

Por: Tiago Alves

3 DADOS | VIDA | RPG



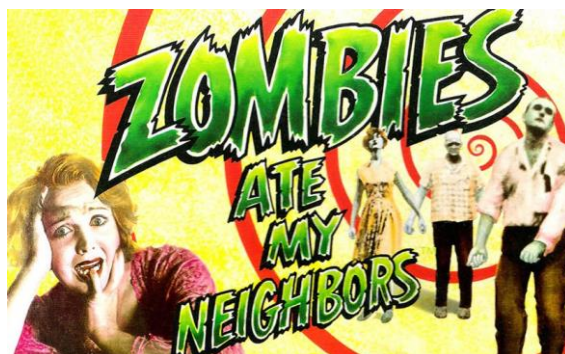
**ZUMBI COMEU
O MEU VIZINHO**

BIS

“Zumbi comeu o meu vizinho”

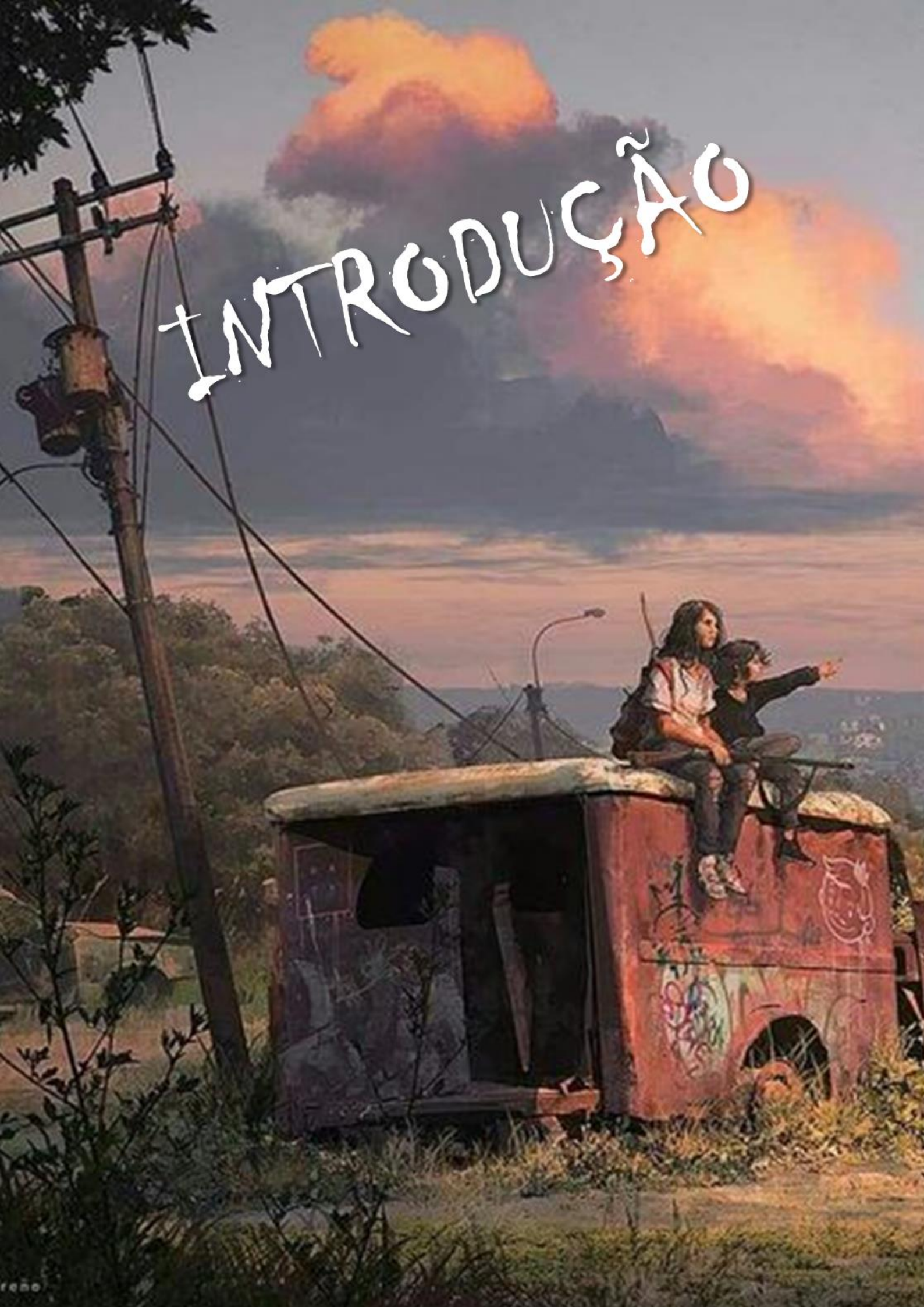
Índice

SOBRE O SISTEMA 3 DADOS DE VIDA EM UM RPG.....	4
INTRODUÇÃO AO UNIVERSO.....	5
CRIANDO SEU SOBREVIVENTE.....	6
RESUMINDO A JOGABILIDADE.....	8
AÇÕES DOS PERSONAGENS.....	8
AÇÕES COM MAIS DE UM SOBREVIVENTE.....	9
TESTES/COMBATES.....	9
SOBRE O PODER DE FOGO.....	9
BASE.....	11
DUNGEONS LOCAIS.....	13
MISSÕES.....	14
SOBREVIVENTES.....	14
TESOUROS ITENS & SUPRIMENTOS.....	15
PERSONAGENS NÃO SOBEM DE NÍVEL!.....	15
<i>MAS A BASE SIM!</i>	15
MONSTROS.....	18
REGRAS ADICIONAIS OPCIONAIS.....	21
CRIANDO SEU SOBREVIVENTE.....	21
AÇÕES ADICIONAIS DOS PERSONAGENS.....	21
TABELA DE EVENTOS + IMAGINAÇÃO.....	22
CRIANDO UM ROTEIRO PARA MINHA AVENTURA.....	23



Zumbi comeu meu vizinho é um jogo de RPG que utiliza o sistema 3dados 1 vida 1 RPG. Este termo “ Zumbi comeu meu vizinho” trata-se de uma referência ao famoso jogo de Super Nintendo/Mega Drive de mesmo nome “ zombie ate my neighbor” , uma sátira onde os personagens principais passam por fases, derrotando zumbis, salvam sobreviventes e pegando armas.

INTRODUÇÃO



SOBRE O SISTEMA 3 DADOS DE VIDA EM UM RPG

Este sistema é uma mistura de outros como 3 Dice Dungeon, 8 bit dungeons e RPGs solo. Deste “mexidão” de sistemas criou-se um que foi adaptado por Tiago Alves de Moraes.

A ideia destes sistemas é ser um simulador de vida dentro do jogo.

Aqui na pele de um ou mais personagens, jogando sozinho ou em grupo com seus amigos, você joga um jogo, vive praticamente uma vida dentro do universo da sua imaginação e ainda joga um RPG.

Embora a infinidade de possibilidades as regras não são complexas, de forma que o jogo pode ser jogado como um RPG SOLO ou Cooperativo sem a necessidade de um “mestre”. Graças a seu sistema que utiliza tabelas.

Todo o sistema, regras, tabelas limitam-se à rolagens de até 3 dados de 6 lados (3d6). Dados estes que todo mundo pode ter em casa.

Mesmo sendo simples o jogo abre um leque de possibilidades que muitas das vezes não são vistas em RPGs convencionais.

Respeitando a forma de se divertir de cada um o sistema ainda traz 2 tipos de jogabilidade: as REGRAS BÁSICAS para jogadores casuais que estão sendo inseridos no universo do RPG e as REGRAS ADICIONAIS que utilizam 100% do conteúdo. E mais, você usando um tipo de regra, pode alternar entre elas, isto não afetará em nada o seu progresso no jogo.

MAIS QUE UM SIMPLES JOGO... UM SANDBOX!

Para quem não conhece, Sandbox traduzindo ao pé da letra quer dizer “caixa de areia”. Estas caixas são muito utilizadas nos EUA para crianças brincarem, elas levam seus brinquedos e brincam do jeito delas. No mundo dos jogos eletrônicos o Sandbox você também tem esta primícias de você entrar e brincar do seu jeito. Você tem todo o mundo, universo, culturas, historias e eventos para interagir, você pode optar por fazer tudo, fazer algumas coisas ou não fazer nada.

Todos os jogos do sistema 3 Dados 1 Vida 1 RPG seguem esta linha, você tem opções de jogar como um jogo comum de tabuleiro, ou um RPG sem mestre. Todos eles sem seguem com:

- Rolar 1, 2 ou 3 dados de 6 lados (d6);
- Tabelas de opções;
- Identificação da opção sorteada na respectiva tabela;
- Interpretação;

No final da apostila você encontra um monte de tabelas que conduzem aventuras e eventos interessantes.

INTRODUÇÃO AO UNIVERSO

A aventura se passa nos dias de hoje.

Pode ser tanto aqui no Brasil quanto em demais países.

Começou com um caso isolado na Europa, outro nos Estados Unidos, ninguém poderia imaginar que uma simples virose poderia se tornar uma imensa pandemia em escala mundial.

Algo mais ameaçador que o COVID-19 e mais grotesco que a peste negra.

Mesmo com inúmeras pesquisas, falsas vacinas e promessas de uma cura milagrosa, a humanidade que se orgulhava de sua evolução e tecnologia começou a apodrecer... Literalmente. Pessoas morriam e horas depois voltaram a vida, mas deixavam de ser quem eram, eram simples " seres " que só se movem e comem. Não somente bastassem a comer. Estavam se deteriorando cada vez mais, até estarem como cadáveres.

O mundo de agora está um caos, a sociedade está sofrendo uma terrível praga destes mortos-vivos.

Lojas fechadas, supermercados saqueados, instituições de defesa destruídas. Entrar nos antigos centro da cidade e shoppings é um convite para o suicídio!

Voltamos ao estágio inicial do ser humano de sair para caçar, garantir suprimentos para tribo e com a escassez de recursos, migrar para outra região.

E agora?

Você é um dos poucos que restaram que estão tentando viver neste mudo apocalíptico, coletando suprimentos, protegendo-se o necessário para sobreviver.

Os mortos estão voltando em estágio de decomposição e extremamente enlouquecidos.

Cada nação levanta uma hipótese desta catástrofe: acidente biológico, experimentos científicos, magia negra ou até mesmo ira de Deus. O fato é que com o passar do tempo ninguém sequer se importa mais com a origem.

Só querem ficar vivos.

Após um grande pronunciamento televisionado para o mundo inteiro, com o representante de cada país, declarou-se quarentena mundial.

Este foi o último comunicado que o mundo teve, dia após isso, tudo se encerrou, TVs, internet, lojas de entregas, telefones.

Sem vacinas, hospitais operando, centro de saúdes, grande parte da população mundial morreu. O que restou vive peregrinando de lugar em lugar em busca de suprimentos, abrigo, algo que lhe motive apenas para continuar existindo, pois sabem que quando morrerem, serão mais um " deles " .

Junte um grupo (ou não), monte uma base, se fortaleça e tente sobreviver ao máximo!

Durante a aventura vamos passar por locais abandonados, recheados de zumbis e muitos perigos.

Felizmente você não está sozinho, muita gente de bem ainda estão lá fora, sozinhos, com medo, só esperando que você as encontre.

Será que isso um dia terá um fim?

Só o se jogo dirá...

O que precisa para jogar?

- 1 a 6 jogadores
- 3 dados de seis lados (3d6) – caso não tenha 3, role 1d6 quantas vezes forem necessárias;
- Folhas de papel – para anotar os dados dos personagens, desenhar sua base e desenhar os dungeons;
- Lápis e borracha – para escrever, anotar e apagar dados na ficha;
- E muita, mas muita imaginação. Caso contrário será apenas um jogo de rolar dados e consultar tabelas enfadonhas.

Durante este procedimento muitas missões irão surgir, perigos e desafios que virão dos locais explorados ou até mesmo de sua própria base.

Imagine a cena, visualize cada resultado, sintase na pele do seu personagem e terá uma experiência 100% satisfatória.

OBJETIVO: Sobreviver o máximo de missões possíveis, criando uma comunidade de sobreviventes, construir uma base e tentar sobreviver coletando recursos e superando desafios.

Lidere seu grupo, faça escolhas com sabedoria e aproveite cada recurso encontrado.

CRIANDO SEU SOBREVIVENTE

O personagem ou “sobrevivente” é o que você usa para interagir neste mundo, você pode ter um e jogar sozinho, ou controlar mais de um ou jogar com mais 2 a 4 amigos e cada um controlar um. Seu sobrevivente irá se mover por um local através de “salas” e interagir na base.

- **NOME:** invente um. Talvez um apelido
Os **ATRIBUTOS**
- **CORPO (C):** representam seus ataques físicos e resistência, força e agilidade. O corpo também adiciona bônus em saúde. Role $1d6$ para descobrir seus pontos neste atributo.
- **MENTE (M):** é o tanto que você consegue traçar estratégias, desarmar armadilhas e procurar suprimentos. Role $1d6$ para descobrir seus pontos neste atributo.
- **PODER de FOGO (PdF):** é o quanto seu personagem consegue atirar em posse de qualquer arma de fogo. Role $1d6$ para descobrir seus pontos neste atributo.
- **Bônus (B+):** caso o sobrevivente encontre uma arma, proteção, arma de fogo ou item de auxílio que darão bônus, é no respectivo bônus de atributo que você adiciona o valor a +.
- **PONTOS DE VIDA (PVs):** Quanto maior o número mais difícil será matar seu personagem. Os PVs são determinados rolando $1d6$ e somando com o valor em **CORPO**.

Para criar um personagem no sistema 3 dados 1 vida 1 RPG, seguimos poucos processos.

Na ficha temos:

Logo, $PVs = 1d6 + CORPO$

E os **EQUIPAMENTOS**

- **MOCHILA:** anote aqui os itens consumíveis, suprimentos, munição e armas repetidas que for encontrando durante as buscas nas missões. Se todos os espaços forem preenchidos significa que sua mochila está cheia. Precisa deixar para trás os novos itens ou substituir algum.
- **EQUIPAMENTOS BÔNUS:** anote aqui os equipamentos que darão bônus. Note que há somente um espaço para cada item bônus específico.

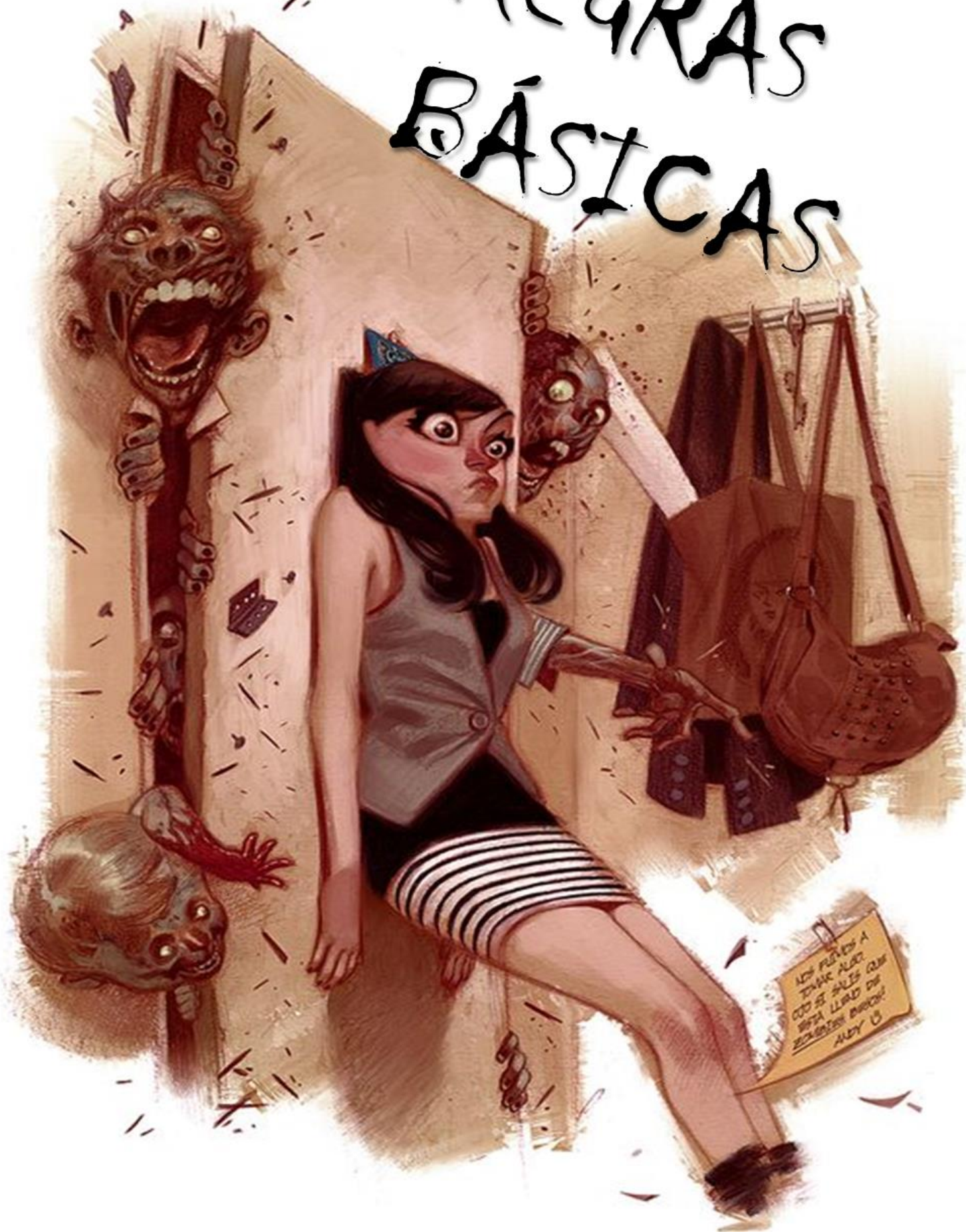
Ele só poderá equipar se com **UM TIPO EM CADA ESPAÇO**.

E você começa no jogo sem armas, itens ou qualquer equipamento. Um sobrevivente recém inserido nesse universo caótico e apocalíptico. A seguir uma ficha exemplo.

Nome: BILLY		Pontos de vida 9/9									
4 CORPO	3 MENTE	6/6 PODER de FOGO									
MOCHILA											
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>											
EQUIPAMENTOS BÔNUS											
Arma:		Arma de Fogo:									
Proteção		Auxílio:									

"Zumbi comeu o meu vizinho"

REGRAS BÁSICAS



Resumindo a Jogabilidade

- Crie de 1 a 6 sobreviventes;
- Sorteie a missão.
- Sorteie o local e tamanho da dungeon (o local) da missão.
- Utilize a folha de papel para desenhar sala à sala, até a última. Sendo que cada nova sala desenhada representa o movimento do seu personagem entre as salas.
- Ao desenhar/entrar em uma sala, role 1d6 compare na tabela “1d6 salas”.
 - Saindo o resultado, faça o proposto na tabela e após isso, o jogador da vez pode optar por realizar uma ação nesta sala.
 - Saindo “monstro” teremos um combate, escolha um atributo que o sobrevivente usará para atacar o monstro.
 - Após sortear e realizar a ação, o sobrevivente pode desenhar/avançar para a próxima sala.
- A missão é concluída ao cumprir o objetivo proposto ou explorando todas as salas da dungeon. Caso conclua a missão e ainda restarem salas, os jogadores podem optar por escapar da dungeon pelo mesmo caminho que eles entraram ou continuar explorando o restante das salas.
- Ao concluir a missão e escapar role o prêmio:
 - 1d6 SUPRIMENTOS por concluir a missão,
 - 1d6 SUPRIMENTOS se nenhum personagem chegou a OPVs.
 - Sorteio na tabela de TESOUROS;

PREMIO EXTRA: Se os sobreviventes exploraram todas as salas, eles têm direito ao prêmio extra que são:

- + 2d6 SUPRIMENTOS
- + 1 TESOURO
- Adicione os valores de suprimento da base na “ficha da base”.
- Se possível reforce a sua base, caso tenha suprimentos necessários.
- Adicione no seu arsenal e estoque caso os sobreviventes tenham achado algo na dungeon.
- Escolha e/ou altere entre os sobreviventes, caso esteja jogando com mais de um sobrevivente.
- Use a ficha do personagem para equipar seu sobrevivente para a próxima missão.
- Repita todos os processos.

AÇÕES DOS PERSONAGENS

A seguir veremos como seu sobrevivente interage no mundo. As ações são o que seu personagem pode fazer em uma dungeon ou base.

- **ATACAR** – quando achar um monstro, seu personagem entra em um combate e pode atacar.
- **DESCANSAR** – uma vez por missão, seu personagem pode descansar e recuperar 1d6 PVs.
- **ESCAPAR** – Durante a missão as coisas podem ficar perigosas, você pode optar por escapar da dungeon. Fazendo isso a missão ainda não foi cumprida e o grupo precisa retornar a mesma dungeon onde parou para continuar. Você também perde uma das rolagens de suprimentos ao término da missão.
- **FORTIFICAR BASE**- Entre uma missão e outra, preencha a ficha da base e se possível compre atualizações gastando pontos de Suprimento.
- **FUGIR** – durante um combate e achar que as condições não estão favoráveis, você pode optar por fugir com os personagens no meio de um combate. Role 1d6, e apenas saindo 3 ou 6 você NÃO consegue fugir!
- **MOVIMENTAR** – Andar/desenhar as salas, uma por uma.
- **ORDENAR UM PET**- o sobrevivente pode possuir um animal de estimação, pet somam pontos em bônus ou conseguem vantagens nas dungeons. E no seu turno, o sobrevivente pode ordenar o pet a fazer

“Zumbi comeu o meu vizinho”

algo que o animal foi treinado para fazer, seja durante o combate ou algo no mapa. Os pets não se separam do dono na dungeon. Os bônus de **CORPO**, são somados durante combates e **MENTE** adicionam mais vezes em que se pode procurar suprimentos.

- **PROCURAR** – após entrar em qualquer na sala, mesmo depois de um combate ou armadilhas, sobreviventes podem procurar por suprimentos. Role **1d6** e compare no atributo **MENTE** do personagem que irá realizar a procura. Saindo número **MAIOR ELE NÃO ENCONTRA NADA**, saindo número **MENOR ELE ENCONTRA ALGUM “SUPRIMENTO”**. Esta ação pode ser feita o número de vezes que o sobrevivente tem no atributo **MENTE** (independente de achar ou não algo). Caso algum suprimento seja encontrado na sala, outros personagens não poderão mais procurar por lá. Significa que o que era para ser encontrado já foi achado.

Ações com mais de um sobrevivente

caso opte por utilizar mais de um sobrevivente teremos uma simples mudanças na dinâmica da jogabilidade. Sem falar que a velocidade de explorar uma área será ainda maior. Os inimigos também serão proporcionais ao número de personagens. Cada sobrevivente terá sua vez (turno). E fará as mesmas ações citadas anteriormente, contudo algumas diferenças.

- **ALTERNAR SOBREVIVENTES** – Sempre entre uma missão e outra você pode escolher mudar o seu personagem, deixa-lo descansando ou se um personagem morrer você pode optar por jogar com outro.

- **COMBATE** – Sempre que entrarem em uma sala e a mesma estiver com o “monstro”, o número de “monstros” serão proporcionais ao número de jogadores no dungeon.
- **MOVIMENTAR** – Os sobreviventes podem optar cada um seguir por uma sala, desta forma podem otimizar a procura e cobrir uma área maior em menos tempo durante as missões. Neste caso ao desenhar as salas, o jogador poderá desenhar outras saídas ou corredores.
- **ATACAR** – Cada um vai realizar um ataque no inimigo que surgir. Utilizaremos a regra “combate com mais de um adversário”. Mostraremos a seguir.
- **PROCURAR** – andando com mais sobreviventes você pode procurar mais vezes, afinal, cada um deles pode usar esta ação o número de vezes que tem no valor do atributo **MENTE**, contudo, um tesouro encontrado em uma sala, a deixa sem nenhum outro tesouro a serem encontrado por outro personagem.
- **ENCONTROS** – os combates surgirão em separado e hordas que podem ser encontradas por personagens sozinhos. Mesmo que tenham 3 personagens no dungeon, ao se separarem, os inimigos ainda sim serão proporcionais ao número de jogadores (veremos esta regra mais à frente).
- **FUGIR E ESCAPAR** – andando em grupos pode acontecer de um ou mais sobreviventes optarem por fugir, seja em combates ou dungeons, porém se ao menos um resolver ficar ainda sim a missão terá chance de ser bem sucedida. Até mesmo um sobrevivente vivo pode ajudar a salvar um colega caído.

TESTES/COMBATES

Durante o jogo os sobreviventes serão desafiados. Para descobrir se tiveram sucesso em acertar um ataque, resistir e escapar de uma horda de zumbis serão necessárias rolagens de dados que chamamos popularmente nos RPGs de “teste”.

Utilize o atributo que exija ser testado **CORPO** (físico), **MENTE** (planos, estratégias) ou **PODER DE FOGO** (dar tiros).

- Some os bônus com o atributo a ser testado (**CORPO, MENTE, PODER DE FOGO**) - caso os tenha;
- Role **1d6**;
- Saindo número **MENOR** você obteve **SUCESSO**;

- Números **MAIORES** ou **IGUAIS** resultam em **FALHA**;
obs.: resultados **6** serão sempre **FALHAS**.
Resultados **1** sempre serão **SUCESSOS**.

SOBRE O PODER DE FOGO

Você rolou o **1d6** e sorteou o número que irá representar seu Poder de fogo (**PdF**), no entanto, este atributo não poderá ser utilizado a menos que o sobrevivente tenha em posse qualquer uma arma de fogo. Uma vez que possuir uma arma de fogo o

“Zumbi comeu o meu vizinho”

valor do Pdf vai representar a munição da arma de fogo equipada.

A partir disto devemos considerar na tabela a seguir:

ATRIBUTO PODER DE FOGO	sempre que usar o Poder de Fogo subtrair -1 ponto do atributo PODER de FOGO; Ao anotar sempre deixe marcado o VALOR TOTAL /VALOR ATUAL, já que será um valor que constantemente será alterado à cada tiro. Ex: 1/1, 2/2, 3/3, 4/4, 5/5 OU 6/6 etc.
ACERTIVO	cada ponto gasto em PODER de FOGO causa -1 Ponto de vida no monstro. Sem necessidade de testes ou ataques. Inclusive você pode optar por seu personagem com PDF 4/4 gastar de uma só vez 4 tiros e causar -4Pvs nos monstros no ataque. Ficando com PDF 4/0.
MUNIÇÕES	Ao encontrar uma arma de fogo que você já tem, a mesma pode ser convertida em Id6 munições. obs: você não sofrerá penalidade de saúde caso chegue a PODER de FOGO= 0, apenas não poderá mais atirar.
LIMITADO	Você não poderá ter mais PODER DE FOGO que seu limite máximo do atributo. Porém as munições que você encontrar anote como munições extras na mochila, podendo ser recarregadas após o combate.
BARULHENTO	Sempre que utilizar o atributo Poder de Fogo, após o combate role Id6, se sair 3 ou 6 aparecerá outro inimigo da tabela monstro que foi atraído pelo barulho.

COMBATES DESARMADOS

Seu personagem começa desarmado, durante o combate, sofrerá a penalidade de -1 sempre que atacar usando o atributo CORPO e mesmo com um valor sorteado no Id6, o atributo do PODER de FOGO não poderá ser utilizado, a menos que encontre uma arma de fogo.

COMBATES CONTRA MAIS DE UM ADVERSÁRIO

Acontece sempre que os sobreviventes estão com um grupo de 2 ou mais andando na mesma sala ou caso haja algum inimigo específico que sejam mais monstros. Porém, seguimos as mesmas regras, a diferença é que você deverá somar todos os Pvs dos adversários, a luta só encerrará caso os Pvs somados cheguem a 0 (quer dizer que você derrotou todos). O valor será o mesmo somado dos Pvs.

Então, quando seu sobrevivente for enfrentar um grupo de 5 zumbis com 3 Pvs cada. Os zumbis juntos terão no total 15Pvs. Os seu sobrevivente precisaria abater os 15 Pvs total. No caso de uma fuga bem sucedida os zumbis continuariam na sala e iniciará um novo combate sempre quando o sobrevivente passar novamente por lá até que os monstros sejam derrotados.

COMBATES COM MAIS SOBREVIVENTES

Se você optou por jogar com mais amigos e/ou com mais sobreviventes seguimos a mesma regra do COMBATE CONTRA MAIS DE UM ADVERSÁRIO, os valores dos pontos de monstros serão multiplicados pelo número de jogadores que estão na mesma dungeon, ou seja: ao rolar Id6 saiu 3. O monstro será o nº3, multiplicado pelo numero de sobreviventes envolvidos no combate.

Ex: monstro 3 contra 4 jogadores = Monstro nº 3, 12 Pvs (3x4=12).

Fica a critério grupo imaginar que é um monstro mais forte ou realmente serão 4 monstros.

Durante o combate cada turno um personagem jogador ira repetir o procedimento de atacar. No caso de falha o jogador da vez quem perde 1 ponto de vida.

COMBATES COM PETS

Utilizando um pet, some o valor de dano que o animal dá ao atributo testado.

Ex: Seu sobrevivente tem um cachorro da raça Dobermann +2 CORPO

A regra de combate com pets é diferente de “COMBATES COM MAIS JOGADORES”. Os pets são “mecanicamente nas regras” comparados à “itens ou bônus” e não jogadores. É lógico que uma batalha ficará mais fácil, até porque você está sendo protegido por eles.

Nas FALHAS de ataques os pets sofrerão o dano primeiro.

Continuando pelo exemplo, o Dobermann +2 CORPO ao sofrer um dano fica: Dobermann +1 CORPO, sofrendo novamente o pet morre.

COMBATES JOGADORES CONTRA JOGADORES (IXI)

Não é costumes, mas às vezes podem ocorrer combates entre os sobreviventes jogadores.

Aqui a regra muda:

Cada jogador escolhe o atributo a ser usado (CORPO, MENTE ou ESPÍRITO), os jogadores não precisam escolher o mesmo atributo. Cada um escolhe o que melhor lhe convém;

Cada jogador soma o valor do atributo escolhido + bônus (caso haja bônus) e rola Id6;

“Zumbi comeu o meu vizinho”

O jogador que tiver resultado **MAIOR** (com a soma e bônus) acerta o golpe. O que tirar valor **MENOR** **PERDE** *IPV*;
A batalha continua até que decidam que acabe;
O vencedor pode escolher do derrotado 1 equipamento e 1 item da mochila.

MOVIMENTOS TÁTICOS

Existe uma outra variação quando se joga com mais de um sobrevivente. Que tal utilizar um sobrevivente como “linha de frente”? Vá avançando com nas salas, quando o sobrevivente entrar em combate, os demais que estão atrás podem entrar no combate depois e ajuda-lo. Os demais sobreviventes precisam estar ao menos na sala anterior e só podem aparecer depois do primeiro ataque da linha de frente. Sobreviventes em salas mais distantes podem ir ajudar, mas gastaram 1 turno por sala.

Outra vantagem fica por conta da horda. A “linha de frente” sofrerá o ataque caso falhe, porém os demais podem ajudar a despista-los ou comprando a briga do aliado.

PERSONAGENS CAÍDOS.

Quando seu personagem chega a 0 PVs ele cai desmaiado. Se não houver nenhum sobrevivente para resgata-lo no mesmo dungeon naquele momento, o personagem caído morre devorado por zumbis, porém, se algum outro personagem chegar à sala e o resgatar levando para enfermaria da sua base (espero que você tenha uma) ele tem chances de sobreviver. Contudo, role 1d6, saindo 1,3 ou 6 ele estará infectado... E infelizmente já sabemos o que vai acontecer.

BASE

A base é onde os personagens sobreviventes ficam enquanto não estão realizando missões. Lá eles se recuperam, pegam missões, estocam coisas, constroem cômodos e etc.

Caso esteja jogando com mais de um sobrevivente vocês podem ser todos da mesma base ao invés de criarem cada um a sua. Podem interagir entre si, combinar táticas e alterna-los.

Você começa o jogo sem uma base. Por conta disso, logo sua primeira missão sugerimos achar uma.

Definindo os cômodos

Repare que a ficha base possui quadrados em branco. Estes serão os cômodos. Cada tipo de cômodos geram bônus e ajudam os sobreviventes com alguma coisa.

Após completar a primeira missão, role 1d6 o valor que sair será o número de Pontos de Base (Pb). Se sair 6 você terá todos os cômodos da base ocupados. Saindo 5 ou menos você terá que escolher qual cômodo irar marcar com um X, que significa que este cômodo está inutilizável precisando reformar.

Você pode ao longo da aventura juntar suprimentos suficientes para consertar um cômodo destruído. A cada **100** suprimentos custam 1 Ponto de Base (Pb).

Este 1 Pb valem um cômodo, use Pbs para construir cômodos (limite de 6 Pb).

Cada cômodo específico permite benefícios para os sobreviventes, ao construir escolha entre as opções:

- **Cozinha:** lá que eles comem. A cada dia um sobrevivente custa -2 ponto de suprimento. Logo, caso tenha 3 sobreviventes eles vão custar -6 Pontos por missão. No entanto, uma base com cozinha reduz pela metade o consumo de alimentos. Eles poderão ser preparados e cozidos.
- **Depósito:** Lá onde guardam todos os itens coletados. Que não estão na mochila dos sobreviventes. Uma casa sem estoque não poderá usar o campo de baixo da ficha da base. Os sobreviventes só poderão ter os itens na mochila.
- **Dormitórios:** Onde os sobreviventes dormem. Aqui os sobreviventes repõem todos os pontos de vida. Basta uma boa noite de sono. Uma casa sem dormitórios os sobreviventes não irão recuperar os Pvs perdidos. Sobreviventes recuperam IPV por missões que eles ficam na base na reserva. Dormitórios **NÃO** recuperam personagens com 0 Pvs. Estes estão em caso mais grave. Recorra à enfermaria nestas situações.
- **Enfermaria:** Caso seu sobrevivente caia em missão (Pvs=0) e houver outro na dungeon com ele. O sobrevivente que restou pode

“Zumbi comeu o meu vizinho”

levar de volta para base, gastar os remédios da base custo de 10 suprimentos. E restaurar a saúde do sobrevivente caído.

- **Oficina:** Por 50 suprimentos novos itens podem ser criados. Role 1d6 e sorteie na tabela “tesouros”.
- **Torre de vigilância:** treina os sobreviventes o uso de armas de fogo. Adiciona +1 PODER DE FOGO para cada sobrevivente, +2 PODER DE FOGO com a base no nível 3 e +3 PODER DE FOGO com a base no 5º nível.
- **Biblioteca:** Adiciona +1 MENTE para cada sobrevivente, +2 MENTE com a base no nível 3 e +3 MENTE com a base no 5º nível.

- **Arsenal:** Gera 1d6 de munição para qualquer arma, por missão. Gera 2d6 munições a partir da base no 3º nível e 3d6 munições com a base no 5º nível.
- **Academia:** Treina os sobreviventes e adiciona +1 CORPO para cada sobrevivente, +2 CORPO com a base no nível 3 e +3 CORPO com a base no 5º nível.

A Ficha Base

- **Nome da Base:** invente um
- **Nível:** sempre comece com 1
- **Sobreviventes:** Aqui você coloca o número de sobreviventes que residem em sua base.
- **Suprimentos:** aqui você anota o quanto de suprimento encontrou na dungeon.
- **Pontos de Base:** Os Pb que ela possui, cada ponto vale um cômodo.
- **Limite máximo:** anote o quanto sua base pode suportar. Que no caso a base nível 1 pode ter até: Sobreviventes 3, armas comuns: 4, armas de fogo 2, proteção 2, auxílio 1, itens comuns 4. A cada nível avançado o limite máximo aumenta.
- **Estoque de armas, equipamentos e itens.** Anote aqui tudo que encontrar respeitando

o limite máximo de cada categoria de item.
OBS: É necessário ter o cômodo: “Estoque”.

Use os suprimentos encontrados para fortificar sua base. Sua base tem as exigências de suprimentos, que se supridas ela pode ser fortificada para o próximo nível.

Mas atenção! Para subir o nível da base **TODOS** os cômodos devem estar ocupados. A cada atualização de base garante vantagens e mais estoque. Quanto maior o nível da base maior serão os números de sobreviventes e estoque.

Base

Nível	Custo Sup.	Estoque máximo
2	300	Sobreviventes 5, armas comuns 6, armas de fogo 3, proteção 3, auxílio 2, itens, comuns 6
3	900	Sobreviventes 12, armas comuns 9, armas de fogo 5, proteção 4, auxílio 3, itens, comuns 7
4	2 700	Sobreviventes 15, armas comuns 12, armas de fogo 6, proteção 5, auxílio 5, itens, comuns 8
5	24 300	Sobreviventes 30 Todos os itens e armas

DUNGEONS

Locais

Chamamos de “dungeon” por ser um termo genérico deste sistema, mas “dungeon” nada mais são do que os locais onde se joga o jogo. Nas “dungeons” onde se realizam as missões. A dungeon não precisa totalmente explorada quando se cumpre o objetivo proposto da missão. Caso ainda hajam salas a serem exploradas, o jogador pode optar por continuar a exploração. Ex: Digamos que a dungeon da missão é um local médio com 2d6. Rolamos 2d6 saiu 9 (teremos então 9 salas nesta dungeon). Digamos que já na sala de número 4 achamos o objetivo da missão. Os jogadores neste caso podem optar por escapar com a missão cumprida ou continuar a explorar as 5 salas restantes mesmo com a missão cumprida.

Construindo uma dungeon:

Sabemos que devemos desenhá-la na folha de papel, mas antes, sorteie o local. Os locais mostram o cenário e o tamanho da dungeon. Desenhe o número de quadrados que serão representadas as salas. Não

importa a ordem, nem onde vão ficar as salas, contudo, elas estarão interligadas, seja por uma porta ou corredor, fica a critério do grupo ao desenhar.

Ex: desenhos simples de dungeons. Mas não é uma regra. Use a criatividade. Se o local é um posto de gasolina, por exemplo, que tal desenhar um mapa diferente, com a loja, o local das bombas de gasolina, tanto faz. O importante é respeitar o número de salas total e se imaginar na cena.

Inserir modelos de desenhos de dungeons

SALAS 1D6 não quer dizer que sejam literalmente “salas”, mas indicam que é uma área a ser explorada. Nestas salas o jogador sorteia (rolando 1d6) o conteúdo dela, ou seja, o que o personagem irá encontrar logo quando pisar lá. Ao final da página teremos uma tabela de “SALAS” pela Dungeon.

1. VAZIA:	Não há nada aqui. Você pode aproveitar esta sala para fazer um “descanso”.
2 E 3. MONSTRO	Um inimigo apareceu, sorteie na tabela de monstros. Encontramos alguém que está vivo. Sorteie na tabela “sobreviventes” o tipo de sobrevivente, decida se ele entra ou não para o grupo. Caso escolha chama-lo para o seu grupo utilize a regra de criação de personagem de acordo como foi explicado anteriormente. Caso não queira chama-lo ou não tenha espaço, o sobrevivente é apenas resgatado e esta sala fica vazia.
4. SOBREVIVENTE	o personagem enfrentará o monstro sorteado na tabela de monstros, porém, serão 3d6 deles. Multiplique o valor sorteado no 3d6 pelos PVs dos monstros. Feito isso ele tem 3 opções, sendo que a falha na primeira ou segunda automaticamente lhe leva para 3ª opção.
5. HORDA DE ZUMBIS	1. Realizar um teste de MENTE e tentar despistar os zumbis;

6. OBJETIVO	2. Realizar um teste de CORPO e passar por cima na porrada ou jogando algo em cima dele; 3. Enfrenta-los usando a regra (combate contra mais de um adversário); Nesta sala está o objetivo da missão. Ao entrar numa sala, sortear “objetivo” significa que o motivo de estar neste dungeon foi encontrado. O que pode tornar a missão mais rápida.
--------------------	--

MISSÕES

É a motivação do seu sobrevivente a entrar na dungeon. A missão é sorteada e vocês entram na dungeon. Fazer missão garante suprimentos e sentido de se aventurar em uma dungeon.

1ª MISSÃO (SUGESTÃO)

Sugerimos que a sua primeira missão seja entrar em uma dungeon pequena, passar por todas as salas. Apenas na primeira missão e apenas neste caso a opção “6. Objetivo” vamos considerá-la uma sala vazia.

Então sua primeira missão é ir à uma dungeon de tamanho pequeno e explorar todas as salas. Após a realização dela, role 1d6 para os cômodos válidos, role 3d6+10 para os suprimentos iniciais, some a seus suprimentos, preencha a “ficha base” e a seguir pode sortear missões normalmente.

MISSÕES ALEATÓRIAS:

São missões que você sorteia em uma tabela de “missões” que pode ser encontrada ao final da apostila. Quando os sobreviventes explorarem uma dungeon, passar por todas as salas do andar e ainda não cumpriram o objetivo da missão o jogador deverá desenhar ou um andar de cima ou um andar subterrâneo, rolar os dados representando o número de salas do próximo andar

e assim continuar a missão. Se a dungeon chegou ao limite de andares subterrâneos ou de cima e mesmo assim o grupo não concluiu a missão, neste caso obrigatoriamente a última sala será a sala do objetivo. Ao final da apostila você encontra as tabelas de dungeon.

MISSÕES EMERGENCIAIS (ESCASSEZ)

Quando seus personagens precisam de suprimentos (comer e beber), mas está zerado em suprimentos, você precisa se arriscar e obrigatoriamente fazer esta missão logo a seguir. Com o objetivo de encontrar o que falta na base. Missões emergenciais são sempre em dungeons enormes. E a falha nelas causam graves consequências, Precisou bater em retirada (ação de personagem ESCAPAR) ou todo mundo no dungeon morreu, subtraia -1Pb e perca um cômodo por falta de suprimentos (sorteie qual).

Ao chegar a Pb=0 (não existe Pb negativo) a base é destruída e os sobreviventes devem procurar uma nova. Os sobreviventes devem escolher o que levar do estoque (o que couber na mochila) e largar o resto para trás. Ao conseguir uma nova base recomeça tudo. A base será nível 1.

SOBREVIVENTES

Em alguns momentos que se avança nas salas, os personagens podem encontrar outros sobreviventes como eles. Estes encontrados podem se juntar a seu grupo na base. Ache os na dungeon, sorteie o tipo (usando a tabela “sobreviventes”), se tiver vaga na base e optar por levá-lo, crie uma ficha para ele usando as mesmas regras de criação de personagem, contudo.

- **BEBÊS:** 0 de atributo em tudo.
- **CRIANÇAS:** subtraia os valores dos atributos (CORPO, MENTE, PODER DE FOGO) por -2 (mínimo 0)
- **ADOLESCENTES:** Subtrai os valores dos atributos por -1 (mínimo 1)
- **IDOSOS:** mesma regra de criação normal, porém não some o valor do CORPO nos Pvs.
- **PETS:** adicione o bônus de atributo que o

pet lhe dá ao sobrevivente.

O sobrevivente encontrado na dungeon passará o seguí-lo. Daí utilize as regras de “AÇÕES COM MAIS DE UM SOBREVIVENTE” e “COMBATE COM MAIS SOBREVIVENTES” durante o restante da dungeon.

O limite de sobrevivente é o mesmo limite que você pode ter total na base. Ex: se você tiver uma base com limite de 5 sobreviventes, contando com seu personagem temos mais 2 na base (ou seja 3), quer dizer que só poderá aceitar mais 2 sobreviventes encontrados.

Os sobreviventes a mais que poderão ser encontrados terão que ser deixados para trás ou

“Zumbi comeu o meu vizinho”

trocados por aqueles que acharam na própria dungeon ou trocados por aqueles que estão na base quando terminarem a missão.

na base, irão se tornar um zumbi e atacaram os personagem ao passarem novamente por sua sala

Sobreviventes que não entram para seu grupo, seja por você os dispensar ou por não haver mais lugar

TESOUROS ITENS & SUPRIMENTOS

Chamamos tesouros neste sistema por se tornar algo genérico. Mas neste universo os “tesouros” são todos os itens, armas e suprimentos encontrados.

Você acha itens, armas e equipamento nas dungeons enquanto procura nas salas e no final da missão são sorteados os suprimentos da base encontrados. Use os para equipar seu grupo, fortalecer sua base e assim garantir a sobrevivência. As armas e itens são transferíveis entre os sobreviventes. Cada sobrevivente só pode usar uma arma comum, uma arma de fogo, um colete e um item de auxílio. Os demais itens que forem encontrados se repetidos podem ser estocados na mochila e no depósito da base, porém o depósito é limitado. Guarde com sabedoria cada recurso.

Como utilizar itens comuns

São chamados itens comuns aqueles que você encontra quando usa a ação de personagem “procurar”, daí sorteados na tabela “tesouros” e saindo itens de **CORPO**, **MENTE** OU **PODER DE FOGO** e estes não adicionam pontos de bônus. Ex. espada, vassoura, colete, 38, espingarda, lego, revista, etc...

- Armas e armas de fogo comuns: Servem para apenas equipar seu personagem para não sofrerem a penalidade de -1 atacando

com o **CORPO** ou poderem atirar usando o **PODER DE FOGO**.

- Equipamento de **CORPO** comuns: um escudo, colete e etc que não acrescentam bônus servirão apenas para absorver o **PRIMEIRO DANO** sofrido em caso de falha em ataques.
- Equipamentos **MENTE** comuns: adicionam +1pt temporário (durante a missão atual) de chance para realizar procuras em dungeons.

Como utilizar itens com bônus

Itens de bônus são aqueles que possuem +1,+2 ou +3 que são somados em algum dos seus atributos. Eles facilitam seu personagem em testes e combates. Logo um personagem que possuir **CORPO 3+1** (item bônus) só irá falhar caso tire 4 ou mais. No caso de **MENTE 5+3**(item bônus) só irá falhar tirando 6, porém ao fazer uma busca ele terá até 8 vezes para realizar a ação “procurar”. No caso do poder de fogo, Poder de Fogo 6+2(item bônus) significa que ele poderá atirar 8 vezes e poderá andar com um total de 8 munições.

Ao final da apostila você encontra a tabela de tesouros existentes.

PERSONAGENS NÃO SOBEM DE NÍVEL!

MAS A BASE SIM!

Diferente dos demais RPGs aqui seu personagem não evolui da forma tradicional. Todos são pessoas comuns que foram tirados do seu cotidiano e vendo-

se obrigados a sobreviver em meio ao caos. Então a sua correria contra a extinção vai se resumir a coletar recursos, fortalecer a sua base, crescer a

“Zumbi comeu o meu vizinho”

comunidade e garantir a sobrevivência da raça humana.

Com a base fortalecida e os cômodos funcionando, seu personagem ganha bônus.

MAS CUIDADO! Gastar qualquer suprimento para reforçar a base e conseqüentemente ficar com em 0 de estoque em pelo menos um deles, vai gerar escassez e logo, missões emergenciais para reposição de estoque.

- **MORREU, JA ERA!**

Seu personagem caiu na dungeon, esta sozinho, não tem ninguém para resgata-lo, ele morre! Se morrer com algum personagem use outro sobrevivente que achar, porem, personagens mortos na dungeon perdem os itens e equipamentos que estiverem carregando. **E VIRAM ZUMBIS!**

Bases começam no nível 1 e podem chegar até o nível 5. Só que para isso precisam ter os suprimentos necessários para serem reformadas e evoluírem.

- **ALTERNE ENTRE OS SOBREVIVENTES**

Você pode optar em andar sozinho ou em dupla. Fica mais difícil em dupla, mas a vantagem é que se um morrer o outro pode optar a continuar a missão sem levar falha na missão automaticamente.

- **DEPÓSITO**

Use para estocar armas repetidas e trocar armas entre os sobreviventes.

- **SUPRIMENTOS**

A cada nova missão é como se passasse um dia. Todos os sobreviventes precisam comer. Subtraia sempre o numero de sobreviventes x3 (comer pela manhã, tarde e noite) no valor de suprimentos.

MONSTROS



“Zumbi comeu o meu vizinho”

Chamamos de “monstros” por ser algo genérico para inimigos. Neste universo o mais comum serão zumbis e todo tipo de ameaça aos sobreviventes, alguns não são muito fortes, porém em grande quantidade como hordas podem ser mortais

Com o surgimento de vários mortos vivos, experimentos científicos, acidentes laboratoriais os

zumbis estão das mais variadas formas. Já os bandidos muita das vezes são sobreviventes desesperados como vocês, mas que digamos “ não tem o mesmo ideal” .

Seguem a lista dos monstros encontrados no jogo.



1. **MORTO VIVO COMUM (ZUMBI):** São mais comuns e fáceis de serem derrotados. Não são muito fortes e agem por extinto.

Habilidade: FOME INSACIÁVEL – O primeiro dano causará não -1, mas -2 pontos de vida ao sobrevivente que errar.

Pontos de vida: 1



2. **ANIMAL ZUMBI:** pets indomesticáveis. Parece que o vírus os afetou de tal forma que os fará atacara sem cessar até que o alvo seja completamente devorado!

Habilidade: ALERTA – o animal irá emitir um som ao iniciar um combate, role 1d6, saindo 6 outro animal irá aparecer no combate “ regra de combate contra mais de um adversário” .

Pontos de vida: 2



3. **“ OUTROS” SOBREVIVENTES:** Atacam muitas vezes covardemente os que ousam sobreviver tomando o que eles têm e levando para a base.

Habilidade – CAÇADOR: Ele irá correr atrás de você sempre que usar a ação “ FUGIR” , tornando esta ação inútil no combate contra eles.

Pontos de vida: 3



4. **Witcher:** Zumbi com mutação genética! Aparentemente uma mulher chorando. Ela usa isso para atrair as vítimas. Porém ao perceber a presença do alvo ela se revela um zumbi que ataca sem pensar

Habilidade: MEDO – saindo 6 no ataque ela apavora o sobrevivente, fazendo que sempre o próximo ataque seja um erro. O sobrevivente neste caso não irá perder pontos de vida.

Pontos de vida: 4



5. **Bloomer:** Zumbi gordão com mutação genética! Explode ao perder todos os pontos de vida.

Habilidade: *ESSÊNCIA TENTADORA:* Seu líquido expelido ao explodir atrai outros zumbis. (role 1d6, saindo 1 ou 2 outro monstro aparece).

Pontos de vida: 5



6. **ABOMINAÇÃO:** Super Zumbi com mutação genética! Extremamente resistente e enorme

Habilidade: *FORÇA MONSTRUOSA:* falhas em ataques causam -2 pontos de vida.

Pontos de vida: 10

Meus parabéns! Se você chegou até aqui já tem tudo para jogar este maravilhoso mundo caótico cheio de morte e destruição. Tem todo o necessário

para se aventurar neste mundo! Boa morte, digo...Sorte!

Divirta-se com o jogo e lembre-se use a imaginação!



REGRAS ADICIONAIS

OPCIONAIS

Esta seção também faz parte de todo o sistema de regras, mas é opcional. Lembra quando disse que você pode jogar do seu jeito? Você pode escolher por jogar este jogo de

CRIANDO SEU SOBREVIVENTE

Que tal fazer algo diferente e criar uma criança, adolescente ou um velho? Desta forma fica mais difícil, porém a experiência de jogo e interpretação muda. As regras de criação são as mesmas, no entanto, utilize os modificadores de idade que foram citados na tabela de criação de sobreviventes no capítulo “sobreviventes”.

Ações ADICIONAIS dos personagens

O tempo

O tempo é relativo no RPG. Um dia pode demorar a passar ou em compensação passa num piscar de olhos. Anos, eras podem se passar num balbuciar de frase.

Neste sistema, como alguns dos eventos dependem de tempo pode se dizer que podemos tirar uma média de tempo (esta regra é opcional), cada uma destas ações em cada tópico demoram o tempo indicado:

12hs: Se divertindo na base, jogando, roda de amigos ou treinar;

1 dia: Recuperando na enfermaria; concluir 1 missão;

1 semana: concluir 7 missões;

1 mês: concluir 10 missões;

1 ano: concluir 100 missões principais;

Claro que os jogadores podem optar por perder mais dias em algum lugar específico.

Os valores podem ser tirados como base, talvez o seu grupo não explorou totalmente a dungeon e voltou no meio do caminho, vai do bom senso.

Caso queira algo aleatório mais específico você pode inclusive rolar no 1d6 se está dia, tarde, noite, clima bom, chuva, tempestade, etc.

FERIMENTOS DE BATALHA

Caso queira dar mais realismo a seu personagem. Sabemos que se o sobrevivente chegar a 0 PV ele cai morto.

E que tal, ele continua vivo consciente mas gravemente ferido?

Personagens feridos correm mais riscos, mas podem continuar a lutar.

Subtraia -1pt no atributo de CORPO e vá subtraindo a cada nova FALHA em testes de CORPO até que o mesmo se cure nem que seja com IPV ou morra com CORPO=0.

No entanto, personagens feridos que se curam não

forma simples usando as regras básicas ou utilizar todo o conteúdo incluindo estas opções no leque de possibilidades do seu jogo.

recuperam mais os pontos perdidos no CORPO.

Logo, um personagem com CORPO=3, perdeu, foi ferido e acabou com CORPO=1 ao se recuperar ele voltará com o CORPO = 1 daí em diante. Podemos imaginar que ficou uma sequela, ferimento de batalha, etc.

RELACIONAMENTO: Em alguns eventos podem surgir homens ou mulheres solteiros que seu personagem pode optar ter um relacionamento. Acredito que quando você criou seu personagem você já tenha a preferência sexual. Surgindo em algum evento algum solteirão ou solteirona você pode tentar conseguir conquista-lo.

A regra é simples:

Achando um sobrevivente solteiro do gênero preferencial do seu personagem, role 2d6 saindo 2 números iguais... Lacrou! Simples assim e difícil como na vida real!

Porém, se falhar uma vez, pode ser que esse não é o momento certo para flertar, afinal, o mundo está um caos onde pessoas estão morrendo... Talvez não tenha rolado química e a pessoa não vai querer ter nada com você NESTE MOMENTO. Mas... Nem tudo está perdido, o mundo não é mais o mesmo e não há “muitos peixes no mar”. Você pode tentar novamente após uma missão e tentar mais uma vez após outra missão. E se ainda sim não deu certo... Lamento “NÃO” é não.

AO LADO DO SEU AMOR: Caso vocês intensifiquem num relacionamento o seu outro sobrevivente conjuge pode querer largar essa vida mansa de ficar em casa e acabar virando um parceiro para se aventurar com você. Por que não? Fica de acordo com sua imaginação! Caso isso ocorra utilize a regra de criação de personagem para ele(a). O mesmo vale entre os sobreviventes que você controla.

FAZENDO AMOR: quando no 2d6 você conseguiu se relacionar você já tem direito de “se dar bem”. Outra forma é se relacionar com seu “parceiro(a)” numa dungeon. O sexo é bem mais fácil de conseguir, uma vez que você se relaciona com alguém. A cada regresso na base para descansar você pode fazer amor novamente. Caso seu personagem seja seu parceiro de aventuras, você pode aproveitar a regra do “Breve descanso” para “namorarem”.

Tendo um filho: Os filhos são como flechas na sua aljava. Eles estão aí para ir além e perpetuar seu

“Zumbi comeu o meu vizinho”

nome nesta geração. Fazer amor fica mais fácil devido ao risco (neste contexto risco). Sempre que fizer amor role novamente 2d6. Um resultado 2, 7 ou 12 **PARABÉNS! VAMOS TER UM BEBÊ!**

2= menina, 7 = menino e 12 = gêmeos (se F% " \$&). Construir uma família é um diferencial neste estilo de jogo, porém famílias contam com certo risco, amor e dedicação. Filhos contam como sobreviventes em base, deixando mais difícil adquirir outro sobrevivente na sua base por conta da lotação máxima.

Gravidez: Se sua personagem é a grávida do grupo o mundo de aventuras pode ser cruel! Digamos que entre 50 missões principais já deu o tempo em média do seu filho nascer! (mas no rpg o tempo é relativo não precisa ser tudo isso). Mas cuidado! A cada dano sofrido role 1d6. Um resultado 3 ou 6 o dano foi sério e você perde o filho.

Principalmente sendo a única grávida do seu grupo é aconselhável ficar longe dos combates.

Quando seu base está fortificada no nível 3 e você já tem um número considerável de sobreviventes é onde os personagens mercenários se reúnem enquanto não estão realizando missões. Lá eles se recuperam, pegam missões e estocam coisas.

Caso esteja jogando com mais de um mercenário vocês podem ser todos do mesmo bando ao invés de criarem cada um o seu. Podem interagir entre si, combinar táticas e alterna-los.

Você começa o jogo sozinho ou com no máximo 2 personagem, mas cria automaticamente uma comunidade após ter uma base acima do nível 3 com mais de 10 personagens jogáveis.

MISSÕES EXTRAS!

Uma das vantagens de ter uma comunidade com muitos membros é conseguir mais recursos! Use os sobreviventes acolhidos para crescer. Quando tiver mais de 10 sobreviventes utilize os demais para fazerem missões por fora. Quando eles estiverem fora não poderão ser usados para jogar na sua missão. É como se eles estiverem sido enviados para outra missão que você não vai.

Faça a missão normalmente do seu(s) personagem(s). Distribua os pontos de conclusão de missão e todo o procedimento de conclusão normalmente.

Ao retornar a base e reunir-se novamente com sua comunidade, o seu sobrevivente enviado também retornará (ou não).

“**Vai filho!**”: Levar seus filhos para aventurar não é muito sábio, mas Rick andou com Carl na série *The Walking Dead* porque não seguir a moda? Afinal, chega um dia que seu filho(a) precisa aprender a sobreviver em missão. Seria outro personagem jogável para você. Crie a ficha dele caso seja um adolescente ou criança (utilize a regra de criação de sobrevivente).

FAMÍLIA: É muito raro, mas pode acontecer de uma família inteira se salvar deste caos. Todos estão vivos, você, seu conjugue e talvez até... seu filho(a). O jogo recomenda que você comece zerado e sem nada, **MAS...** Nada impede de você querer inovar e já começar com uma família de aventureiros. Porque não? O risco é seu! Contanto que se respeite o número máximo de pessoas na base tudo é válido.

CRIANDO UMA COMUNIDADE

Neste caso.

- Role 3d6 para cada sobrevivente extra enviado em missão por fora. Sendo:
- 1d6+3 dos pontos de PVs que ele perdeu na missão;
 - **OBS:** caso os 1d6+3 ultrapassem os PVs atuais do Mercenário significa que ele morreu na missão. Ignore os seguintes passos.
- +1d6 de suprimento;
- Sorteie um tesouro na tabela;

Tabela de Eventos + imaginação

Esta parte é o que separa este jogo dos demais jogos ou RPGs solos convencionais. A ideia desta apostila é simplesmente por meio de eventos aleatórios tornarem cada experiência única e interativa. De forma que cada jogatina será diferente.

Sempre que estiver em sua base ou dungeons você poderá gerar eventos para interagir. Estes eventos trazem a oportunidades de criar tramas, reviravoltas, ações dramáticas, vantagens, variar nas missões ou catástrofes.

Vale ressaltar que nenhuma dessas tabelas, eventos serão eficientes se você não usar algo que é principal em RPGs a **imaginação!**

Sem imaginação esse jogo não passará de um jogo maçante de rolar dados repetidas vezes.

E daí que você vai mesmo jogar os seus dados muitas vezes?!

“Zumbi comeu o meu vizinho”

Nada impede de você imaginar a cena, se sentir como se estivesse na situação!

Seu grupo se rebelou contra você?

Algum sobrevivente que você julgou mal é na verdade um grande aliado?

O que seu personagem faria?

E se um destes eventos te dar uma boa sugestão de “missão”? Nada impede de jogá-la, basta apenas sortear o dungeon.

Que tal enquanto estiver na sua base imaginar seu personagem tentando cozinhar e estragando o almoço, cantando as menininhas salvas, rindo e/ou ficando bêbado.

E se ao se aventurar numa dungeon, sair no dado um monstro. E você imaginar que o monstro pulou na frente derrubando seu personagem, ele rolando para o lado para escapar deste golpe surpresa. Daí seu personagem saca sua arma, pega impulso e parte para o combate. Não precisa rolar testes disso e aquilo. É só uma cena que você imaginou pra uma rolagem de dados numa situação que saiu um monstro.

OBS: Pode parecer muita coisa, muita tabela, muito número, mas você só vai usar a medida que quiser ou achar que condiz com o contexto da proposta do seu jogo.

Cansou de tanta tabela? Relaxe!

Fique um tempo na base, utilize somente as “ações do personagem” para interagir com o cenário. Tem uma namorada? Que tal tentar achar um par romântico para seu personagem? O mundo está acabando mas não quer dizer que seus extintos tenham que acabar com ele.

O importante é se divertir do seu jeito.

“MAS ENTÃO QUANDO ROLAR OS EVENTOS?”

Não existe uma regra de quando rolar eventos. Fica a critério do grupo de jogadores. A sugestão proposta é: rolar ao menos uma vez sempre que voltar à base e uma vez numa dungeon. Você pode optar por jogar uma ou mais vezes em qualquer lugar.

Não é uma regra geral, utilize da melhor forma possível.

Você pode inclusive jogar este jogo sem utilizar eventos, talvez a proposta de jogo que quer é apenas jogar um jogo de exploração simples sem muito roleplay.

CRIANDO UM ROTEIRO PARA MINHA AVENTURA

Crie uma razão para o apocalipse ou não, a praga de zumbis sempre existiu e seu personagem agora sobrevive a isso. Falando em personagem crie um

com um background, uma motivação. Ele teve família? Escreva a arte a história deste personagem ou simplesmente a imagine. Esta história e profundidade na trama não irá afetar em nada a jogabilidade. Na verdade com isso você estará jogando um RPG.

Talvez você queira jogar um certo número de aventuras pré-determinadas. Uma 5, 10 ou talvez uma temporada inteira (semelhante à sua série favorita). Usando a tabela de missões você pode escolher ou sortear cada uma delas. Em seguida usar seu personagem como gancho da aventura. Crie um objetivo final para seu personagem cujo a última aventura seja este objetivo. Daí ao sortear/escolher todas missões invente uma história, um contexto que faça ligação de uma missão à outra durante a trama.

Por exemplo, vamos criar uma saga como exemplo. Essa saga é uma campanha de 5 aventuras.

- Sorteio 2d6 5 vezes, que representariam cada missão;
- Digamos que saiu nos sorteios as seguintes sugestões: coletar, matar, encontrar, coletar e explorar (não tem problema se os resultados se repetirem);
- Utilize o personagem ou “os personagens” que você criou para o gancho;
- Roteirize a aventura usando o(s) personagem(s) e as missões:
 - Ex: O personagem “Fulano de tal” é ex telemarketing que neste apocalipse zumbi se viu obrigado a sobreviver logo após ver sua família ser morta por zumbis. Agora nosso personagem precisa **coletar** o máximo de suprimentos para se manter em sua base;
 - Ele descobre que tem um zumbi específico que está rondando na região, ele está no dungeon (sorteie qual) e precisa ser localizado e **mata-lo**;
 - Digamos, que ao mata-lo ele guarda um foco cheio de pestes onde os zumbis estão se proliferando e sendo atraídos, agora nosso ex operador de telemarketing precisa **encontrar** o foco de zumbis;
 - Agora que o foco foi encontrado, vamos **coletar** amostras no próximo dungeon para que não surja mais pestes como aquela na região onde esta sua base.
 - Procurando por aí, encontramos uma outra área a se explorada, agora o personagem precisa

“Zumbi comeu o meu vizinho”

explorar e verificar se é segura para quem saber se tornar um futuro forte ou área segura para emergências.

- Neste sorteio de 5 missões pré-definidas já criamos toda a saga do nosso ex telemarketing, pronta para ser jogada. Ao termina-las invente um final criativo ou jogue mais missões (como se fosse uma nova temporada).

Se preferir, apenas determine o número de missões e objetivo final, porém, ao invés de sortear todas de uma vez, vá sorteando as missões uma a uma à

medida que progride. Dessa forma cada missão será uma surpresa.

Você é livre para criar o roteiro ou como vimos anteriormente, sorte-a lo.

Agora você tem tudo necessário e mais um pouco para se aventurar neste mundo caótico do apocalipse zumbi!

Boa morte, digo...Sorte!

Divirta-se com o jogo e lembre-se use a imaginação!

A seguir as **TODAS** as tabelas do jogo e por fim nas 2 ultimas páginas as fichas para xerox.

2D6 MISSÕES

- 1 COLETAR 1d6 - suprimentos, reservas de alimentos
 - 2 RESGATAR - algo ou alguém exposto
 - 3 ENCONTRAR 1d6 - objetos, pessoas ou suprimentos
 - 4 ELIMINAR 1d6 ou 2d6 - focos, infectados ou coisas
 - 5 ESCAPAR de 1d6 ou 2d6 - infectados, perigos
 - 6 EXPLORAR 2d6 ou 3d6 - salas ou dungeons
-

obs: o numero de salas será o mesmo por andar



2D6 TAMANHO DA DUNGEON

- 1 1D6 SALAS
 - 2 1D6 SALAS +1 ANDAR A CIMA OU A BAIXO
 - 3 2D6 SALAS
 - 4 2D6 SALAS +2 ANDARES A CIMA +1 ANDAR A BAIXO
 - 5 3D6 SALAS +2 ANDARES A CIMA +1 ANDAR A BAIXO
 - 6 3D6 SALAS + 3 ANDARES A CIMA OU A BAIXO
-

3D6 DUNGEONS (LOCAIS)

- 3 ESTRADA
 - 4 BAIRRO
 - 5 HOSPITAL
 - 6 LANCHONETE
 - 7 MATAS
 - 8 FAVELA
 - 9 CENTRO
 - 10 CASA / MANSÃO
 - 11 DEPÓSITO/GALPÃO
 - 12 ESCOLA / UNIVERSIDADE
 - 13 IGREJA
 - 14 CEMITÉRIO
 - 15 PRÉDIO
 - 16 ESGOTOS
 - 17 SHOPPINGS
 - 18 POSTO
-

1D6 SALAS

-
- | | |
|---|-----------------|
| 1 | VAZIA |
| 2 | MONSTRO |
| 3 | MONSTRO |
| 4 | SOBREVIVENTE |
| 5 | HORDA DE ZUMBIS |
| 6 | OBJETIVO |
-

1D6 MONSTROS

-
- | | |
|---|-------------------------|
| 1 | ZUMBI COMUM 1PV |
| 2 | ANIMAL ZUMBI 2PVS |
| 3 | OUTRO SOBREVIVENTE 3PVS |
| 4 | WITCHER 4PVS |
| 5 | BLOOMER 5PVS |
| 6 | ABOMINAÇÃO 10PVS |
-

1D6 SOBREVIVENTES

-
- | | |
|----|---|
| 1. | CRIANÇAS: subtraia os valores dos atributos (CORPO, MENTE, PODER DE FOGO) por -2 (mínimo 0) |
| 2. | ADOLESCENTES: Subtrai os valores dos atributos por -1 (mínimo 1) |
| 3. | ADULTO: criação normal |
| 4. | IDOSOS: mesma regra de criação normal, porém não some o valor do CORPO nos Pvs. |
| 5. | PETS: Use a tabela a baixo. |
| 6. | BEBÊS: 0 de atributo em tudo. |
-

1D6 PETS

-
- | | |
|----|--|
| 1. | CACHORRO: +1 CORPO para combates +1 MENTE para procurar suprimentos |
| 2. | GATO: +2 MENTE para procurar suprimentos |
| 3. | IGUANA: +1 CORPO para testes |
| 4. | CAVALO: +1 CORPO para fugir |
| 5. | TARTARUGA: +2 CORPO para combates |
| 6. | ANIMAL EXÓTICO: (todos os outros que não estão na lista): +1 CORPO +1 MENTE para testes e combates |
-

Salas vazias, com monstros derrotados ou hordas dissipadas podem ser revistadas em busca de tesouro.
Utilize a tabela a baixo.

TESOUROS (sala vazia)

- | | |
|---|--------------------------|
| 1 | OBJETOS COMUNS |
| 2 | ARMA COMUM |
| 3 | PROTEÇÃO |
| 4 | KIT MÉDICO (REC ID6 PVS) |
| 5 | ID6 MUNIÇÕES |
| 6 | ARMA DE FOGO |
-

ARMAS COMUNS (TESOURO)

- | | |
|----|--------------------|
| 3 | FACA |
| 4 | FACÃO |
| 5 | ESPADA |
| 6 | KATANA +1 CORPO |
| 7 | MACHADINHA |
| 8 | MACHADO GRANDE +2 |
| 9 | LANÇA IMPROVISADA |
| 10 | MOTOSERRA +3 CORPO |
-

OBJETOS COMUNS (TESOURO)

- | | |
|----|-----------------------|
| 3 | VASSOURA |
| 4 | CANO DE FERRO |
| 5 | PEDAÇO DE PAU |
| 6 | GUARDA-CHUVA |
| 7 | TACO DE BASEBALL |
| 8 | TIJOLO |
| 9 | ESPETO DE CHURRASCO |
| 10 | PORRETE |
| 11 | DESENTOPIDOR DE PIA |
| 12 | FACE DE COZINHA |
| 13 | TESOURA DE JARDINEIRO |
| 14 | FOICE +1 CORPO |
| 15 | ENXADA |
| 16 | PÁ |
| 17 | CORRENTE |
| 18 | PÉ DE CABRA +1 CORPO |
-

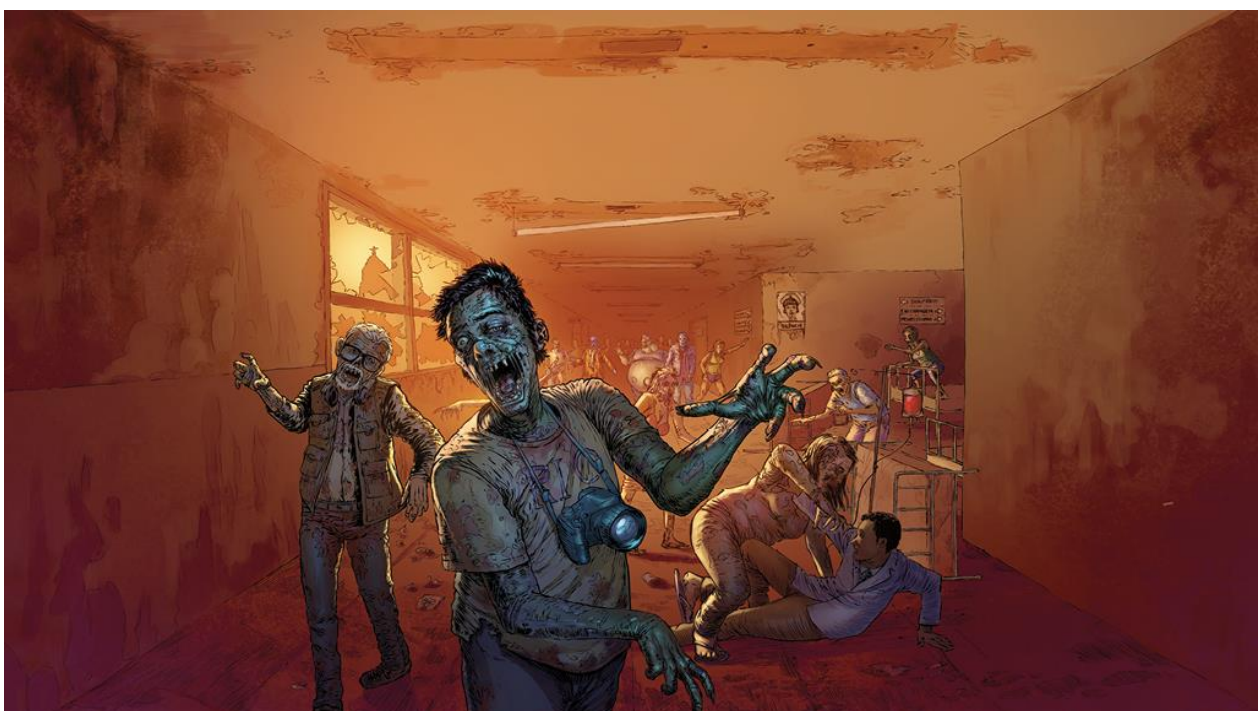
- | | |
|----|---------------------|
| 11 | FOICE DE GUERRA |
| 12 | SAI |
| 13 | NUNCHAKO |
| 14 | BASTÃO COM ESPINHOS |
| 15 | FURADEIRA +1 CORPO |
| 16 | TONFA |
| 17 | CACETETE |
| 18 | TASER |
-

PROTEÇÃO
(TESOURO)

- 3 BANDANA
- 4 CASACO DE COURO
- 5 UNIFORME DE FUTEBOL. AMERIC
- 6 CAPACETE +1 CORPO
- 7 MÁSCARA DE HÓQUEI
- 8 COLETE DA SWAT +2 CORPO
- 9 ESCUDO DA SWAT +1 CORPO
- 10 ROUPA DE CAÇADOR
- 11 JOELHEIRAS
- 12 COTOVELEIRAS
- 13 FAIXA DE PROTEÇÃO
- 14 ARMADURA DE COURO +2 C
- 15 BOTAS DE CANO LONGO
- 16 MACACÃO DE MECÂNICO
- 17 OMBREIRA
- 18 ARMADURA DE PLACAS +3 C

ARMA DE FOGO
(TESOURO)

- 3 DARDO
- 4 REVÓLVER
- 5 PISTOLA
- 6 45" +1 PDF
- 7 NERF MODIFICADA
- 8 ESPINGARDA +2 PDF
- 9 SUB METRALHADORA +1 PDF
- 10 SNIPER +2 PDF
- 11 LANÇA CHAMAS
- 12 ARMA DE PREGOS
- 13 GRAMPEADOR DE PRESSÃO
- 14 MOTOLOV +3 PDF
- 15 RIFLE
- 16 DINAMITE +2 PDF
- 17 RPG + 3 PDF
- 18 AK 45 +1 PDF



EVENTOS 1D6 + 1D6

ID6 RESULTADO 1

1 SOBREVIVENTE DESCONFIADO

2 PARENTE VOLTA COMO ZUMBI

3 ALGUÉM QUER PREJUDICA-LO

4 ENGANAÇÃO

5 ESTÁ VIVO!

6 MORTE

ID6 RESULTADO 2

1 MISSÃO EXTRA

2 DESCOBERTA

3 CONTRA-TEMPO

4 AJUDA

5 COGITA EM SAIR DO GRUPO

6 ALGO EXPLODE

ID6 RESULTADO 3

1 INVASÃO NA BASE

2 CONTENDAS

3 SEQUESTRO

4 ROUBO

5 PERSEGUIÇÃO

6 ARMADILHA

ID6 RESULTADO 4

1 ZUMBI MEIO VIVO

2 MENTIRA

3 MUDANÇA DE PONTO DE VISTA

4 INFECTADO

5 MOTIM

6 TESOURO

ID6 RESULTADO 5

1 SURPRESA BOA

2 SORTE GRANDE

3 AMEAÇA IMINENTE

4 PRESSÃO DO GRUPO

5 DOENÇA CONTAGIOSA

6 ARMAS

ID6 RESULTADO 6

1 ESTRAGA

2 CONSERTO

3 PERDIDO


4 GRANDE VILÃO REVELADO

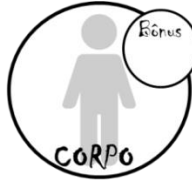
5 ALIADO INESPERADO

6 LIDAR COM A PERDA

"Zumbi comeu o meu vizinho"

Nome: _____

Pontos de vida 



Bônus

CORPO



Bônus

MENTE



Bônus

PODER de FOGO

MOCHILA

EQUIPAMENTOS BÔNUS

Arma:	Arma de Fogo:
Proteção:	Auxílio:

Nome: _____

Pontos de vida 



Bônus

CORPO



Bônus

MENTE



Bônus

PODER de FOGO


MOCHILA

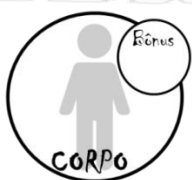
		

EQUIPAMENTOS BÔNUS

Arma:	Arma de Fogo:
Proteção:	Auxílio:

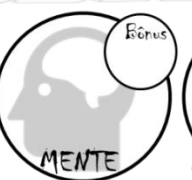
Nome: _____

Pontos de vida 




Bônus

CORPO



Bônus


MENTE



Bônus

PODER de FOGO


MOCHILA

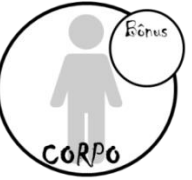
		

EQUIPAMENTOS BÔNUS

Arma:	Arma de Fogo:
Proteção:	Auxílio:

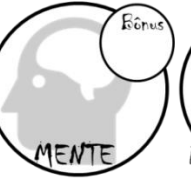
Nome: _____

Pontos de vida 




Bônus

CORPO



Bônus


MENTE



Bônus

PODER de FOGO


MOCHILA

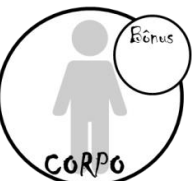
		

EQUIPAMENTOS BÔNUS

Arma:	Arma de Fogo:
Proteção:	Auxílio:


Nome: _____

Pontos de vida 




Bônus

CORPO



Bônus


MENTE



Bônus

PODER de FOGO

MOCHILA

EQUIPAMENTOS BÔNUS

Arma:	Arma de Fogo:
Proteção:	Auxílio:

Nome: _____

Pontos de vida 



Bônus

CORPO



Bônus

MENTE



Bônus

PODER de FOGO

MOCHILA

EQUIPAMENTOS BÔNUS

Arma:	Arma de Fogo:
Proteção:	Auxílio:

"Zumbi comeu o meu vizinho"

Base

Nome da Base:



Nível	Sobreviventes	Suprimento	Pontos de Base

Limite máximo		
Sobreviventes:	Armas comuns:	Armas de Fogo:
Proteção	Auxílio:	Itens comuns:

Estoque de armas, equipamentos e itens

Base

Nome da Base:



Nível	Sobreviventes	Suprimento	Pontos de Base

Limite máximo		
Sobreviventes:	Armas comuns:	Armas de Fogo:
Proteção	Auxílio:	Itens comuns:

Estoque de armas, equipamentos e itens