

Por: Tiago Alves

1 DADOS 1 VIDA 1 RPG



ZUMBI COMEU  
O MEU VIZINHO

Versão 2.0

COMEÇAR

BIS



Olá Sobrevivente!

Você tem em mãos um RPG de bolso com menus interativos.

Se os links não funcionam talvez precise deste aplicativo no seu celular;

[Adobe Reader.](#)

Feito isso, certifique de desativar o modo de exibição contínua do aplicativo.

Botões interativos que vocês poderá clicar.



Voltar, avançar, regras, pagina inicial

06	TESOUROS
1	<a href="#">ARMA CORPO*</a>
2	<a href="#">ARMA DE FOGO*</a>
3	<a href="#">CORPO/ TECNOLOGIA*</a>
4	CURA RECUPERA +106 PVS
5	MUNIÇÃO + 206 PDF
6	+306 DE CRÉDITO C\$

Estes menus serão dinâmicos  
Apenas em dungeons

Se a pagina não possui nenhum destes botões, basta arrastar em alguma direção para mudar a pagina.

Você também poderá usar esta arquivo no pc, incluindo a trilha sonora.

Uma vez dito isso, bom jogo!



AVANÇAR



3 DADOS 1 VIDA 1 RPG

# Zumbi comeu o meu vizinho

Um jogo de RPG solo

O QUE É  
RPG?

O QUE É O  
3 DADOS  
1 VIDA 1 RPG?

O que preciso?

introdução



Menu principal

Criado por

Tiago alves

# MENU PRINCIPAL

- CRIANDO SEU SOBREVIVENTE
- RESUMINDO O JOGABILIDADE
- AÇÕES DO SOBREVIVENTE
- TESTES/ COMBATES
- BASE
- DUNGEON
- MISSÕES
- NOVOS SOBREVIVENTES
- TESOUROS
- REGRAS ADICIONAIS
- EVENTOS
- JOGAR



A collage of several strips of brown corrugated cardboard, overlapping and crumpled. Silhouettes of hands are visible, appearing to hold or tear the cardboard. The background is a bright, hazy light, possibly from a window, creating a soft glow.

Mas o que é

RPG?




Antes de entrarmos no mérito do RPG Solo. É preciso explicar para muitos leigos o que é RPG. Pra quem sabe o do que se trata podem até pular esta parte, pois, vamos chover no molhado.

RPG é um sigla inglês que dizer Role-playing Game, que traduzindo significa "*Jogo de interpretar*". Um jogo no qual jogadores criam um único personagem e segue uma trama sem roteiros. Os Jogadores falam como estes personagens fariam, e diz as ações que seus personagens neste jogo fariam.

O RPG geralmente é um jogo que se joga em média com 3 ou mais jogadores nos quais estes serão personagens criados por eles próprios e irão enfrentar um desafio da aventura.

Deste grupo de jogadores, um deles acaba ficando com uma função diferenciada, este jogador irá criar a aventura, os desafios e adversidades que os outros jogadores com seus personagens únicos irão enfrentar. Este jogador é chamado popularmente de "mestre".

Em suma, isto compõe uma partida de RPG, jogadores que criam seus personagens e os interpretam e um único jogador que irá narrar a aventura sendo o mestre do jogo. O Mestre começa contando a história e os demais jogadores interagem com ela usando seus personagens criados.



E que personagens e aventuras são essas?

Elas ocorrem tudo na imaginação dos jogadores, o mestre do jogo começa contando uma história dentro de um gênero qualquer (fantasia medieval, terror, cyberpunk, etc) e embasados em apenas alguns livros e planilhas que dão um norte para criação do cenário onde se passa a história.

O jogador que fica com a função de mestre tem a importante tarefa de criar um início de uma aventura, no qual os personagens precisam vencer, criar os inimigos e desafios que poderão surgir em uma trama que não segue roteiros pré estabelecidos.

Não seguem roteiros pré estabelecidos, pois cada jogador irá interpretar seu personagem de um jeito que podem comprometer o final da aventura de forma boa para os personagens ou de forma não tão boa para os personagens.

Todas estas cenas, ações devem ser ditas e imaginadas em grupo.

Entendam a diferença, o jogador não irá pular de um prédio em chamas para salvar uma garotinha que ficou para trás, mas talvez o personagem deste mesmo jogador sim! E como isto é feito? O jogador, diz sua ação em detalhes e descreve como o personagem dele faria nesta situação. Como ele iria entrar no prédio? Estaria portando algum objeto para ajuda-lo? a garotinha é realmente importante para o personagem?

E é isso que torna um jogo de RPG tão emocionante!



Como se ganha uma partida de RPG?

No RPG todos ganham! Não se trata de quem consegue mais pontos ou derrota mais adversários e sim como se interpretam o personagem e como a aventura termina. Mesmo que o mestre conte a história, ainda sim ela depende das escolhas que jogadores farão para seus personagens.

Por fim, o RPG é isto, jogar um jogo de interpretar papéis, imaginar cada cena e participar de inúmeras aventuras narradas por outro jogador. A conclusão destas aventuras são imprevisíveis, até mesmo para o mestre que se propôs a criar o desafio.







# O que é RPG SOLO

*A arte de jogar sozinho e ter uma  
experiência completamente diferente*

O RPG solo é outra modalidade de RPG, diferente do grupo, como o próprio nome diz, você joga sozinho.

Ao invés de possuir um mestre narrando as cenas da aventura e seus desafios temos algo pré estabelecido para este único jogador.

O maior exemplo são os "livros-jogos" no qual são livros com uma historia fechada, textos e algumas ilustrações para ajudar na imersão. Estes livro-jogos trazem as escolhas pré determinadas para o leitor (que automaticamente vira jogador) em forma de textos com opções de escolha.

As regras de criação de personagem e mecânicas de resolução de desafios já constam nestes mesmos livros. E a aventura só termina quando o leitor/jogador chega à ultima página do livro.



Outra modalidade de RPG Solo são os exemplos de jogos e sistemas que simulam o mestre do jogo que constam neste ebook.

O diferencial desta outra modalidade de RPG Solo é o jogador assumir o papel de jogador (criar o seu personagem ou personagens únicos) e de mestre (Narrar a cena e descrever desafios).



Você pode encontrar vários jogos para se jogar solo no meu site: [JOGADOR SOLO](#). O grande desafio desta modalidade de jogar solo é a forma de "simular" um mestre de jogo, contendo as surpresas e alternando ser o mestre e jogador.

Logico que não vamos cair na pretensão de recriar exatamente todas as respostas que um possível ser humano daria durante a narração de uma aventura, porém, por meio de tabelas pré estabelecidas e rolagens de alguns dados podem ajudar os jogadores solitários a imaginar a cena naquele momento. Acaba que a surpresa de cada aventura aguarda na aleatoriedade de rolagens, no qual você mesmo jogando solo e conduzindo sua própria aventura NUNCA saberá até onde cada cena termina.

Para que serve o RPG Solo?

Não vou entrar no mérito de qual RPG é melhor que o outro. Cada um tem suas características próprias: o RPG convencional se joga em grupo, temos interação social, criatividade e pessoas. Já o RPG Solo você joga sozinho e todo esforço de imaginar a cena cai sobre você. Você determina até quando você esta se divertindo ou não.

São experiências diferentes.

Realmente é mais divertido jogar com mais pessoas e um mestre, porém e se o seu grupo não for centrado? E quando seus amigos não podem se reunir para jogar? Ai o RPG Solo pode ser útil.





RPG Solo pode ser útil também, caso você é mestre, está querendo estreiar um livro novo de regras, mas não está seguro de "mestrar" utilizando as regras. Daí você pode jogar solo, criar um personagem e jogar este sistema de forma SOLO para se habituar com as regras.

Talvez, assim como eu, tem uma pilha de livros de RPG que você comprou e nunca usou, pois, seu grupo prefere jogar outro jogo ou nem sequer existe mais.

Então fique a vontade, mesmo se com esta explicação você ainda ficou com dúvida do que é um RPG e como funciona o RPG SOLO, não se preocupe pois, temos várias opções no link [download](#) do citado site com suas próprias regras e explicações de como se jogar sozinho ou em grupo e ingressa-lo neste maravilhoso universo do RPG. A única regra essencial do RPG SOLO é: divirta-se do seu jeito!



SOBRE O SISTEMA  
3 DADOS 1 VIDA 1 RPG



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 usando no máximo 3 dados, vive praticamente uma vida dentro do universo da sua imaginação e ainda joga um RPG (3 dados 1 vida 1 RPG).

Embora a infinidade de possibilidades as regras não são complexas, de forma que o jogo pode ser jogado como um RPG 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.

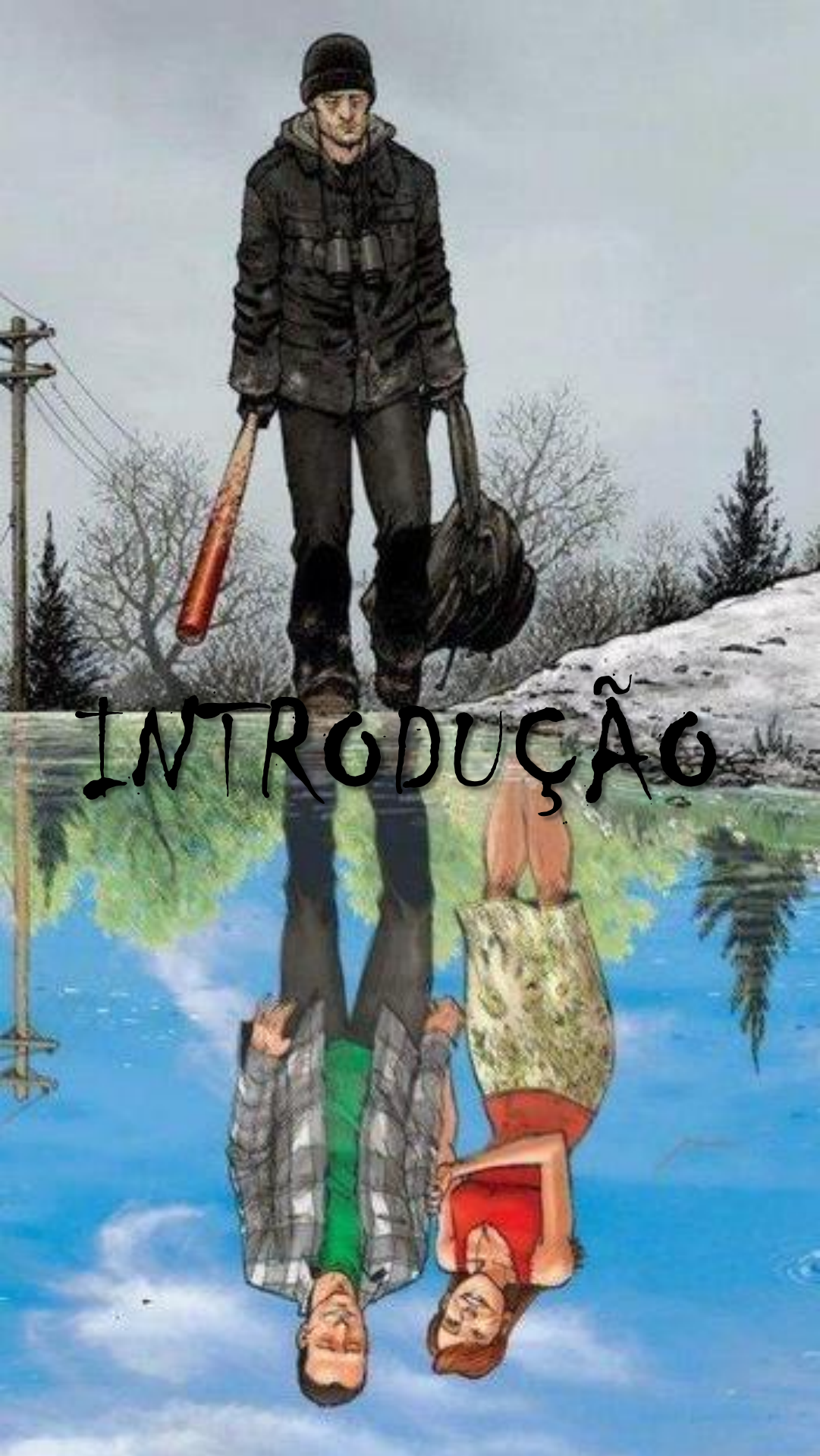
Mesmo sendo simples o jogo abre um leque de possibilidades que muita das vezes não são vistas em RPGs convencionais.

Respeitando a forma de se divertir de cada um, trazemos dois 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.







# INTRODUÇÃO



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.

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".





Lojas fechadas, super mercados saqueados, instituições de defesa destruídas. Entrar nos antigos

centros 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.

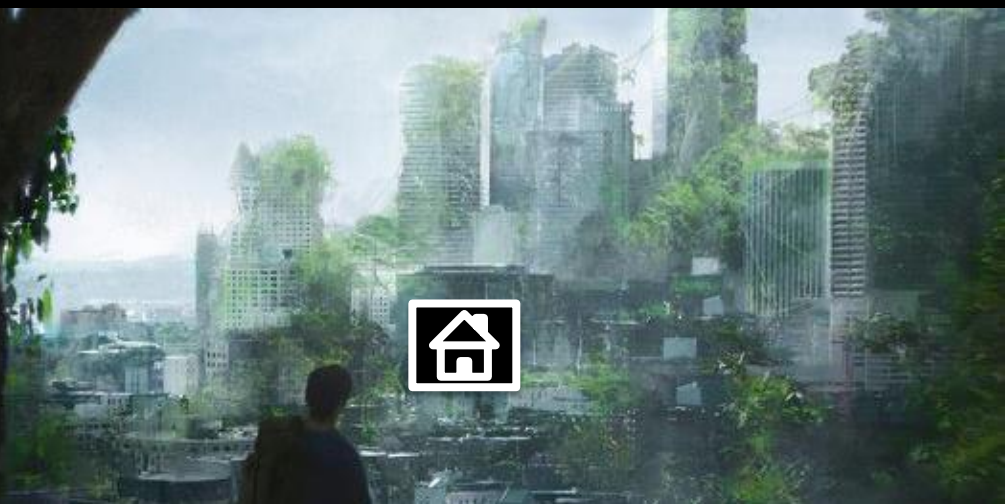
Junte um grupo (ou não), monte uma base, se fortaleça e tente sobreviver ao máximo!

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

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

Será que isso um dia terá um fim?

Só o tempo dirá...





O QUE PRECISA  
PARA JOGAR?

ANDREW  
PEPOY 2013

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.

Imagine a cena, visualize cada resultado, sinta-se 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.

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

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

Na ficha temos:

**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.

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: <b>BILLY</b>	Pontos de vida <b>9/9</b>										
<b>4</b> CORPO	<b>3</b> MENTE	<b>6/6</b> 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:										





# REGRAS BÁSICAS

RESUMINDO A JOGABILIDADE



1 Crie de 1 a 6 sobreviventes;

2 Sorteie a missão.

3 Sorteie o local e tamanho da dungeon (o local) da missão.

4 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.

6 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.
- 7
- 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

9 Adicione os valores de suprimento da base na “ ficha da base” .

10 Se possível reforce a sua base, caso tenha suprimentos necessários.

11 Adicione no seu arsenal e estoque caso os sobreviventes tenham achado algo na dungeon.

12 Escolha e/ou alterne entre os sobreviventes, caso esteja jogando com mais de um sobrevivente.

13 Use a ficha do personagem para equipar seu sobrevivente para a próxima missão.

14 Repita todos os processos.

---





# AÇÕES DOS SOBREVIVENTES



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 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 encontrados 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 **SUCCESSO**;

- Números **MAIORES** ou **IGUAIS** resultam em **FALHA**;

obs.: resultados 6 serão sempre **FALHAS**.

Resultados 1 sempre serão **SUCCESSOS**.



## 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 1d6, 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 1d6 saiu 3. O monstro será o nº3, multiplicado pelo número 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 irá 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 costumado, 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 1d6;

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.





# 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 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 1d6 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.
BARULHO	Sempre que utilizar o atributo Poder de Fogo, após o combate role 1d6, se sair 3 ou 6 aparecerá outro inimigo da tabela monstro que foi atraído pelo barulho.

GEORGE A. ROMERO'S

# BASE

THE BEGINNING

THE FIRST THING YOU SEE IS THE LAST

SAVATAR



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 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 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.





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 comunidade e garantir a sobrevivência da raça humana.

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

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.

**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!**

- **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.



A post-apocalyptic cityscape featuring a river in the foreground with several rusted cars and debris. In the background, there are tall buildings, a large green and yellow arch bridge, and a cloudy sky. The scene is overgrown with vegetation, suggesting a long period of abandonment.

# DUNGEONS (LOCALS)

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. Regra de combate.

4. SOBREVIVENTE

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.

5.

HORDA DE  
ZUMBIS

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.

1. Realizar um teste de *MENTE* e tentar despistar os zumbis;
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);

6.  
OBJETIVO

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 descer 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, Precizou 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.





# SOBREVIVIENTES



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 leva-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 segui-lo. Daí utilize as regra 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 trocados por aqueles que acharam na própria dungeon ou trocados por aqueles que estão na base quando terminarem a missão.

*Sobreviventes que não entram para seu grupo, seja por você os dispensar ou por não haver mais lugar na base, irão se tornar um zumbi e atacaram os personagens ao passarem novamente por sua sala*





# TESOUROS

(SUPRIMENTOS E ITENS)





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 sorteando 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.





# MONSTROS

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.

**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 ataque causará não -1, mas -2 pontos de vida ao sobrevivente que errar.

**Pontos de vida: 1**

**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: LATIDO** – um cão irá latir ao iniciar um combate, role 1d6, saindo 6 outro cão irá aparecer no combate “ regra de combate contra mais de um adversário” .

**Pontos de vida: 2**

**“ 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**







**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: INSANIDADE** – ela desnorteia o sobreviventes, fazendo que sempre o seu primeiro ataque seja um erro. O sobrevivente neste caso não irá perder pontos de vida.

**Pontos de vida: 4**



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

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

**Pontos de vida: 5**



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

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

**Pontos de vida: 9 ou 9x (vezes) o número de sobreviventes em combate.**





REGRAS ADICIONAIS

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

## **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 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 conjugue 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 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.

**“ Vai filhão ”:** Levar seus filhos para aventurar não é muito sábio, mas Rick andou com Carl na serie 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**

Quando sua 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 personagens, 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).

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;
  - o 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;





# EVENTOS



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 RPG's 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?!

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 joga-la, basta apenas sortear o dungeon.

Que tal enquanto estiver na sua base imaginar seu personagem tentando cozinhar e estragando o almoço, cantando as meninashas 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 esta acabando mas não quer dizer que seus extintos tenham que as 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 á 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. Umas 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:



O 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;

- o 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;

- o 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;

- o 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.

- o Procurando por ai, encontramos uma outra área a se explorada, agora o personagem precisa explorar e verificar se é segura para quem saber se tornar um futuro forte ou área segura para emergências.

- o 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!





ZUMBI COMEU MEU VIZINHO

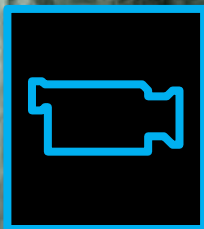


COMEÇAR

início



BASE



EVENTOS



MISSÕES



# BASE

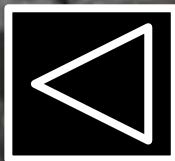


RÁDIO DE TRANSMISSÃO  
DARK AMBIENCE (9.0.2 FM)



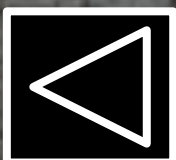
EVOLUÇÃO/REFORMA DA BASE

AÇÕES	DESCRIÇÃO
DESCANSAR	Recupera 1 Ponto de Vida por missão enquanto estiver na base.
ALTERNAR ENTRE SOBREVIVENTES	Caso possua dois ou mais sobreviventes residindo na base
FAZER AMOR	Com 2 ou mais sobreviventes.



# REFORMA E EVOLUÇÃO DA BASE

NÍVEL	CUSTO DE SUPRIMENTOS	CAPACIDADE
2	300	5 sobreviventes 6 armas comuns 3 armas de fogo 3 proteções 2 auxílio 6 itens comuns
3	900	12 sobreviventes 9 armas comuns 5 armas de fogo 4 proteções 3 auxílio 7 itens comuns
4	2 700	15 sobreviventes 12 armas comuns 6 armas de fogo 5 proteções 5 auxílio 8 itens comuns
5	24 300	30 sobreviventes 20 armas comuns 10 armas de fogo 9 proteções 10 auxílio 15 itens comuns



# MISSÕES

role 1d6 compare o resultado  
e clique para avançar


 1. COLETAR

 2. RESGATAR

 3. ENCONTRAR

 4. ELIMINAR

 5. ESCAPAR

 6. EXPLORAR



# DUNGEON



role 3d6 compare a tabela e clique em avançar

3. ESTRADA

4. BAIRRO

5. HOSPITAL

6. LANCHONETE

7. MATAS

8. FAVELA

9. CENTRO DA CIDADE

10. CASA

11. DEPÓSITO

12. ESCOLA

13. IGREJA

14. HOSPITAL

15. PREDIO

16. ESGOTOS

17. SHOPPING

18. POSTO





# TAMANHO

role 1d6 compare na tabela, role o no tamanho desejado e em seguida clique em avançar.

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



# SALAS



role 1d6 clique no resultado

1. VAZIA

2. MONSTRO

3. MONSTRO

4. SOBREVIVENTE

5. HORDA DE ZUMBIS

6. OBJETIVO



MISSÃO CUMPRIDA

ESCAPAR

# VAZIA

Nesta área não há nada de interessante.  
Escolha uma opção.

VOLTAR

DESCANSAR

(RECUPERA 106 PVS)

APENAS 1X POR AVENTURA

PROCURAR  
SUPRIMENTOS

(APENAS 1X POR SALA).



# TESOUROS

Role 1d6 e clique no resultado  
\* = sorteie na tabela seguinte

1. OBJETOS COMUNS\*

2. ARMA COMUM\*

3. PROTEÇÃO\*

4. KIT MÉDICO  
(RECUPERA 1D6 PVs)

5. 1D6 MUNIÇÕES

6. ARMA DE FOGO\*



# OBJETOS COMUNS

Usados para equipar como "arma".  
role 3d6 compare a tabela e clique em avançar

3. VASSOURA

4. CANO DE FERRO

5. PEDÇO DE PAU

6. GUARDA-CHUVA

7. TACO DE BASEBALL

8. TIJOLO

9. ESPETO DE CHURRASCO

10. PORRETE

11. DESENTUPIDOR DE PIA

12. FACA DE COZINHA

13. TESOURA DE JARDINEIRO

14. FOICE +1 CORPO

15. ENXADA

16. PÁ

17. CORRENTE

18. PÉ DE CABRA +1 CORPO



# ARMAS COMUNS

Usados para equipar como " arma" .  
role 3d6 compare a tabela e clique em avançar

3. FACA

4. FACÃO

5. ESPADA

6. KATANA +1 CORPO

7. MACHADINHA

8. MACHADO GRAND.+2 CORPO

9. LANÇA

10. MOTOSERRA +3 CORPO

11. FOICE DE GUERRA

12. SAI

13. NUNCHAKO

14. BASTÃO DE ESPINHOS

15. FURADEIRA+1 CORPO

16. TONFA

17. CACETETE

18. TASER



# PROTEÇÃO

Usados para equipar como "proteção".  
role 3d6 compare a tabela e clique em avançar

3. BANDANA

4. CASACO DE COURO

5. UNIFORME DE FUT.AMERICAN

6. CAPACETE +1

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





# ARMAS DE FOGO

Usados para equipar como " arma de fogo" .  
role 3d6 compare a tabela e clique em avançar

3. DARDO

4. REVOLVER

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. MOLOTOV + 3 PDF

15. RPG + 3 PDF

16. RIFLE

17. DINAMITE +2 PDF

18. AK 45 + 1 PDF





# MONSTRO

Encontrou um monstro nesta área,  
role 1d6 e clique no resultado



1. ZUMBI COMUM

2. ANIMAL ZUMBI

3. SOBREVIVENTE

4. WITCHER

5. BLOGGER

6. ABOMINAÇÃO

# SOBREVIVENTE



RECRUTÁ-LO

DEIXÁ-LO  
PARA TRÁS

Encontrou um sobrevivente nesta área.  
Escolha uma opção.

# RECRUTAR SOBREVIVENTE

Role 1d6 , compare na tabela a baixo.

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.

## 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



# ZUMBI COMUM

PONTOS DE VIDA: 1



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.

VITÓRIA

FUGIR

DERROTA



# ANIMAL ZUMBI

PONTOS DE VIDA: 2



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 pet 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".

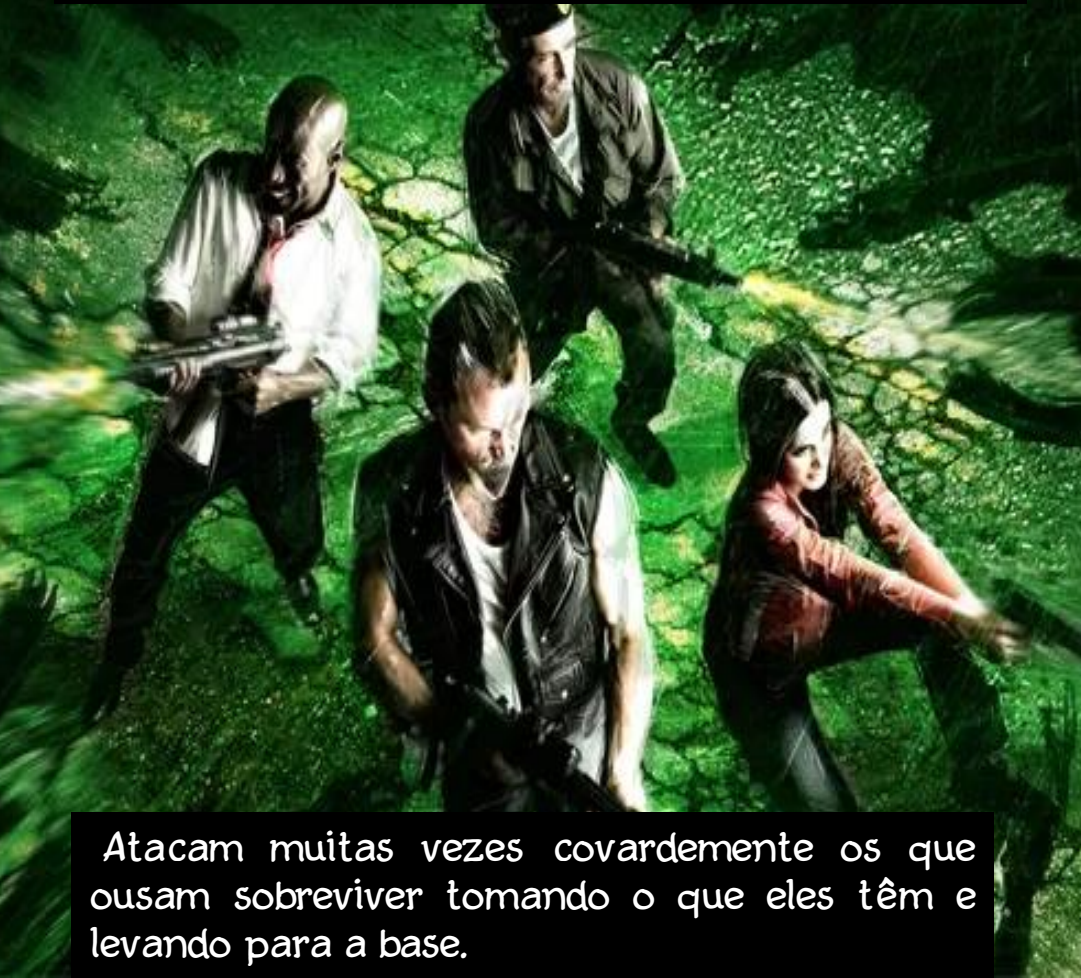
VITORIA

FUGIR

DERROTA

# “OUTRO” SOBREVIVENTE

PONTOS DE VIDA: 3



Atacam muitas vezes covardemente os que ousam sobreviver tomando o que eles têm e levando para a base.

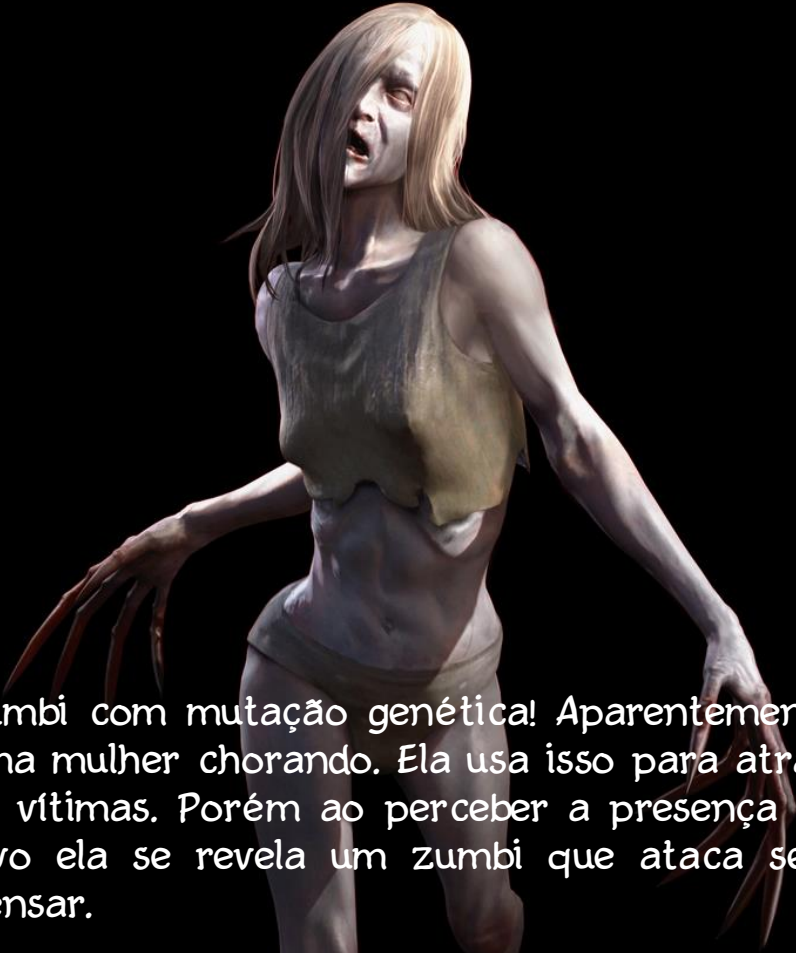
**HABILIDADE – CAÇADOR:** Ele irá correr atrás de você sempre que usar a ação “FUGIR”, tornando esta ação inútil no combate contra eles.

VITÓRIA

DERROTA

# WITCHER

PONTOS DE VIDA: 4



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.

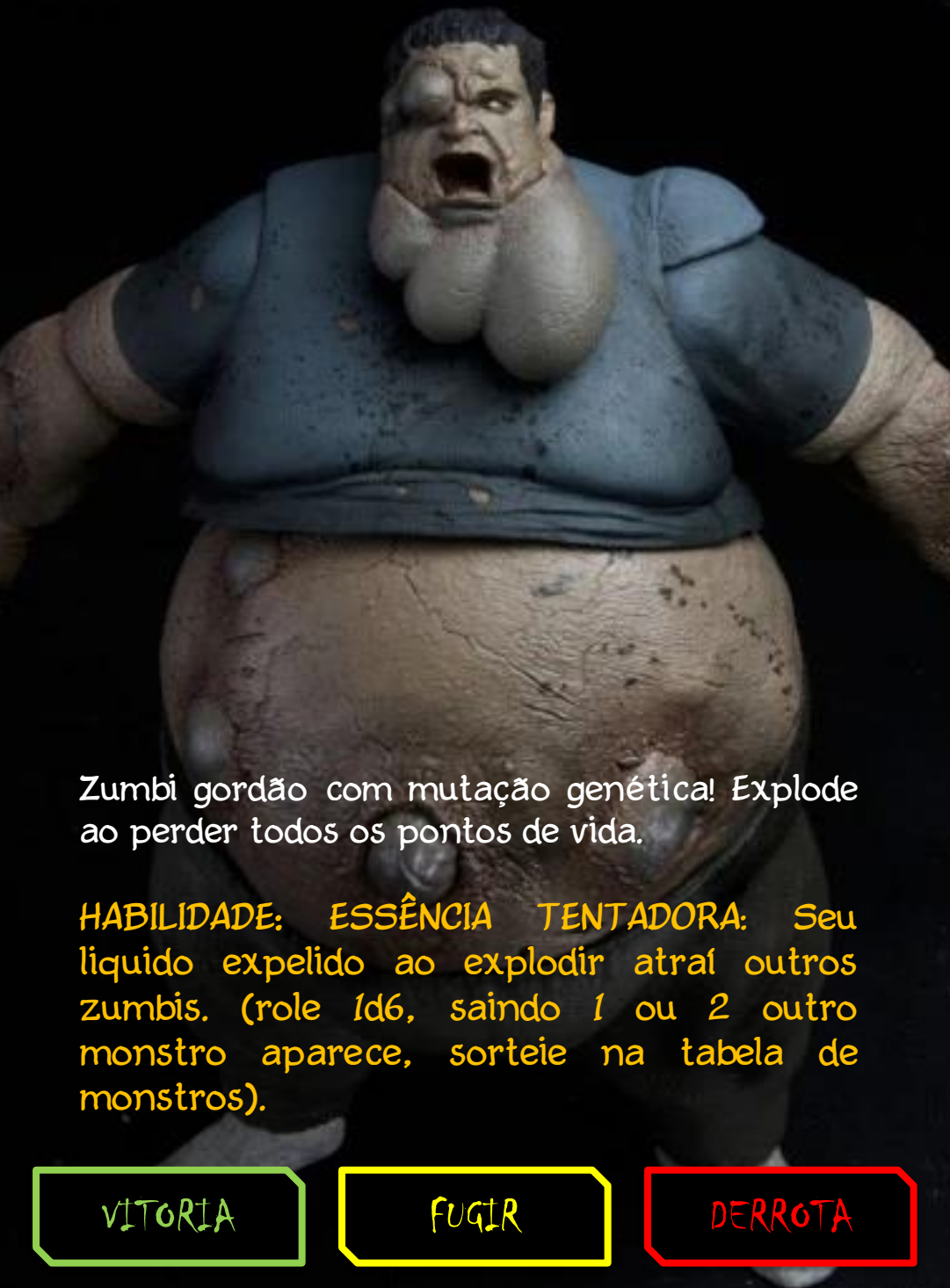
VITORIA

FUGIR

DERROTA

# BLOOMER

PONTOS DE VIDA: 5



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, sorteie na tabela de monstros).

VITÓRIA

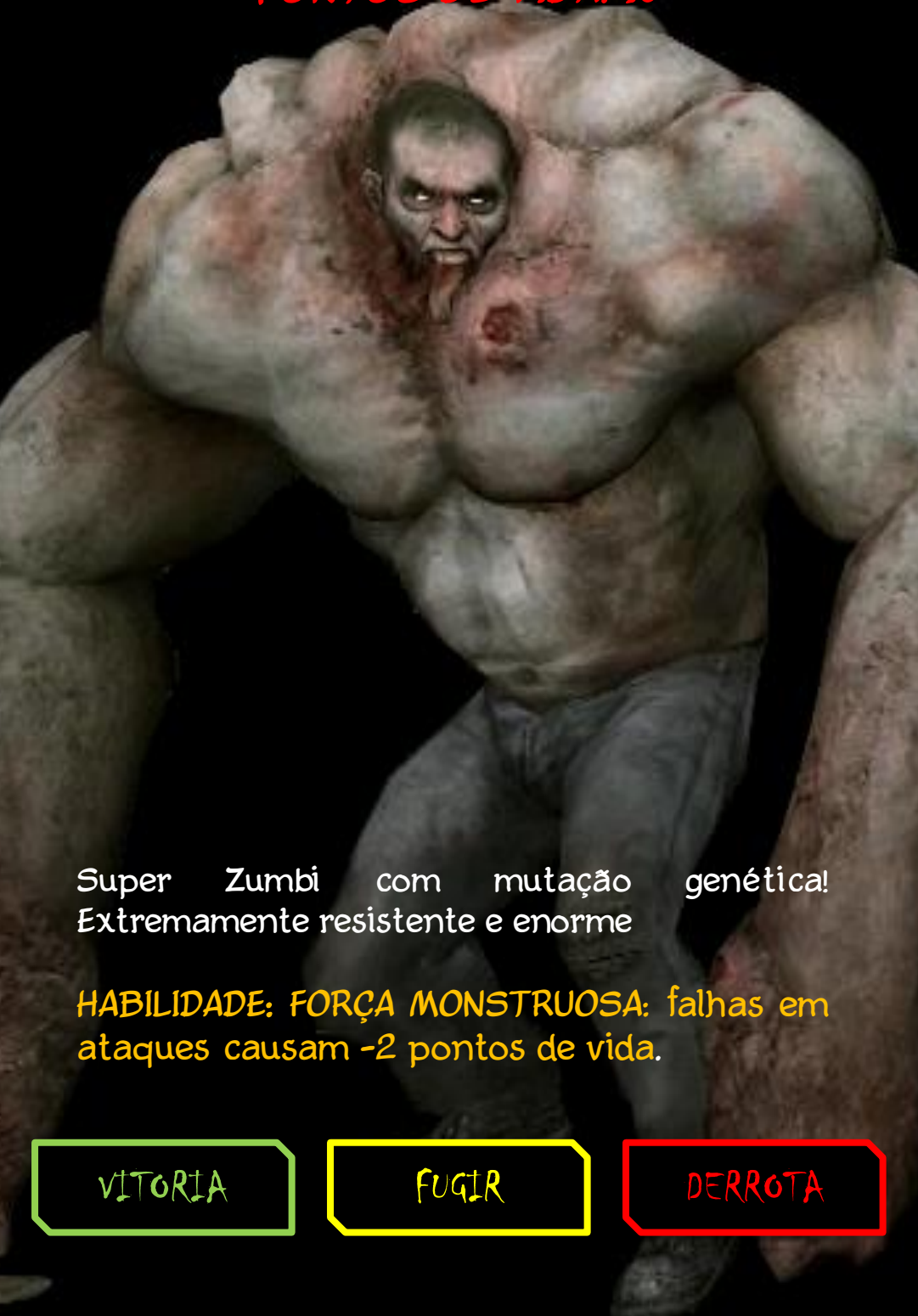
FUGIR

DERROTA



# ABOMINAÇÃO

PONTOS DE VIDA: 10



Super Zumbi com mutação genética!  
Extremamente resistente e enorme

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

VITÓRIA

FUGIR

DERROTA

# VOCÊ MORREU!

Clique na opção da situação do seu jogo.



# MORREU!

Clique na opção da situação do seu jogo.

VOLTAR AO  
INÍCIO DO JOGO

TENHO MAIS  
SOBREVIVENTES  
NA RESERVA!



# HORDA DE ZUMBI

Uma horda de zumbis apareceu deixando encurralado.

Escolha uma das opções, em caso de:

SUCESSO clique nela,  
FALHA clique na opção **COMBATER**.

**ESCAPOU**

(SUCESSO NO TESTE DE MENTE)

**OBSTRUIR O CAMINHO**

(SUCESSO NO TESTE DE CORPO)

**COMBATER**

(COMBATE CONTRA MAIS DE UM ADVERSÁRIO)

Serão 3d6 monstros



# OBJETIVO

O motivo de ter de se aventurar nesta dungeon foi encontrado clique em uma das opções.

**ESCAPAR**

(MISSÃO CUMPRIDA)

**CONTINUAR**

(CONTINUAR EXPLORANDO AS SALAS RESTANTES)

# MISSÃO CUMPRIDA!

Sorteie o prêmio conforme a condição.

- 1d6 SUPRIMENTOS por concluir a missão,
- 1d6 SUPRIMENTOS se nenhum personagem chegou a OPVs.
- Sorteio na tabela de TESOUROS;

## ***PREMIO EXTRA!***

*(SE EXPLOROU TODAS AS SALAS)*

***+ 2d6 SUPRIMENTOS  
+ 1 TESOURO***



**SORTEAR  
TESOURO**



# EVENTOS

Esta tabela pode ser usada antes de se iniciar uma missão ou durante uma missão.

*Utilize para criar tramas, missões e reviravoltas não seu jogo.*

*Você é livre para usar quantas vezes quiser.*



### **ID6 RESULTADO 1**

1 SOBREVIVENTE DESCONFIADO

2 PARENTE VOLTA COMO ZUMBI

3 ALGUÉM QUER PREJUDICA-LO

4 ENGAÇÃO

5 ESTÁ VIVO!

6 MORTE

### **ID6 RESULTADO 3**

1 INVASÃO NA BASE

2 CONTENDAS

3 SEQUESTRO

4 ROUBO

5 PERSEGUIÇÃO

6 ARMADILHA

### **ID6 RESULTADO 5**

1 SURPRESA BOA

2 SORTE GRANDE

3 AMEAÇA IMINENTE

4 PRESSÃO DO GRUPO

5 DOENÇA CONTAGIOSA

6 ARMAS

### **ID6 RESULTADO 2**

1 MISSÃO EXTRA

2 DESCOBERTA

3 CONTRA-TEMPO

4 AJUDA

5 COGITA EM SAIR DO GRUPO

6 ALGO EXPLODE

### **ID6 RESULTADO 4**

1 ZUMBI MEIO VIVO

2 MENTIRA

3 MUDANÇA DE PONTO DE VISTA

4 INFECTADO

5 MOTIM

6 TESOURO

### **ID6 RESULTADO 6**

1 ESTRAGA

2 CONCERTO

3 PERDIDO

4 GRANDE VILÃO REVELADO

5 ALIADO INESPERADO

6 LIDAR COM A PERDA

