso num teste padrão e uma boa frase de efeito, o Tumor de Ódio recebe Vantagem em qualquer teste no seu próximo turno.

Perigo dos Infantes

O Abandonado

- **PC:** 5 (Média)
- **Descrição:** Abandonados são crianças, jovens ou adultos que por algum motivo foram tirados de um ambiente de acolhimento e segurança e acabaram por viver nas ruas. Eles têm uma



aparência acinzentada e triste, alguns são quietos, quase tentando ser invisíveis, outros são mais falantes, principalmente quando sua alternativa esta no pedido de ajuda. Alguns Abandonados são capazes de ver o Imaginar. A caridade, as vezes, os fazem ser ativamente auxiliares e protetores daqueles que os protegem. Eles não são um perigo, eles são sobreviventes, e muitas vezes suas atitudes são movidas pela necessidade ou pelo desespero, muitas pessoas, principalmente adultos, não os entendem, fazendo com que eles sofram vários tipos de abuso e negligência. Apoio e cuidado podem ajudar Abandonados a saírem desse estado e assim poderem viver melhor.

Traços

- *Camuflagem das Ruas:* Alguns Abandonados tem medo de seres incômodos. Eles recebem Vantagem em testes para se esconder na rua
- *Boa Vontade:* Alguns Abandonados, cuidam e protegem como podem as pessoas genuinamente se importam com ele.
- *Improvisação*
- *Libertação:* Abandonados, quando levados para os órgãos e instituições certas, deixam de ser Abandonados.

O Bully



- **PC: 7 (Alta)**

• **Descrição:** Algumas crianças tem uma vivência de violência e dominação que acabam por reproduzir, na crença de que para se sobressair ou sobreviver tem que reproduzir desta violência e dominação contra outras crianças. Crianças por muito tempo praticando bullying tendem a se transformar em seres escamosos, orelhudos e esverdeados, normalmente remetendo a seres maldosos e arredios. Em alguns casos, o Bully também pode usar de recursos digitais para

poder atacar suas vítimas, tornando-se um cyberbully.

Traços

- *Criativo.*

- *Humilhar*: Bully usa uma ação para fazer um teste de 2d6 contra um alvo. Num sucesso a criança fica intimidada e recebe Desvantagem em todos os testes contra o Bully até o próximo turno do Bully.
- *Antenado* (Se um Cibercully)
- *Invocar Aliados*: O Bully consegue invocar um aliado por turno. Ele pode ter até 5 aliados.
- *Carente*: Bully perde 1 PC por qualquer atitude genuinamente bondosa feita para ele.

Aliados do Bully

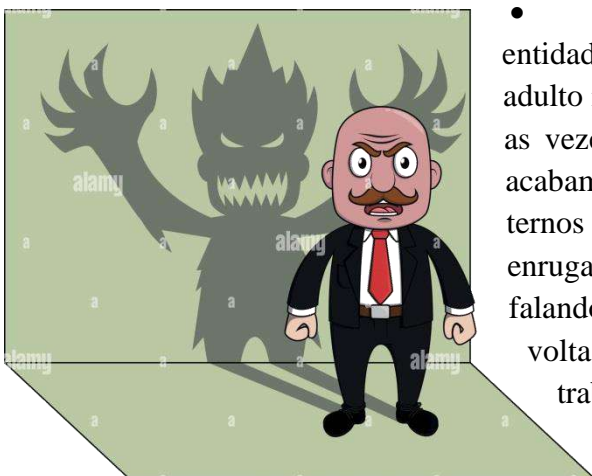
- **PC**: 2 (baixa)
- **Descrição**: Aliados do Bully são pequenos bullies que antes foram crianças intimidadas pelo Bully e, sem escolha, se aliaram ao monstinho. Eles se parecem levemente com o Bully, só que menores, e sempre falando frases encorajadoras para o seu “chefe”.

Traços

- *Comitê de Torcida*: Um Aliado do Bully pode usar uma ação para encorajar seu chefe. Com um sucesso num teste padrão e uma boa frase de efeito, o Bully recebe Vantagem em qualquer teste no seu próximo turno.

O Empresário Impostor

- **PC**: 18 (Solo)



- **Descrição**: Empresários Impostores são entidades corrompidas do Imaginar. O trabalho adulto invadiu o mundo das crianças e criou este ser, as vezes crianças Desacreditadas por muito tempo acabam por crescer e se tornar essa Entidade. Usam ternos pretos e sob medida, e possuem faces enrugadas avermelhadas e chifrudas, sempre falando no celular, mas também consciente a sua volta. Ele descobriu que crianças são a força de trabalho mais manipulável, com mais energia e maior longevidade, e as busca para seus propósitos mesquinhos e sem fundamento

Traços

- *Sonhador.*
- *Leitor de Garrancho.*
- *Oferecer Proposta:* O Empresário pode usar uma ação para fazer um teste com Vantagem contra um alvo. Num sucesso, o alvo é controlado pelo Empresário por uma rodada.
- *Baboseira Empresarial:* O Empresário faz um Teste Padrão. Num sucesso, ele materializa suas falas empresariais, causando 1 de Dano a Alvos num cone de 3 metros a partir dele.
- *Antenado*
- *Maneiro*

Diabretes do Incentivo

- **PC:** 1 (Bucha)
- **Descrição:** Crianças em trabalho infantil eventualmente reconhecem que viver daquela forma não é adequado pra ela, porém o Empresário Impostor sabe disso, e lança seus diabretes do incentivo. Estas criaturas são pequenos seres voadores avermelhados que andar com pequenos garfos. São invisíveis para crianças desacreditadas e adultos. Costuma ficar presos aos ombros das crianças e familiares da criança, falando o quanto eles precisam trabalhar, e que brincar e estudar são perda de tempo para pessoas como eles

Traços

- *Voo:* Diabretes sabem voar.
- *Fracotes:* Diabretes atacam com Desvantagem.
- *Invisível para os Descrentes:* Diabrete é naturalmente invisível para desacreditados e adultos.

Secretários Iludidos

- **PC:** 5 (Média)
- **Descrição:** Criações do Empresário Impostor. São brutamontes com roupas sociais que sonham e subir em alguma hierarquia da empresa fantasma do Empresário. Quando os diabretes não são o suficiente, os secretários aparecem para disciplinar os seus subordinados menores e grupos de crianças. O efeito permanece psicológico, mas



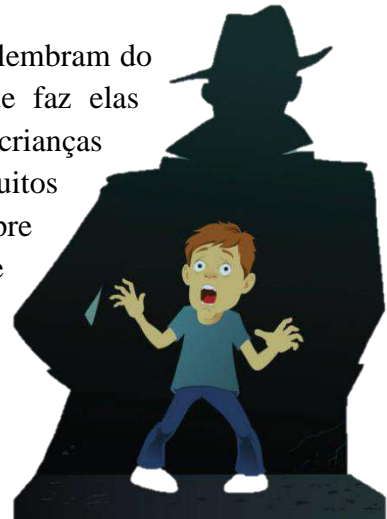
podem ser tão influentes quanto seu chefe.

Traços

- *Forte.*
- *Ataque Desajeitado:* O Secretário pode fazer dois ataques numa ação se as rolagens forem feitas com Desvantagem.
- *Pouco Inteligente:* Secretários fazem testes de inteligência ou para resistir ser manipulado com Desvantagem.

O Homem de Preto

- **PC:** 14 (heroico)
- **Descrição:** As crianças nunca viram o rosto dele, só lembram do seu toque, um toque que desagrada e assusta, que faz elas chorarem, provocam tamanho trauma que impede as crianças de viverem e serem felizes. Dizem que ele tem muitos rostos, e que são até mesmo familiares, mas ele sempre está as escondidas, normalmente com um sobretudo e um chapéu preto, só sendo reconhecido pelos seus olhos grandes e amarelos, e sua constante oposição sobre crianças vulnerabilizadas



Traços

- *Braços Alongados:* O homem de Preto ataca em até 4 metros
- *Muitas Mãos:* O Homem de Preto ataca até 4 vezes por rodada.
- *Rastreador.*
- *Criança Silenciada:* Testes para conseguir informações através da criança vítima do Homem de Preto são feitos com Desvantagem.
- *Muitas Faces:* O Homem de Preto pode assumir qualquer aparência de um adulto.

Elemental do Lixo



- **PC:** 8 (Alta)
- **Descrição:** A negligência com o cuidado da cidade leva as pessoas a jogarem o lixo em qualquer lugar, chegando a um ponto onde não sabendo mais onde é lixeira ou o que é o chão onde pisamos. Esse lixo eventualmente se acumula ao ponto de ganhar uma forma Elemental, com sacos plásticos, entulho, caixas de papelão e o que mais for

jogado fora. Este é um perigo tanto pro Imaginar e para o bairro das crianças, sendo necessário confronta-lo e joga-lo adequadamente na lixeira.

Traços

- *Jogar sacos de Lixo (Ataque a distância):* O Elemental joga parte do lixo grudado no seu corpo contra um alvo. Num sucesso num teste com Vantagem, o alvo sofre 1 de Dano e precisa passar por um teste de resistência, Numa falha o alvo fica enjoado e anula qualquer Vantagem em testes que ele possa vim a ganhar ou possuir
- *Alcance:* Avatar do Lixo consegue atacar alvos a até 3 metros de alcance.
- *Espalhar sujeira:* Na primeira rodada de combate, o Elemental espalha sua sujeira envolta de si num raio de 6 metros. Personagens que não são o Elemental fazem só metade do seu movimento nesta área
- *Indestrutível:* Quando os PCs do Elemental caem para 0, ele se desfaz em lixo e retorna 24hs depois.
- *Fraqueza - Coleta Seletiva:* O Elemental é completamente destruído quando seu lixo é separado e colocado nas devidas latas de lixo.

Resíduo Persistente

- **PC:** 1 (Bucha)
- **Descrição:** Sacos plásticos, papel, pedaços de tecido ou qualquer outro resíduo que sai do corpo do Elemental do Lixo. Eles não representam uma grande ameaça, só que persistem em ficar presos em esgotos, calhas e no rosto das pessoas.

Traços

- *Se prender em qualquer lugar (ataque corpo-a-corpo):* voando aleatoriamente, os resíduos atingem um alvo e provocam algum efeito conveniente a cena. Por exemplo. Sacos plásticos podem se prender no esgoto e provocar enchentes. Folhas de papel atingindo o rosto de uma criança provoca uma cegueira temporária, plástico atinge a perna do alvo e ele tropeça. Este ataque não causa dano, porém, alvos vivos devem fazer um teste de resistência 2d6 para não sofrer nenhuma penalidade deste tipo de ataque

Urubulento

- **PC:** 3 (Média)
- **Descrição:** Estas criaturas, semelhantes a urubus, mas um pouco maiores tem como sua maior característica falar insistentemente pelos cotovelos, tentando ganhar pela



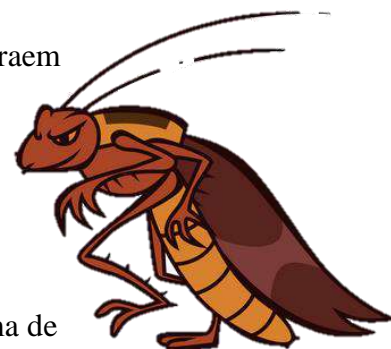
exaustão sacos de lixo de seus ouvintes. Urubulentos adoram sacos de lixo, mas não se enganem, eles não gostam de comer lixo, eles gostam do ato de rasgar as sacolas de lixo e espalharem a sujeira em qualquer canto. Tanto que normalmente eles falam que é para deixar o saco de lixo lá mesmo. Daí no outro dia, o lixo está todo espalhado

Traços

- *Voar* Urubulentos podem voar.
- *Irritantes* Urubulentos podem fazer um teste 3d6 contra um alvo, com um sucesso o alvo fica irritado, fazendo com que ele se foque em atacar o Urubulento, porém com todos os seus ataques contra o Urubulento com Desvantagem.

Baratão

- **PC:** 1 (Bucha)
- **Descrição:** Baratões são oportunistas na sujeira, e sempre se atraem com lixo e a imundice, normalmente são associados a doenças. O Baratão tem cerca de 20 cm



Traços

- *Subir paredes* Baratões sabem subir nas paredes.
- *Asqueroso* O comportamento errático do Baratão o faz ir pra cima de coisas altas, incluindo pessoas, ainda que não seja um comportamento exatamente ofensivo. Quando um Baratão toca na criança, ela deve fazer um teste de resistência com Vantagem, numa falha a criança fica atordoada por uma rodada. Caso esteja sendo usada a regra da falha crítica, considere que a criança desmaie nesse resultado, só retornando caso outra criança use uma ação para ajuda-la a se levantar.
- *Voar* Alguns Baratões ocasionalmente são capazes de voar.

Microcenários

Tal como em TinyDungeon, os microcenários são a maneira minimalista de criar aventuras ou campanhas minimalistas para este sistema. Sua estrutura é de uma contagem de história que ambienta o mundo e traz o tema o problema principal que circunda aquele o cenário. A abordagem é aberta, mas promove pontos principais que ajudam o mestre a conduzir as aventuras, só precisando que ele aplique um pouco de criatividade e construção de mundo.

Aqui serão apresentados alguns microcenários para mestres iniciantes ou que desconhecem do sistema, onde eles podem se basear, construir ou mesmo modificar completamente estes microcenários de acordo com o que ele achar mais conveniente para com os jogadores.

Desafio das Férias

Temas Possíveis: Trabalho infantil, Direito de brincar.

O cenário

As crianças estão de férias. Estão passeando, indo à praia e até indo a colônia de férias. Porém, enquanto algumas crianças se divertem nas férias, outras estão trabalhando.

É estranho, principalmente por que algumas crianças que estão em trabalho infantil são amigas do grupo de personagens, e eles estavam se combinando do que fazer nas férias, porém, repentinamente aconteceu delas desistirem de tudo nessas férias e ir trabalhar. As crianças sabem que as férias são o melhor momento para intensificar o Imaginar, e somente com a brincadeira, a diversão e a amizade é possível que isso aconteça.

A maior incidência de crianças trabalhando são nas praias e nas proximidades. Algumas crianças estão bem cansadas e muitas vezes o diálogo delas se resume as melhores rotas para fazerem vendas, a cota diária e até mesmo os melhores depósitos para poderem comprar o material ou seus alimentos.

As crianças dos jogadores não sentem a intensidade do Imaginar sobre estas crianças trabalhadoras, e elas mesmas não falam com os jogadores, e muitas vezes tendem a evita-los.

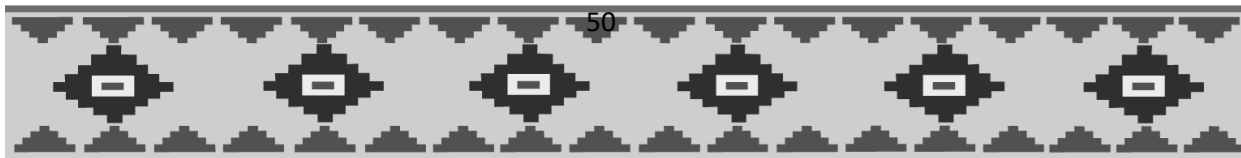
As crianças começam a perceber maior número de criaturas do Imaginar nessa área, sempre próximas a estas crianças em trabalho infantil. Em alguns depósitos é possível ver alguns monstros grandes e desajeitados usando roupas sociais. Caso eles vejam alguma criança de férias, eles se esconderão fazendo uma cara carrancuda.

As crianças em trabalho infantil estão exaustas, sua energia está definhando e é possível ver que elas estão envelhecendo, e eventualmente sua infância será completamente perdida. É chato encarar essas aventuras durante as férias, mas não podemos deixar nossos amigos na mão!

Ganchos de Aventura:

- O grupo de crianças está brincando na beira da praia e percebem que as crianças vendedoras na areia estão com pequenos seres empoleirados em seus ombros, algumas estão acompanhadas com adultos, igualmente com seres empoleirados sobre si. As crianças podem tentar descobrir a origem destas criaturinhas.
- As crianças tornam a ver monstros nos depósitos que as crianças trabalhadoras pegam seus produtos. Eles são brutamontes, tem uma aparência nada humana, e possuem crachás de gerentes. Sempre tentam se esconder nestes labirínticos depósitos, cheios de estantes, caixas e produtos mal cheirosos.
- Vez ou outra, na beira da praia, um homem engravatado estranho fica observando o local. Sempre vem de carro, e olha em volta da praia em frente a porta do carro que saiu, ele no máximo fica de chinelos na praia, mostrando suas unhas pontiagudas.
- O produto que as crianças vendem tem uma aparência levemente alterada, com algum trocadinho no nome. Na descrição do produtor tem frases de incentivo a continuidade do trabalho, quase que num mantra hipnótico.





Com Lixo até o Joelho

Tema do Cenário: Ambientalismo, Preservação da Moradia e da saúde, Saneamento Básico.

O Cenário

O bairro está uma sujeira. No centro de uma das ruas o carro de coleta de lixo nem sequer passa, e é por lá que está a maior concentração de lixo.

O lixo é variado, o que torna o problema maior, por que possivelmente vai promover mais doenças. Alguns animais já têm sofrido com isso. Alguns pobres cãezinhos e gatinhos já estão adoecendo. Coitadinhos, já não basta o abandono, eles já mal têm chance de sobreviver.

Na temporada de chuva o problema tende a ser maior. O bairro fica cheio de água, podendo provocar enchentes. Isso acontece por conta do lixo que gruda no esgoto e nas valas.

E na temporada de férias? Quando a gente anda na praia tem que ser calçado, pra tomar cuidado com o lixo que jogam na areia. Já que é mais escondido, sempre corre o risco do lixo estar camuflado, furando nosso pé as vezes.

Os adultos são os maiores responsáveis, sempre dando ouvidos para aqueles urubus, que adoram uma sujeira pra comer. Ficam falando para os adultos que tem que ir pelo jeito fácil, jogar o lixo onde der, por que sempre tem gari e lixeiro pra pegar a sujeira, que é muito trabalhoso esse trabalho de jogar lixo na lixeira ou fazer coleta seletiva. Sempre pegam eles pela preguiça, e o pior é que os adultos sempre repetem isso para as crianças, criando esse ciclo de sujeira.

A negligência e o descuido provocam efeitos no Imaginar, efeitos que podem ameaçar ainda mais a vida e a saúde de todos os seres vivos. Criando ainda mais seres formados por esta irresponsabilidade. Estar alheio a este problema não é uma opção, afinal a natureza é um elemento fundamental que se liga ao mundo do Imaginar. As crianças precisam tomar uma atitude que quebre esse ciclo viciante de sujeira, se não o meio ambiente acaba, a cidade para e todos os seres vivos definham.

Ganchos de Aventura

- Uma gangue de Urubulentos está enchendo o saco da vizinhança e incentivando os adultos a jogar sacos de lixo contra essas aves do imaginar.

- Um grupo de adultos deliberadamente escolheu o centro do bairro como um lixão e tem despejados carros e carros de lixos por lá, está fazendo os animaizinhos ficarem doentes. O uniforme deles tem o símbolo de uma lata de lixo com dentes.
- As Crianças precisam resgatar um animalzinho ou outra criança de uma enchente. Ela ocorreu por conta de resíduos que tamparam os esgotos.
- Toda manhã as casas ficam imundas, com lixo nas paredes e janelas, como se alguém tivesse jogado lixo nelas. É possível ver rastros de lixo no chão. Parece ser grande.
- Uma criança pequena perdeu um objeto muito querido, que acabou por ser jogado no lixo. Como o bairro está cheio de sujeira, talvez seja preciso limpar o local onde pode ser que tenha sido perdido o objeto, fazendo com que as crianças desbravem cavernas imundas com Baratões e Urubulentos.



O Pior Histórico Online

Tema do Cenário: Convivência Saudável, Os perigos da internet para as crianças, Espaço Virtual, Vida Escolar.

O Cenário

As aulas voltaram, e os professores, já um pouco mais acostumados com os recursos tecnológicos online, tentam inovar. Agora as crianças têm maior acesso a internet, geralmente fazendo suas pesquisas pelos computadores da escola ou nas suas casas.

Mas depois de um tempo, nos cochichos na sala de aula e durante o recreio, algumas crianças tem falados de sites, normalmente sites que as crianças não conhecem, que não fazem parte das pesquisas na biblioteca. Umas crianças estavam até com umas conversas meio avançadas, falando coisas novas, mas sem saber exatamente do que se tratava. Algo muito estranho está no ar.

No boca a boca das crianças mais ligadas a internet, elas falam de um modelo da cidade que vem conversando com as crianças, algumas crianças até falam que são mais íntimas dele, falando com ele até tarde da noite.

Os professores e a escola estão tão ocupados com as reformas do retorno escolar que nem se deram conta de um possível problema que está ameaçando as crianças. Tanto que nem perceberam a ausência de algumas crianças e até crianças sonolentas em sala de aula.

Uma das crianças começou a praticar bully com crianças de cor, falando algumas coisas absurdas que normalmente adultos são presos por falar. Grupos desse tipo tem se formado na escola.

Está uma grande confusão.

Gancho de Aventura

- Um amigo da escola está faltando ou morrendo de sono na sala de aula. Dorme mais na carteira do que acompanha a aula. Nos dias que ele faltar, as crianças podem levar o dever de casa dele e aproveitar para ver o que está acontecendo.
- Algumas meninas estão morrendo de apaixonadas por uma espécie de “estrela” da cidade. Porém elas têm excluído outras meninas desanimadas que foram “desiludidas” por esse rapaz. Essas meninas estão bem deprimidas.

- As crianças estão tendo um péssimo desempenho na sala de aula enquanto ficam olhando no celular, nos recreios só andam com a tela do celular na sua frente. Grande parte das vezes sem falar nada ou mesmo apertar nos botões do celular.
- Um garoto está viciado em algum tipo de conteúdo online, fica escondido na escola vendo esses conteúdos e vive uma fantasia com eles.

