**TeenMax**

*“****24 de março de 2020 - 08:33***

*Os alunos estavam em suas aulas normais, alguns ansiosos pelo início das aulas, outros já não esperavam mais para as féria de inverno. Era uma manhã agradável, os pássaros cantavam, as ruas estavam movimentadas, o sol brilhava em seu resplandecente… Verde? Um forte brilho, que cegava a vista de todos, por alguns segundos não se podia ver nada, até que finalmente, podendo enxergar a sua frente, os adolescentes se viam sozinhos no mundo. Não tinha nenhuma criança e principalmente nenhum adulto, apenas aqueles seres cheios de espinhas e no auge dos hormonios. O que ocorreu com o mundo? Onde foram parar todos? Bom, ninguém sabe responder, mas a principal pergunta a ser feita é: O que vai acontecer com o mundo na mão desses seres que tudo que tocam fodem?****”***

autores: Lorenzo Mottin Jablonski, Lucas Fogaça

Agradecimentos: Nickole e Maurício

**Introdução**

O que você tem em mãos é um jogo de faz-de-conta, de narrativa; este jogo permite que você assuma o papel e conte histórias sobre as aventuras de uma criatura torturada, furiosa e orgulhosa - um adolecente. Mas, este jogo centra-se mais em você, afinal é você quem conta as histórias. Embora TeenMax seja um jogo, seu objetivo está mais em contar histórias que em vencer. TeenMax possibilita que você se envolva em histórias de paixão e glória e o ajuda a contá-las. Se você nunca fez esse tipo de coisa antes, pode sentir-se confuso com a premissa global de um jogo de narrativa. Porém, depois de entender os conceitos básicos, descobrirá que contar histórias não é novidade para você. É algo que tem feito desde que nasceu.A ambientação se passa num mundo onde apenas os jovens existem, nem nada controlando eles, apenas a vontade de viver. Aqui, na cidade Nassau, recentemente nomeada assim como a terra da liberdade, alguns meses depois do Evento, os jovens se uniram em suas escolas, formando facções, grupos sociais que buscam sobreviver em seu conjunto, cada uma com seu estilo de vivência, mas com o mesmo objetivo, serem os últimos de pé.

Jogando esse TennMax você fará uma dessas coisas a seguir: se for um jogador você deverá interpretar o papel de um dos jovens depois do Ocorrido, seja ele quem for, um otaku fedido, uma e-girl ou um metaleiro, você criará seu personagem e agirá como ele neste mundo; mas caso você seja o mestre, você deverá criar a narrativa, os acontecimentos em volta dos personagens do jogadores, e interpretar o mundo para eles. É indicado que quando forem jogar, os personagens dos jogadores sejam da mesma escola, não importando qual delas, e com isso quer dizer que foi pensado para ser assim.

**Regras**

Para jogar este RPG você precisa seguir sentido de narrativa, enquanto você interpreta seu personagem, ou narra a aventura, funcionando da seguinte forma:

1. O Mestre descreve o ambiente.

2. Os jogadores descrevem o que querem fazer.

3. O Mestre narra os resultados das ações dos aventureiros.

**Rolagem**

Contamos com a jogada de um dado de 20 lados, um d20, para determinar sucesso ou falha em qualquer coisa incerta. Cada personagem no jogo têm suas capacidades definidas pelos atributos. Essas habilidades e os modificadores delas são a base para quase todas as jogadas com um d20 que um jogador faz para um personagem ou ocasiões naturais. todos os testes são feitos no d20 com os seguintes passos.

1. Jogue o dado e adicione os modificadores.

2. Aplique bônus ou penalidades circunstanciais.

3. Compare o total com a dificuldade, representada por um número no dado.

**Vitalidade**

Todo personagem tem uma quantidade de dano que ele pode tomar, decidida por seu estereótipo, e em cada nível de machucado mais desvantagens ele tem em todos os testes: Escoriado (-0) - Machucado (-1) - Ferido (-1) - Ferido Gravemente (-2) - Espancado (-2) - Aleijado (-5) - Incapacitado (esta caido no chão, próximo golpe significa morte)

 Danos: Desarmado=1, arma de contusão pequena=2, arma de contusão grande=3, arma de corte pequena=3, arma de corte grande=4. Não existem armas de fogo neste ambiente, mas cabe ao mestre escolher em que categoria cada arma branca se encaixa.

**Criação de personagem**

 Para ser um jogador você deve fazer um personagem segundo as regras do jogo, mas elas implicam na questão mecânica, a principal coisa a se fazer quando vai criar um personagem é primeiro definir o conceito dele. Na criação você deve distribuir pontos nas habilidades, escolhendo uma para pôr 5 pontos, outra 3, outra 1 e a última ficará com 0. Esse personagem tem que pertencer a uma facção e ter um estereótipo. A facção deve ser conversada com os outros jogadores e o narrador, para pré definirem, mas o estereótipo é de livre escolha.

**Facções**

Existem 5, elas dão benefícios e malefícios de convivência, definidos pelo seu meio, dando uma base de personalidade aos integrantes. Neste capítulo você encontrará a explicação de cada uma.

**I.A.**

 Originada de uma escola particular, essa facção é composta por estudantes de maior conhecimento, chamados de T-800s. Eles se organizam por idade e estudo, quanto maior o ano na escola, quanto mais conhecimento mais cargo é elevado. Ela é uma estrutura com conceito moderno na região sul, parte universitaria da cidade, cheio de câmeras de segurança e chaves eletrônicas nas portas, aproximadamente 460 alunos. Ela se mantém por um sistema de comida, energia e tratamento de água próprios. Ela conta também com equipamentos de mecânica, robótica e química que permitem aos integrantes desenvolverem equipamentos para facilitar sua vida, mas esse também é sua fraqueza, todos os integrantes não conseguem lutar sem a ajuda da tecnologia.

**Midas**

Originada de uma escola de riquinhos, essa facção é composta de estudantes da classe mais alta, chamados de Mãos de Ouro.Suas instalações são extremamente bem preparadas, num estilo clássico, situados no lado leste da cidade, tendo aproximadamente 350 jovens. Eles se organizam em uma pirâmide de riqueza, quanto mais rico, mais no topo. Tendo estoques de suprimento, sua vantagem sobre os outros é sua moeda de troca, assim facilitando a vida lá fora. Mas isso torna a vida interna bem complicada, pois dentro do local se tornou um regime capitalista, todo o integrante desse grupo deve impostos ao grêmio e apenas se ganha dinheiro pelos trabalhos feitos, tudo que precisa para a vida, dentro deste lugar, deve ser comprado.

**Milícia**

 Originada de uma escola pública, essa facção é composta na maioria de encrenqueiros e anarquistas, são os Zés. Os mais determinados, com poucos recursos e pouco conhecimentos, mas os mais numerosos, dominam a maior área da cidade, sendo sua base a antiga escola no Norte. São organizados numa disputa de quem tem a bola mais azul, o cara mais foda e forte é o lider. Por serem vários, seu sistema de informação é o melhor, cuidando da cidade como urubus, uma grande rede de contato. Seu maior problema é a falta recursos auxiliares como equipamentos e armas.

**Clone**

 Originada de uma escola, adivinha, militar, essa facção é composta de estudantes da rígidos e determinados, a estrutura montada como um quartel de brigada, eles dominam o centro da cidade, chamados de Clones por parecerem realmente cloners, tanto na forma rígida de agir, como nas vestimentas e até corte de cabelo. Ela possui as melhores estratégias, armamento e preparo pro combate. Ela é organizada em patentes, sendo de maior importância o respeito. Todo estudante dessa escola já tem um bônus de +1 nas perícias de combate e atletismo, mas o que eles têm de força de combate lhes falta em carisma, recebe -1 nas perícias de atuação e persuasão;

**Divergentes**

Essa se formou dos sem escola, daqueles que não estudavam, ou que saíram das outras facções, os MacGyvers. São os mais preparados para sobreviver, estão prontos para tudo, fazem o que precisam do que podem. Se organizam como uma irmandade, o mais velho cuida do mais novo. Sua principal característica é conseguir fazer equipamentos e armas de lixões e peças do que encontrarem. Mas sua maior fraqueza é a falta de recursos e qualidade vida, situados no oeste da cidade numa sequência de construções formando uma pequena favela onde vivem.

**Estereótipos**

Isso define como será seu personagem, para onde ele é direcionado, qual a principal característica dele, quando você escolhe um estereótipo você escolhe uma Skill desse estereótipo e ganha o level 1 dela, além de um conjunto de 5 perícias, podendo por bônus de +2 em duas e +1 nas outras (todas estão listadas no final do capítulo).

**Nerd**

O típico inteligente, aquele que só tira 10 e ninguém sabe o porquê ou como, geralmente usa óculos e tem uma grande afinidade a cultura pop, sem contar seu porte físico geralmente pouco esportístico. Nerds são os fazem tudo do grupo, sempre tem uma solução para o problema. Para criar um Nerd foque o principal atributo a inteligência, você possui 4 níveis de ferimento: Escoriado, Ferido, Espancado e Incapacitado. Neste estereótipo você ganha perícia em duas da divisão de inteligência e uma de cada uma das outras divisões. Skills:

Quebrar Códigos: permite que o usuário acesse sistemas de computador, redes entre outros (necessário perícia de computação). Para os Leveis 2 e 5 necessita de um smartphone para uso.

Level 1,3 e 4 - +1 bônus em testes de computação;

Level 2 - Permite controle de mecanismos a poucos metros de distância, necessário teste de computação;

Level 5 - Permite transformar aparelhos eletrônicos em explosivos pequenos a uma distância de 9 metros, necessário teste de computação;

Nanites: permite que o usuário construir equipamentos eletrônicos (necessário perícia de ofícios). Os itens de criação devem ser encontrados ao mundo, mas provém do mestre decidir quais são, para os leveis 2,4 e 5 são necessários testes de ofícios.

Level 1 e 3 - +1 bônus em testes de ofícios;

Level 2 - A partir de agora o usuário sabe construir uma isca sonora;

Level 4 - A partir de agora o usuário sabe construir um taser;

Level 5 - Permite ao usuário modificar armas dando bônus de +1 no dano, modificação passa a ser mais narrativa, partindo de uma conversa com o mestre de como foi feita;

**Atleta**

Aquele que se destaca fisicamente, imbatível em qualquer esporte, quando se trata de qualquer competição de força ou agilidade eles ganham. Atletas são a front line do grupo, eles estão encarregados de resolver os problemas que o diálogo não conseguir. Criando um Atleta você deve focar em força, logo depois em destreza, você possui 7 níveis de ferimento: Escoriado, Machucado, Ferido, Ferido Gravemente, Espancado, Aleijado e Incapacitado. Neste estereótipo você ganha perícia em duas da divisão de força, duas de destreza, e uma de carisma. Skills:

Good of War: transforma o usuário no melhor dos combatentes corporais (necessário perícia de combate).

Level 1 e 3 - +1 bônus em testes de combate;

Level 2 e 5 - +1 de dano em todos os golpes;

Level 4 - -1 em todos os danos tomados

XLR8: Melhora a movimentação do usuário (necessário perícia de atletismo).

Level 1 e 3 - +1 bônus em testes de atletismo;

Level 2 e 4 - +1 bônus em testes de acrobacia;

Level 5 - A partir de agora o usuário não tem desgaste físico por excesso de atividades físicas;

**Popular**

O famoso nas redes sociais, aquele que todos gostam e conversam, consegue estar em qualquer vinculo social apenas conversando. Populares são os mediadores do grupo. Criando um Popular você deve focar em carisma, você possui 5 níveis de ferimento: Escoriado, Ferido, Espancado, Aleijado e Incapacitado. Neste estereótipo você ganha perícia em duas da divisão de carisma, e uma de cada uma das outras divisões. Skills:

Influencer: suas palavras possuem mais peso (necessário perícia de persuasão).

Level 1 e 3 - +1 bônus em testes de persuasão;

Level 2 e 4 - -1 de dificuldade de testes de carisma;

Level 5 - A partir de agora o usuário pode chamar reforços de sua facção um vez a cada dois dias, estilo narrativo, sendo a cargo do mestre como acontece;

Contatos: com uma grande base de aliados pode conseguir facilmente informação

Level 1 e 3 - +1 contato para que possa ligar, estilo narrativo, converse com o Mestre para definir;

Level 2 e 4 - +1 em testes de carisma com contatos;

Level 5 - O usuário possui um aliado em cada facção;

**Artista**

De atores a desenhistas, aqueles com capacidades artísticas altas, estranhamente ruins nas exatas, eles são a cara do grupo. Artistas têm uma função muito importante no grupo, eles tem o trabalho de convencer os outros ao contrário do que vêem, seja atuando, ou escondendo a realidade com suas habilidades. Para criar um Artista você deve focar em carisma e destreza, você possui 5 níveis de ferimento: Escoriado, Ferido, Espancado, Aleijado e Incapacitado. Neste estereótipo você ganha perícia em duas da divisão de carisma, duas de destreza, e uma de força. Skills:

Dualista: a capacidade de ser outra pessoa (necessário perícia de atuação).

Level 1 e 3 - +1 bônus em testes de atuação;

Level 2 e 4 - Escolhe uma outra facção, agora consegue facilmente agir como um integrante dela;

Level 5 - A partir de agora o usuário pode imitar até mesmo a voz de outra pessoa;

Místico: a capacidade do disfarce (necessário perícia de prestidigitação).

Level 1 e 3 - +1 bônus em testes de prestidigitação;

Level 2 e 4 - Escolhe uma outra facção, agora consegue rapidamente se vestir feito um integrante dela;

Level 5 - A partir de agora o usuário pode disfarçar todo o seu grupo em base dos níveis 2 e 4 desta skill;

**Hipster**

A paz é a opção, eles são os de boa vibe, fazem tudo no sentimento de calma. Hipsters tem um dever de suporte do grupo. Para criar um Hipster você deve focar em carisma e inteligência, você possui 6 níveis de ferimento: Escoriado, Machucado, Ferido, Espancado, Aleijado e Incapacitado. Neste estereótipo você ganha perícia em duas da divisão de carisma, duas de inteligência, e uma de destreza. Skills:

Mão da vida: a capacidade de curar os outros (necessário perícia de medicina).

Level 1, 3 e 4 - +1 bônus em testes de medicina;

Level 2 - A partir de agora pode criar kits médicos com ervas;

Level 5 - A partir de agora o usuário pode reaver um companheiro que chegou ao nível de incapacitado, recuperando um ponto de ferimento;

Não mate a árvore: suas palavras acalmam o coração de todos (necessário perícia de persuasão).

Level 1, 3 e 4 - +1 bônus em testes de persuasão;

Level 2 - A partir de agora pode ter re rolar toda a rolagem que fizer de persuasão que tiver como resultado 1;

Level 5 - A partir de agora o level 2 passa a não ter limitação de dificuldade, permitindo você a ficar com o maior resultado;

**Músico**

Aquele cara, sim você sabe muito bem quem é, ele mesmo, O Cara que Canta, aquele ser que chega em qualquer grupo com seu instrumento, geralmente um violão, e começa o seu show. Músicos têm o dever de inspirarem a party, e por mais que não seja falado normalmente, sabemos que eles podem matar todos que escutam sua percussão se o decidirem fazer. Criando um Músico você deve focar em carisma, você possui 4 níveis de ferimento: Escoriado, Ferido, Espancado e Incapacitado. Neste estereótipo você ganha perícia em duas da divisão de carisma e uma de cada uma das outras divisões. Skills:

Hino de guerra: você pode inspirar aliados em um combate enquanto toca música.

Level 1 - A partir de agora pode tocar para os aliados, dando bônus de =1 em suas rolagens de combate;

Level 2, 3 e 4 - +1 bônus em testes de carisma;

Level 5 - A partir de agora o level 1 passa ser +2 de bônus;

Relaxa, eu sei cantar: você canta TÃO bem que as pessoas tem que pedir pra você parar;

Level 1 - A partir de agora pode dar dano a um inimigo apenas tocando, rolagem de teste de carisma, dano 1;

Level 2, 3, 4 e 5 - +1 no dano dessa skill;

**Valentão**

Sim, o encrenqueiro, aquele ser robusto que arruma confusão com qualquer um, orgulhoso e que seu principal passatempo é incomodar os mais fracos, mas ama o seu arredor mais que tudo, tudo menos o caos. Eles são os monstros do grupo, intimidadores muros, aqueles que são os únicos que podem mexer como os seus aliados. Criando um Valentão você deve focar em força e carisma, você possui 7 níveis de ferimento: Escoriado, Machucado, Ferido, Ferido Gravemente, Espancado, Aleijado e Incapacitado. Neste estereótipo você ganha perícia em duas da divisão de força e uma de cada uma das outras divisões. Skills:

Pior que o capeta: sua presença impõe medo (necessário perícia de intimidação).

Level 1 e 3 - +1 bônus em testes de intimidação;

Level 2 e 4 - Escolha um outro estereótipo, agora todos os teste de carimã com ele você possui +1 ;

Level 5 - A partir de agora pode ter re rolar toda a rolagem que fizer de intimidação que tiver como resultado 1;

Só eu posso zoar ele: skill de combate com aliados (necessário perícia de combate).

Level 1 e 3 - Escolha um outro jogador da party, agora sempre que lutar perto dele você ganha +2 em testes de combate;

Level 2 e 4 - +1 de dano em quem tentar atacar seu aliado protegido;

Level 5 - A partir de agora pode resistir 3 de dano pelo seu aliado protegido, depois de tomar esses 3 de dano você não poderá repetir isso até descansar;

**Perícias**

Força

Combate: usado para acertar golpes;

Atletismo: usado para qualquer teste de esportes;

Defesa: usado para tentar tankar dano, sempre que passar no teste, ignora 2 de dano (dificuldade indicada pela tabela de dano).

Destreza

Acrobacia: usado para qualquer tipo de teste de saltos e coisas do gênero;

Furtividade: usado para sair da percepção alheia;

Prestidigitação: usado para disfarçar-se e abrir fechaduras;

Esquiva: usado para evitar golpes, uma vez por rodada você pode rolar para tentar tirar um dano maior do que o atacante, assim ignorando dano.

Inteligência

Enigma: usado para pedir auxílio ao mestre, uma vez por cena, você pode rolar pra tentar ganhar uma dica do Mestre, baseada no resultado da rolagem;

Computação: usado para invasão de sistemas;

Ofícios: usado para construir, consertar e até fazer ligação direta ou destrancar fechaduras;

Medicina: com um kit médico você pode curar um aliado (resultado de 10-14 recupera 1 nível de dano, 15-19 recupera 2, e 20 recupera todos).

Carisma

Atuação: interpretar, como fingir alegria e choro;

Enganação: usado para mentir;

Intimidação: usado para conseguir impor medo no alvo;

Persuasão: usado para convencer o alvo.

**Evolução de personagem**

 Os personagens começam no nível 1 e podem ir até o 6, todo o level eles ganham um ponto de skill de estereótipo, e um ponto de perícia para por nas que já tem. A e nos níveis 2, 4 e 6 ganham 1 ponto para adicionarem nos atributos (força, destreza, inteligência e carisma).

**Ficha**

Nome:

Idade:

Facção:

Estereótipo:

Força:

Destreza:

Inteligência:

Carisma:

Perícias:

-

Skills:

-