

ZOMBIE SURVIVAL

RPG no mundo dos mortos vivos.



Raphael Griffo Duarte

Introdução

Este documento é um manual de sistema de RPG (Role Playing Game), ou jogo de interpretações de papéis, onde há um narrador (que conta a história) e os jogadores (que interpretam personagens da história), na qual os jogadores poderão criar seus próprios personagens e jogar por meio da interpretação, este manual apresenta as regras quanto a como isso deve ser feito.

Imagine um mundo onde os mortos caminhem pelas ruas com fome de carne humana. As ruas tomadas por essas criaturas e alguns sobreviventes têm de fazer tudo o que podem para lutar contra a morte inevitável.

É neste mundo onde os jogadores terão de viver e sobreviver, em caso de grupos, unir forças e trabalhar em equipe para alcançar os objetivos. Não encontrará neste livro dicas de sobrevivência, de nenhum aspecto. Para dicas e informações de como sobreviver a um apocalipse zumbi, leia *Zombie Survival Guide* do autor Max Brooks.

Este manual contém regras e parâmetros para jogar RPG neste cenário inóspito e sombrio. Será ensinado o sistema de atributos, de combate, dano de armas e criação de ficha.

Para mais informações sobre o manual, e futuras versões (este se encontra na versão 1.4) consulte o site do autor "zsrpg.blogspot.com.br", no site estarão as demais versões do manual, que podem ter variações consideráveis. A versão oficial será a versão 2.0, que ainda não foi lançada, mas será em breve.

Este sistema é totalmente original, não se baseia em nenhum outro sistema de RPG e afins, também não se baseia em nenhum livro, série ou filme mas, mesmo assim, caso seja da vontade do mestre narrar uma aventura situada em um ambiente de algum livro, série ou filme, não haverá problemas ou incompatibilidades.

Este jogo pode ser jogado por pessoas de todas as idades acima de no mínimo 12, pois poderá conter cenas, mesmo que não visuais, de violência e possível linguagem agressiva.

Sumário

Criando o Personagem.....	3
Testes.....	5
Combate.....	7
Atributos.....	14
Habilidades.....	16
Qualidades e Defeitos.....	23
Profissões.....	27
Armas.....	30
Zumbis.....	34
Infecção, Transformação e Mutação.....	35
Efeitos.....	37
Sobrevivência.....	39
A Ficha.....	42
Capítulo do Mestre.....	45
Considerações Finais.....	47

CRIANDO UM PERSONAGEM

É fundamental em qualquer sistema de RPG, seja qual for, haver personagens, os personagens devem possuir características únicas e específicas. Os jogadores devem criar os seus respectivos personagens, os quais vão interpretar e o mestre deverá criar os seus personagens (NPCs) os quais participarão da história e irão interagir com os personagens dos jogadores.

Para se criar o personagem, é necessária uma ficha de personagem, que pode ser feita em uma folha de papel ou em um arquivo no computador. Esta ficha irá conter todas as informações do respectivo personagem, desde as mais básicas e simples até as mais específicas e complexas.

Primeiramente, deve ser escolhido um nome para o personagem, algo muito importante, pois o nome diz muito sobre alguém, sua origem, sua família, sua cultura, sua religião e etc. Quanto a origem, alguém com um nome japonês, veio provavelmente do Japão, ou sua família é descendente de japoneses, inevitavelmente, mesmo que possam haver exceções que devem ser explicadas no Background. Pode ter também um apelido que não é menos importante que o nome, mas é opcional.

Uma vez escolhido o nome, deve ser escolhido o a idade do personagem, algo igualmente importante, pois a idade pode refletir no trabalho do personagem, em seu modo de agir e pensar assim como em seu background. A idade mínima para um personagem normal é 20 anos, e o máximo 60 anos. Abaixo da idade mínima ou acima da idade máxima, haverá penalidades de atributos dos personagens.

Todos os personagens têm que ter um emprego, uma profissão, mesmo que seja desempregado no momento, o personagem tem de ter feito algo e sua vida. Cada profissão tem um requerimento de habilidades mínimas para ser executado, que o personagem será obrigado a ter. Os pontos gastos para pagar a habilidade mínima do emprego serão descontados dos pontos do personagem.

Deverá ser descrita a aparência do personagem, como ele é e como ele se veste, o que pode ajudar a narração a se tornar mais envolvente assim como dizer muito sobre cada personagem. Claro que a aparência deve ser condizente com o emprego, idade e personalidade do personagem.

A personalidade do personagem deve condizer com seu emprego e idade, e ser explicada no background, que será explicado no próximo parágrafo. A personalidade do personagem é como ele pensa e age, se ele é calmo ou agitado, introvertido ou extrovertido, honesto ou desonesto, crítico ou conformado, preguiçoso ou prestativo, se é humilde ou arrogante, entre outras características.

O background do personagem é a sua história pessoal, sua biografia, de onde veio, o que fez e o que tinha em mente para o futuro. Deve conter toda sua história e os personagens de sua história, pais, avós, irmãos, amigos ou inimigos, não necessariamente

todos, mas os mais importantes para o seu personagem. Deve descrever como se tornou a pessoa que é hoje (Aparência, personalidade e emprego).

O inventário do personagem são os objetos que o personagem carrega com ele. Para ser realista, o inventário é bem limitado, por exemplo, apenas objetos considerados pequenos podem ser carregados em uma bolsa ou nos bolsos de um casaco ou calça. Para carregar objetos maiores, será necessária uma mochila, mesmo assim, nem todos os objetos podem ser carregados no inventário. Alguns objetos só podem ser carregados na mão do personagem, como armas grandes (a não ser que tenha bandoleira) ou objetos grandes como um pneu de carro ou uma bicicleta.

Armas não podem ser colocadas nos bolsos, pelo menos a maioria delas. Com exceção a revólveres pequenos, canivetes ou facas pequenas, as outras armas não podem ser levadas nos bolsos. Armas de tamanho médio, como pistolas ou facas maiores, só podem ser carregadas nas mãos. Pistolas podem ser guardadas em coldres, mas facas devem ser apenas carregadas nas mãos. As armas pequenas nas mãos não impedem ações, assim como as médias, porém, as grandes ou as muito grandes (como rifles de assalto ou bazucas) impedem o personagem de por exemplo subir escadas, dirigir um carro e etc.

O personagem só pode começar com armas caso seja parte do emprego do personagem ou haja uma explicação no background. O background deve ser analisado pelo mestre e aprovado. Caso não seja aprovado, o mestre deve pedir ao jogador que refaça o background. Backgrounds devem ser rejeitados por serem: Muito curtos, muito rasos, não explique o personagem por completo (nome, idade, emprego, aparência, personalidade e inventário).

O que irá definir principalmente a eficiência do personagem serão suas habilidades, qualidades e atributos. Este sistema de RPG foi feito para ser o mais simples e prático possível, portanto são apenas três atributos, SOC, FIS e INT, são atributos que não podem ser mudados durante o jogo. O personagem pode distribuir 9 pontos pelos atributos, sendo o mínimo 1 e o máximo 6 em cada atributo. O normal são 3 em cada, mostrando um personagem mediano. Para mais informações consulte o capítulo de Atributos.

As habilidades são Armas de Fogo, Armas Brancas, Desarmado, Demolição, Condução, Persuasão, Liderança, Furtividade, Cozinha, Reparos, Ciências, Medicina, Informática, Eletrônica, Psicologia e Administração. São 16 habilidades, cada uma pode ir até o nível 10, o jogador começa com de 4 a 6 pontos para distribuir nas habilidades. No jogo não há níveis ou pontos de experiência, o personagem melhora suas habilidades ou as desenvolve após utilizá-las. Para mais informações consulte o capítulo de Habilidades.

Assim como os atributos, as qualidades são características irreversíveis e podem ajudar muito o personagem. Mas não se engane, são facas de dois gumes, pois para cada qualidade, o personagem terá um defeito. Para informações mais completas consulte o capítulo de Qualidades.

E por fim os Efeitos, que seriam os efeitos ativos no personagem e causaria alterações no modo em que ele é interpretado, alteraria os modificadores de testes e até mesmo a aparência/personalidade.

TESTES

O RPG é conhecido por utilizar dados, mas nem todos os sistemas de RPG utilizam os mesmos dados, ou os mesmos sistemas de dados. No caso deste sistema, utilizaremos os dados de seis lados, os mais comuns e populares dados cúbicos, presentes na maioria dos jogos de tabuleiro também.

Dois dados de seis lados, que juntos podem resultar em no máximo 12 e em no mínimo 2, além de ser um tipo de dado facilmente encontrado e fácil de se entender. No caso da porcentagem aplicada pelas habilidades, podem ser gerados números de no máximo um dígito decimal, tornando os testes com porcentagem igualmente simples.

Teste de Sorte com Modificador

O Zombie Survival precisa de dois desses dados, como já foi dito, o raio de possibilidade de 2 até 12. Sendo 2 considerado como falha crítica, 3 a 5 como falha e acima de 6 como acerto, isto num teste padrão, podem haver testes com dificuldades diferentes. Acima de 12 é considerado acerto crítico, que irá recompensar o personagem com algum bônus. Os testes vão receber um modificador, dependente de inúmeras circunstâncias, uma delas o atributo. O atributo será somado diretamente à rolagem de dados, assim como a habilidade. A habilidade em cada nível garante mais 10% de chance de acerto. Por exemplo:

*“Dave tem 3 pontos no seu atributo de INT e tem a Habilidade de Ciências nível 2. Portanto se ele tentar descobrir se algum alimento está estragado ele iria rolar os dados. Se tirasse por exemplo 4, iria receber mais 3 pontos por causa do atributo de INT e mais 20% deste total, o que daria 8,40 de resultado $((4+3)*1.1)$. Se a dificuldade fosse 8 por exemplo, a habilidade teria sido fundamental para o personagem a obter sucess.”*

Mais de uma habilidade podem ser utilizadas para as mesmas tarefas, não simultaneamente, mas o personagem pode escolher a habilidade a qual ele possuir mais desenvolvida. No caso do exemplo, Dave poderia ter utilizado a habilidade de Ciência ou de Cozinha para descobrir se o alimento estava estragado. Imagine um caso de descobrir a causa da morte de uma pessoa, necessitaria de Ciências ou de Medicina. Mas algumas tarefas só podem utilizar uma habilidade, como cozinhar, que só pode utilizar cozinha ou fazer uma cirurgia que só pode usar medicina.

Há também a regra da **falha instantânea** onde o jogador falha no teste. Não confunda com **falha crítica**, que já foi explicada no primeiro parágrafo deste capítulo. A **falha instantânea** ocorre quando o jogador rolar os dados e tirar 3 (não contando os modificadores). Neste caso, assim como a falha crítica, o jogador falha, porém não sofre nenhum tipo de penalidade automática. Já a **falha crítica** sempre resultará em uma penalidade além da falha.

A seguir uma tabela com as dificuldades dos testes, que o mestre deve escolher dependendo das circunstâncias.

Dificuldade	Mínimo para Sucesso
Fácil	6
Normal	8
Difícil	10
Muito Difícil	12

Observação: Caso o jogador tire 2 nos dados (sem modificador) é contabilizado falha crítica, assim como se tirar 3 é contabilizado como falha, anulando o modificador. Tirando 4 ou mais, o modificador é ativado.

O sistema de combates, no capítulo seguinte, é uma extensão do sistema de testes, pois utilizará os dois dados também de 6 lados mas com um sistema um pouco diferente.

Teste de Requerimento

Existe um tipo de teste mais simples, chamado de teste de requerimento, que não envolve sorte, apenas o atributo ou habilidade em questão. Como o nome já diz, é requerido um nível mínimo de um atributo ou habilidade para que o personagem obtenha sucesso. É utilizado em casos sem envolver a sorte, casos controlados e precisos, como por exemplo levantar um peso, etc.

Abaixo a tabela com a dificuldade de testes de requerimento de **ATRIBUTOS** que é diferente do teste de habilidades.

Dificuldade	Mínimo para Sucesso
Fácil	3
Normal	4
Difícil	5
Muito Difícil	6

E a seguir a tabela com a dificuldade para testes de requerimento usando **HABILIDADES** como valor de referência.

Dificuldade	Mínimo para Sucesso
Fácil	2
Normal	5
Difícil	7
Muito Difícil	10

COMBATE

O tão esperado combate, quem não quer matar zumbis não é mesmo? Acho que vai mudar de ideia depois deste capítulo. O sistema de combate é dividido em três tipos, baseados em cada arma que você utiliza. Para caso de você estar sem arma será o combate desarmado, não aconselhável contra zumbis. Caso você tenha uma espada, faca ou um cano de ferro que seja, será o sistema de combate com arma branca. Se você possuir uma arma de fogo, o combate se torna bem mais complexo e também mais seguro para o atirador.

Começando com o combate desarmado, que coloca em desvantagem os seres humanos por alguns fatores. Primeira coisa, não há pontos de vida neste sistema, para ser mais realista. Ataques causam efeitos, que são os ferimentos, de leves a muito graves e ambos podem levar à morte. Os zumbis não recebem ferimentos, morrem apenas caso haja dano crítico na cabeça.

Desarmado

Durante um combate o jogador pode escolher onde atacar o inimigo, neste caso há somente duas opções. Para rolar o acerto o jogador deve rolar apenas um dado de seis lados. Se tirar 1 no dado os modificadores são anulados e é considerado falha crítica, levando ao personagem cair e perder um turno para se levantar ou sofrer um acidente durante a luta, caso tire 2 é apenas contabilizado como falha. Os modificadores são o FIS somado com a % de habilidade.

Local	Valor mínimo para acerto.
Tronco	4
Cabeça	6

O dano causado por acertos é o de ferimento leve. Mais dois acertos levam a um ferimento grave e mais quatro a um ferimento muito grave. Com um ferimento muito grave o inimigo será incapaz de lutar.

Caso o jogador tire o dobro do valor mínimo de acerto o dano é dobrado, significando que dois acertos críticos na cabeça de um zumbi é o suficiente para mata-lo.

Ataque dos Zumbis

Os zumbis irão atacar com arranhões e mordidas, o mais comum são eles agarrarem e morderem suas vítimas. Portanto, o combate de zumbis é diferente e depende do FIS da vítima. O FIS serve para representar também a agilidade do personagem, então pode ajudá-lo a escapar desses ataques.

O sistema é simples, o mestre irá rolar um dado de seis lados, se o zumbi tirar um número maior que o FIS do personagem, o personagem é agarrado pelo zumbi e arranhado (ferimento leve). O próximo passo é a mordida, o personagem tem duas opções, tentar lutar contra o zumbi ou tentar escapar. Se o jogador tentar lutar ele irá rolar o dado de seis lados somando com o atributo de FIS, o mestre irá rolar o dado de seis lados somando com o FIS do zumbi, que é dependente do tipo de zumbi, (mais informações no capítulo Zumbis). Se tirar mais que o mestre, o zumbi irá cair no chão dando tempo do jogador agir. Se o jogador tentar escapar, ele rola o dado de seis lados mais o seu FIS, tendo que tirar pelo menos 4, se conseguir o personagem escapa do zumbi mas recebe mais um arranhão. Se o arranhão ocorrer no mesmo local que o primeiro, o ferimento leve se torna ferimento grave.

Caso o jogador falhe em lutar ou escapar, ele recebe a mordida, o que é considerado um ferimento muito grave e pode levar a morte dentro de alguns minutos. Se o jogador for agarrado pelo zumbi, ele recebe o arranha de ferimento leve e também a infecção zumbi. Mesmo morto o jogador irá eventualmente se tornar um zumbi, num processo mais lento, mas irá se tornar.

Armas Brancas

O sistema para combate com armas brancas é bem semelhante aos demais, o jogador irá rolar dois dados de 6 lados, somando com os modificadores (atributo FIS e % de habilidade sobre o total) e dependendo do resultado irá acertar ou errar. O valor para falha crítica dessa vez é de 2, ou seja se o jogador tirar 1 nos dois dados os modificadores são anulados e o personagem sofre uma penalidade. Case tire 3 os modificadores são anulados e o teste falha. Se tirar 4 ou mais o teste segue normalmente.

Como no combate desarmado, o personagem pode escolher a parte do corpo a ser atingida, porém com mais opções. O dano causado é diferente, variando pelo tipo de dano infligido pela arma.

A tabela abaixo ilustra o valor mínimo nos dados para acertar cada parte do corpo do alvo.

Local	Valor mínimo para acerto.
Tronco	6
Cabeça	10
Braços	8
Pernas	8

Tirar 12 ou mais resultará em acerto crítico, que terá efeitos diferentes, variando do tipo de arma. Para saber mais consulte o capítulo Armas. No geral, armas cortantes, irão causar a perda do membro do alvo, como no caso de uma espada, iria levar a decapitar um zumbi, ou decepar seu braço etc. No caso de armas perfurantes, iria levar a atravessar

o crânio do alvo ou arrancar por meio da força um dos membros. As armas contundentes iriam causar fraturas, como no caso de um bastão de beisebol, que esmagaria a cabeça de um zumbi, ou quebraria o seu braço.

Armas de dano misto, como perfuro cortantes, ou corto contundentes entre outras irão causar um dos danos citados, a gosto do narrador.

Armas de Fogo

Armas de fogo, de longe as maiores estrelas de qualquer filme e zumbis, apesar de na realidade não serem tão comuns, e de utilização difícil. O uso prolongado de armas de fogo pode causar danos aos ouvidos e as articulações dos braços e da mão, além de que podem ocorrer falhas nos mecanismos, causando ferimentos ao atirador.

Mesmo assim, serão provavelmente muito utilizadas em um mundo infestado por mortos vivos, então seu personagem deverá saber utilizá-las.

O jogador irá rolar dois dados de 6 lados, como o padrão, se tirar 2 é considerado falha crítica, anulando os modificadores. A falha crítica com armas de fogo é ruim, pois poderá resultar nas seguintes penalidades: Falha na arma (perde um turno para desemperrar), acertar um alvo aleatório ou a arma quebrar (precisa ser reparada). Para decidir a penalidade, o jogador irá rolar um dado de 6 lados e dividir o resultado pela metade, as penalidades serão, respectivamente: 1 Falha na Arma, 2 Acertar Alvo Aleatório, 3 Quebra da Arma. No caso de alvo aleatório, o mestre irá decidir o método aleatório para decidir o alvo, no caso somente alvos válidos (zumbis/pessoas incluindo aliados) mais informações no Capítulo do Mestre.

A opção de partes do corpo não é diferente para armas de fogo, porém há algumas coisas a mais que tornam o jogo mais realista.

Local	Valor mínimo para acerto.
Tronco	6
Cabeça	11
Braços	8
Pernas	8
Mãos	9
Pés	9
Olhos	12

Como já foi dito, há modificadores especiais para armas de fogo, além de modificadores das próprias armas. Isso serve para tornar o jogo mais fiel a realidade, para

evitar por exemplo alguém atirar a acertar alguém a 300 metros com uma espingarda, algum totalmente impossível.

Motivo	Modificador	Motivo	Modificador
(Noite) Entre 19:00 e 07:00	-2	Atirador Abaixado	+1
Cada 50 metros	-1	Atirador Deitado	+2
Mira Telescópica	+2	Alvo em Movimento	-0,5
Mira Holográfica	+1	Modo Burstfire (3 tiros por turno)	-1
Mira Laser	+0,5	Modo Singlefire	0
(Dia) Entre 09:00 e 17:00	0	Silenciador	+1
(Amanhecer) Entre 07:01 e 8:59	-1	Munição de Baixa Velocidade	-1
(Anoitecer) Entre 17:01 e 18:59	-1	Munição de Alta Velocidade	+1
Neblina	-1 a -3	Munição Ponto Oco	-1
Fumaça	-2 a -3	Munição Perfurante	+1
Atirador em movimento	-2	Arma com Stock (Suporte de Apoio)	+1
Atirador parado	0	Uma arma em cada mão	-1
Tiro preciso.	+1	Tiro rápido. (Atirar da cintura, permite atirar primeiro)	-1

As operações devem ser realizadas na seguinte ordem:

Primeiro rolar os dois dados de 6 lados, caso tire dois o teste é anulado e é falha crítica, se tirar 3 é falha e não segue para o passo seguinte.

Depois, somar os modificadores, negativos e positivos, o atributo responsável pelo tiro é o atributo FIS.

Com o resultado total das somas de modificadores, você irá calcular a % de habilidade; Por exemplo, se você tiver nível um em armas, tem 10% de modificador. Em um combate com a soma dos atributos e circunstâncias resultando em 7, você receberia 0,7 de habilidade. Pode parecer inútil no nível 1, porém, em casos que os modificadores

resultam em números como 6,5 ou outros, 10% de habilidade pode ser a diferença entre erro e acerto.

O dano causado por armas de fogo é no mínimo grave, dependendo da munição utilizada muito grave as vezes instantaneamente fatal. Para mais informações consulte o capítulo de armas.

Recarregando Armas de Fogo

As armas de fogo precisam ser recarregadas, sem exceção, de arcos até rifles, todas têm algum tipo de munição que precisa ser reposta e esta operação é importante e deve ser bem descrita durante o jogo, para ser fiel a realidade.

Pistolas podem ser uma boa opção, principalmente se você é um jogador daqueles jogos de tiro onde para cada tiro dado você recarrega sua arma. Infelizmente para esses jogadores, temos uma má notícia. Não funciona desse jeito. As armas têm pentes, cada um contendo uma quantidade de balas, recarregar uma arma sem ter usado todas as balas no pente é um péssimo movimento, principalmente porque não será possível recarregar o pente durante o combate.

Portanto, as melhores armas para serem recarregadas são as espingardas, os rifles de precisão e os revólveres. O rifle tem pente, mas por ser semiautomático (a maioria) o atirador não irá recarrega-lo sem ter acabado as balas do pente. Já o revólver e a espingarda podem receber a munição diretamente. Claro que poder ser recarregado diretamente não é tão vantajoso. Armas com pente podem ser recarregadas sem gastar um turno, já as armas sem pente precisam de um turno pelo menos para serem recarregadas.

Armas automáticas podem ter pentes, mas precisam de mais tempo que as semiautomáticas para serem recarregadas, por causa do mecanismo de tiro.

Portanto, o tempo de recarga de cada arma segundo o tipo é de:

Semiautomáticas com pente: Nenhum turno, podem ser recarregadas no final do turno (se forem recarregadas no começo do turno, irá contar o turno).

Semiautomáticas sem pente: Custa um turno para recarregar.

Automáticas: Precisam de um turno.

Fogo Supressivo

Quando um alvo estiver escondido atrás de um objeto o atirador pode usar fogo supressivo. Para isso, o jogador deve ter uma arma automática, a cada turno irá gastar três balas, se o alvo se expor, ele será atingido pelos tiros segundo um teste do atirador.

Ficar em Alerta

Caso você fique em alerta, perde um turno mas ganha iniciativa contra qualquer alvo dentro da sua visão.

Outras operações

Durante o combate outras operações, como pegar itens do inventário ou que estejam na cena custam um turno. O personagem pode se mover também, se aproximar de outros objetos ou se afastar. A cada turno o personagem pode se mover por 3 metros e ainda executar outra ação. Pode no máximo andar 10 metros, correndo, mas não pode mais realizar nenhuma ação.

Porém não é permitido utilizar qualquer item consumível ou recarregar pentes durante o combate.

Morte

Um personagem só morre durante o combate caso receba dano após já estar com ferimento muito grave em região vital (Cabeça ou Tronco), mortes por perda de sangue não acontecem durante o combate, mas após algum tempo dependendo da gravidade dos ferimentos.

Desabilitado

Um personagem adquire o efeito de desabilitado, ao receber Ferimento Muito Grave nos braços, caso receba em qualquer outra parte do corpo, recebe as penalidades mas ainda pode tentar lutar. Isso contando se o personagem tiver Ferimento Muito Grave nos dois braços. Um personagem desabilitado não pode executar nenhuma ação de combate.

Parado

Personagens parados, são aqueles que possuem Ferimentos Muito Graves em uma das pernas, impedindo que estes personagens possam andar.

Fraturas

Podem ocorrer acidentes, ocasionando fraturas ou até mesmo a perda de um ou mais membros, devido a explosões ou a ataques de armas brancas. Fraturas só podem ser tratadas com equipamento certo por um médico.

Alvos Múltiplos

Um personagem pode em seu turno, disparar contra múltiplos alvos, ou seja, mais de um alvo, porém, há uma limitação para que o personagem possa fazer isso. O personagem pode disparar contra quantos alvos ele quiser, desde que ele possua munição suficiente e uma arma automática. Caso ele não tenha munição suficiente, o mestre não deverá avisar, apenas quando a munição acabar.

Para cada alvo, há um modificador -1 nos testes de precisão, então o jogador deve escolher a ordem de alvos que serão atingidos, para cada alvo serão disparadas rajadas de três tiros. O personagem deve também escolher a parte do corpo do alvo, é possível também considerar um alvo mais de uma vez, disparando contra ele no máximo 3 vezes (3 rajadas de 3 tiros, 9 tiros no total máximo por turno), a penalidade para múltiplos alvos se aplica também, abaixo um exemplo:

Ted tem uma arma automática, a sua frente se encontram três alvos, que chamaremos de zumbi1, zumbi2 e zumbi3. O zumbi 1 está a 30 metros, o zumbi2 a 50 metros e o zumbi3 a 60 metros. Ted escolhe atirar contra todos os três zumbis, mirando na cabeça. Ele tem o atributo FIS 3 e não tem a habilidade armas de fogo. É na hora de rolar os dados, primeiro ele atira na cabeça do zumbi1, a sua arma tem suporte então ganha +1 de modificador. Ele rola 3 vezes dois dados de seis lados (2d6+4). Imaginemos que ele tirasse os seguintes resultados 15 {[6, 5] + 4}, 12 {[4, 4] + 4} e 15 {[6, 5] + 4}, ou seja, 15, 12 e 15, quer dizer que todos os tiros acertaram na cabeça do zumbi1 que morreu. Ted então vai para o próximo alvo, agora com -1 de modificador por causa dos alvos múltiplos e -1 por causa da distância, agora o modificador é +2 (3+1-1-1). Ted mira na cabeça do zumbi, e tira nos dados os seguintes resultados: 7 {[1, 4] + 2}, 7 {[4, 1] + 2} e 9 {[6, 1] + 2} ou seja, 7, 7 e 9, errando todos os tiros, Ted passa para o próximo alvo, utilizando os mesmos modificadores -1, por ser mais um alvo. Agora o teste são 2d6+1 apenas, e como foi escolhido antes, ele mira na cabeça do zumbi. 9 {[4, 4] + 1}, 9 {[5, 3] + 1} e 5 {[3, 1] + 1}, sendo 9, 9 e 5 os resultados, Ted novamente erra todos os tiros.

O personagem deve, antes de começar a atirar, escolher os alvos, em ordem, e as partes do corpo, podendo escolher mais de uma vez o mesmo alvo, mas sofrendo a penalidade do mesmo jeito, e tendo no máximo 3 alvos.

Alvos Múltiplos com Arma Semiautomática

Armas semiautomáticas podem dar um tiro por vez, mas isso não impede que o jogador atire mais de uma vez por turno. A regra é igual a regra para armas automáticas no que se diz penalidade, porém o máximo de alvos é de cinco e para cada alvo só se pode dar um tiro. Pode ser usar esse modo de tiro com armas automáticas também, contanto que tenham o modo semiautomático.

Atributos

Como já foi dito, os atributos são o que tornam seu personagem útil, e irá ajudar em inúmeras situações. São somente três atributos, para tornar o sistema mais simples e mais eficiente.

Neste capítulo será explicado o que é cada atributo, pra que cada um serve e em que situações eles serão utilizados como modificador ou para teste de requerimento. Os atributos estão também conectados às habilidades e a evolução das habilidades.

SOC: Atributos Sociais

Atributos como carisma, dialética entre outros são os que fazem o atributo SOC, não deve ser subestimado pois pode ter papel fundamental em casos envolvendo mais de um personagem. Pode ser utilizado principalmente para persuadir, motivar, desmotivar, entre outros. Este atributo está conectado às habilidades: Persuasão, Liderança e Psicologia.

- 1-Uma pessoa com autismo ou outra síndrome psicossocial.
- 2-Uma pessoa tímida, introvertida, com problemas de relacionamento.
- 3-Uma pessoa comum.
- 4-Uma pessoa popular.
- 5-Uma pessoa que gosta de falar em público, ou um ator de teatro.
- 6-Um âncora de jornal, ator do cinema, cantor, um político.

FIS: Atributos Físicos

Os atributos físicos são muito importantes, principalmente segundo Darwin “Os mais fortes sobrevivem”, os atributos como agilidade, força e resistência são os principais do atributo FIS. O FIS será utilizado como modificador em todos os testes envolvendo o corpo do personagem, com escalar um muro, escapar de zumbis ou arrombar uma porta. Este atributo está conectado às habilidades: Desarmado, Armas Brancas, Armas de Fogo, Condução e Furtividade.

- 1-Uma pessoa fraca, que nunca se exercita.
- 2-Uma pessoa um pouco abaixo da média.
- 3-Uma pessoa mediana.

- 4-Uma pessoa acima de media, alguém que pratica atividade físicas regularmente.
- 5-Um atleta amador seja um lutador ou jogador.
- 6-Um atleta profissional.

INT: Atributos Intelectuais

Os atributos que compreendem o INT são a inteligência e a percepção, responsável pela maioria das tarefas mais complexas. Pode servir para fazer reparos em um carro ou hackear um computador. Está relacionada às habilidades: Medicina, Eletrônica, Informática, Cozinha, Ciências, Administração e Demolição. O INT também afeta a evolução das habilidades, cada nível acima de 3 de INT diminui um ponto para evolução de habilidades.

- 1-Uma pessoa com problemas mentais.
- 2-Uma pessoa abaixo da média.
- 3-Uma pessoa mediana.
- 4-Uma pessoa acima de media gosta de física e matemática e de jogar xadrez.
- 5-Um cientista ou engenheiro, uma pessoa muito inteligente.
- 6-Um verdadeiro gênio, criador de suas próprias teorias científicas.

O jogador possuirá 9 pontos para distribuir, sendo o mínimo de pontos em cada atributo 1 e o máximo 6. Personagens medianos pode ser o mais lógico a se fazer, mas caso em grupos, personagens com atributos não equilibrados podem ser a melhor opção para sobreviver.

Assim como os jogadores, os NPCs têm atributos também, com exceção de NPCs não humanos, como zumbis ou animais, estes possuem outros tipos de atributos.

HABILIDADES

Assim como os atributos, as habilidades irão auxiliar nos testes, de requerimento ou de sorte como modificadores. Como já foi citado no capítulo Criação de Personagem, são 16 habilidades no total, cada uma pode chegar até o nível 10, cada nível garante uma % bônus que deve ser somada no final do teste.

As habilidades são Armas de Fogo, Armas Brancas, Desarmado, Demolição, Condução, Persuasão, Liderança, Furtividade, Cozinha, Reparos, Ciências, Medicina, Informática, Eletrônica, Psicologia e Administração.

Os personagens começam o jogo com 4 a 6 pontos de habilidade, dependendo do mestre, mas 4 seria o ideal para um jogo mais realistas, 6 para personagens mais experientes.

Habilidades em Testes

Cada nível da habilidade garante 10% de bônus, somados ao resultado dos dados mais o valor de atributo. A porcentagem é a última operação do teste.

Evolução das Habilidades

Como também já foi dito, não há níveis ou pontos de experiência no jogo, então as habilidades são desenvolvidas conforme o seu uso. Para cada nível, é necessário que a habilidade seja utilizada 10 vezes. Após dez vezes a habilidade passa para o próximo nível. O atributo INT diminui a quantidade de vezes necessária para a evolução de habilidade. Cada um ponto acima de 3 em INT é uma vez a menos para evoluir a habilidade.

Na ficha, na seção de habilidades, estarão listadas as 16 habilidades, e haverá dois espaços ao lado de cada habilidade. No primeiro espaço, estará o nível da habilidade, no segundo, a quantidade de vezes que a habilidade foi utilizada, para quando chegar no nível máximo, passar de nível.

Armas de Fogo

“Andávamos pela avenida principal, quando fomos surpreendidos por pelo menos quatro homens armados com rifles. Procuramos abrigo enquanto as balas voavam pelo ar, zunindo. Jeremy foi atingido na perna e caiu, eu peguei minha AK-47 e comecei a devolver os tiros, enquanto abrigado atrás de uma viatura policial parada”.

A habilidade de Armas de fogo será útil principalmente para o combate com armas de fogo, mas pode ser igualmente utilizada para reparar ou construir armas de fogo, assim como sabotá-las.

Esta habilidade representa a competência do personagem com qualquer arma de fogo que seja, e também não somente atirar, mas também reparar e montar armas.

Armas Brancas

“O hospital estava infestado, Thomas pegou seu taco de beisebol e limpou os corredores, tudo que se ouvia era o som dos crânios podres sendo estilhaçados e dos corpos atingindo o chão”.

Assim como a habilidade de Armas Fogo, é um modificador para o combate e pode ajudar no reparo ou construção de armas brancas.

O mesmo que a habilidade de Armas de Fogo, representa a competência do personagem quanto ao uso, manutenção e produção de armas brancas.

Desarmado

“Apenas com seus punhos, Jack enfrentou as hordas, conseguiu derrubar vários, apenas com um soco conseguia fraturar a cabeça dos mortos, mesmo assim não foi suficiente. Escutamos os seus gritos de dor pelo resto da noite”.

Assim como as demais habilidades de combate, é um modificador, porém tem poucas outras funções.

Esta habilidade representa o conhecimento do personagem no combate pessoal, corpo-a-corpo, artes marciais e afins.

Demolição

“Haviam doze deles no quarto, Bob fez a escolha certa, pegou a granada, tirou o pino, abriu a porta e lançou-a lá dentro. A porta se fechou, nós tapamos os ouvidos, mesmo assim, escutamos e sentimos o impacto, a porta foi arremessada pela explosão, agora o quarto estava pintado de tripas podres”.



Esta habilidade será um modificador em testes envolvendo qualquer tipo de explosivo, qualquer que seja o explosivo ou a operação. Armar ou desarmar bombas assim como lançar granadas.

Representa o conhecimento do personagem de explosivos, o uso, reparo e produção de explosivos.

Condução

“Eu estava a mais de 180 por hora, perseguindo aquele desgraçado, estava quase o alcançando. Quando finalmente estava do lado dele, com meu carro, fiz ele girar na pista e capotar, eu continuei na estrada, que os zumbis façam o resto do trabalho”.



Um modificador envolvendo carro, mas não quanto a montagem e reparos, mas somente quanto a condução de veículos. Dependendo do veículo é mais difícil de ser conduzido, portanto quanto mais desenvolvida esta habilidade o personagem poderá conduzir veículos mais

complexos. Um exemplo de veículo complexo seria um avião cargueiro, ou de um veículo simples, uma bicicleta.

Persuasão

“Ele estava com a arma apontada para mim, e eu com a minha apontada para ele, era um impasse, tinha de solucionar aquilo de alguma forma.



— Então é assim que vai ser? Mesmo se um de nós sobreviver ao tiroteio, estaremos feridos, incapazes de fugir, talvez fosse melhor nós unirmos nossas forças.

— Com você? Você é uma cobra jamais me uniria com você para você apenas cortar minha garganta enquanto durmo!

— Me deixe ir pelo menos, cada um vai para o seu lado, e pronto.

— Tudo bem, vá embora.

Tinha sido por pouco, mal ele sabia que minha arma estava vazia... Talvez a dele também estivesse”.

A habilidade, as vezes chamada de arte, da persuasão, utilizada para convencer outros personagens o que for necessário convencer. Assim também como para interrogar ou mentir.

É um modificador para testes em casos como os citados no parágrafo seguinte mas não em todos os outros casos envolvendo o atributo SOC.

Liderança

“Começamos com vinte pessoas, restavam apenas cinco, contando comigo... eu era o líder deles, e agora eles estavam todos olhando para o chão, para as garrafas de água vazias, lamentando os mortos... Estávamos dentro do porão da velha prefeitura, a porta fechada e sabe-se lá o que além dela...”

— Não podemos desistir... se desistirmos agora, todos os outros terão morrido em vão... Lembrem-se do Foste, que se sacrificou para podermos chegar neste porão, vão simplesmente jogar fora o sacrifício dele? Não, não iremos, enquanto eu estiver aqui, vamos lutar contra essas coisas! ”.

A habilidade de liderança pode não parecer mas é consideravelmente útil em grupos de sobreviventes, pode ser utilizada para qualquer caso de SOC envolvendo os membros do grupo liderado para um personagem. Pode ser utilizada somando a uma outra habilidade de um personagem, temporariamente enquanto esse personagem for membro do grupo.



Porém esta habilidade não ajuda em nada em casos de jogadores solitários, já que não pode somar a habilidade no próprio líder.

O líder tem a opção também de fazer uma espécie de discurso para incentivar o grupo, será feito um teste de SOC com dois dados de seis lados, a dificuldade é inversamente proporcional a moral do líder. Por exemplo, o líder tem 6 de moral, então a dificuldade será de 40% ($100 - (6 \cdot 10)$) o que será igual a 4,8 ($12 \cdot 0,4$). Se o líder passar no teste, a moral dos integrantes do grupo (com exceção do próprio líder) irá aumentar quantos pontos passarem da dificuldade. Se por exemplo o líder tirar 6 para dificuldade 4,8, os personagens receberiam 1,2 de moral, arredondando para 1.

Furtividade

“Eu podia ver aquele grupo, protegido dentro do banco, atrás das barreiras de carros abandonados... era um lugar seguro apesar de tudo, e principalmente devia estar cheio de comida e de água, eu precisava de um jeito de entrar lá, mas sem ser visto, atirariam em mim com seus rifles assim como fazem com os mortos”.



Apesar do nome, esta habilidade não é principalmente quanto ao assassinato ou caça furtivos, mas sim mais relacionado aos termos em inglês *stealth* ou *sneak*. Esta habilidade será modificador em testes em que o personagem precise se manter incógnito, se esconder entre outros. Em caso de um verdadeiro ataque furtivo (só vale contra seres vivos) o atacante recebe esta habilidade somando à habilidade de combate envolvida, provendo um bônus para *sneak attacks*.

Cozinha

Como já diz o nome da habilidade, é sobre cozinhar, preparar alimentos ou verificar se estão estragados, ou envenenados. Atua como modificador em testes envolvendo alimentos.

Permite também ao personagem preparar alimentos, assim como conservá-los, não presumindo que personagens sem a habilidade não possam fazer o mesmo, porem a habilidade garante ao cozinheiro maior chance de sucesso.

Não subestime a cozinha, pois os personagens precisam comer, se preparem uma comida ruim, ela pode fazer mal ao consumidor, o que não seria nenhum pouco bom em um mundo cheio de zumbis.

Reparos

Uma das mais uteis, com certeza. Permite ao personagem reparar, ou pelo menos tentar, qualquer objeto, veículo, ferramenta, equipamento, fortificações, armas e entre outros. Além de permitir que o personagem possa construir também, construir fortificações como barreiras e etc.



Personagens sem a habilidade podem também tentar realizar reparos ou construções, mas um personagem com a habilidade precisará de bem menos tempo e seus reparos e construções serão mais eficientes, assim como ele terá mais chance de conseguir reparar os objetos.

A única exceção para o amplo raio desta habilidade são os eletrônicos, que não podem ser reparados por alguém que não possua a habilidade de eletrônicos. Não confunda eletrônicos com elétricos, fios, cabos e sistemas elétricos podem ser reparados por qualquer um.

Ciências

As ciências básicas são: Física, Química e Biologia, esta habilidade representa o conhecimento do personagem de todas elas, e pode ser modificador em testes que envolvam qualquer uma dessas matérias.

Personagens que possuem esta habilidade podem pedir para o mestre uma ideia, realizando um teste de INT normal com dificuldade escolhida pelo mestre. O mestre fala um plano, teoria ou ideia envolvendo física, química ou biologia para o personagem. O mestre pode se recusar a dar uma ideia também.

Personagens sem esta habilidade podem realizar testes, porém, não devem ter ideias consideradas científicas, por questão de fidelidade a realidade, mecânicos não entendem de biologia, assim como médicos de física, pelo menos geralmente.

Medicina

Personagens conhecedores de medicina, nem que seja o básico, serão os únicos que podem tentar cirurgias entre outras operações médicas. Personagens sem conhecimento médico podem apenas realizar primeiros socorros, mesmo assim devem realizar testes.

Esta habilidade age como modificador em casos médicos envolvendo outros seres humanos ou investigações médicas. Analisar registros médicos, raios X e etc.

Informática



Conhecimento é poder, e o dono deste poder o guarda em um computador.

Possuidores desta habilidade realmente deterão o poder, principalmente nos dias de hoje. Acessar informações sigilosas, invadir sistemas protegidos e controlar tudo, praticamente tudo, que estiver online.

Esta habilidade garante ao personagem um modificador em momentos envolvendo a utilização de computadores, até mesmo quanto aos reparos ou montagem.

Eletrônica

Consertar aparelhos eletrônicos pode ser útil, principalmente porque somente pessoas com conhecimento, nem que seja básico, podem realizar esse tipo de reparos ou até mesmo produção de eletrônicos.

A habilidade é um modificador para situações de reparo ou produção de eletrônicos em geral.

Psicologia

Diferente, embora semelhante, a persuasão. A Psicologia é utilizada não somente para convencer as pessoas, mas para entendê-las, presumir suas ações, aconselhá-las e confortá-las. Não será utilizado para convencer ninguém de nada, mas sim para resolver qualquer problema, social, como brigas ou sentimentos de rancor.

Psicólogos podem tentar estabilizar a moral ou consciência de um personagem, semelhante à habilidade Liderança. Cada vez que um psicólogo tentar isso, fara um teste de INT com psicologia, a dificuldade será inversamente proporcional à moral/consciência

do personagem e custará 1 ponto de moral do psicólogo. Caso falhe, o psicólogo perde um ponto de consciência e o outro personagem continua igual. Caso tenha sucesso o psicólogo recebe 1 ponto de consciência.

Os personagens que tem esta habilidade podem tentar descobrir as qualidades e defeitos de outro personagem, num teste de INT com psicologia contra um teste de SOC do personagem alvo da habilidade.

Administração

A administração envolve aspectos como visão, planejamento e eficiência, indispensável em um grupo. Um personagem que possui esta habilidade pode pedir conselhos para o mestre em qualquer momento, sobre qualquer assunto, fazendo um teste de administração antes.

A primeira vista parece inútil, mas em campanhas longas, será realmente indispensável, não somente para grupos grandes. Um homem deve saber como administrar seus recursos, se não irá falir qualquer empresa que tiver.

QUALIDADES E DEFEITOS

Todos os personagens possuem dentro de si Deus e Lúcifer, inevitavelmente, possuem qualidades e proporcionalmente defeitos, cabe ao jogador escolher os mais pertinentes, e mais interessantes para um jogo.

Cada personagem pode ter apenas 4 qualidades ou defeitos, e não pode ter simultaneamente qualidades e defeitos opostos, como por exemplo ter a qualidade Coragem e o defeito Covardia, isto seria primeiro inútil e segundo incorreto.

Há Qualidades/Defeitos, que são qualidades e ao mesmo tempo defeitos que não precisam ser compensados e as Qualidades que precisam ser compensadas com um Defeito.

Tipos de Qualidade e Defeito

Existem 3 tipos de qualidades e defeitos, as qualidades e defeitos **Físicos**, **Mentais** e **Sociais** e como você deve imaginar, são equivalentes aos atributos do jogo. Não quer dizer que cada tipo de qualidade ou efeito afete somente um atributo, mas há duas regras que não podem ser quebradas quanto à qualidades e defeitos. A regra da **Redundância**, que impede o jogador de ter duas qualidades do mesmo tipo ou dois defeitos do mesmo tipo. Há também a regra da **Incoerência**, no caso de qualidades opostas a defeitos que não podem estar presentes num mesmo personagem. Há também qualidades do tipo **Alternativo**, ou seja, não têm relação direta a nenhum atributo, pode ser considerada outro tipo de Qualidade ou Defeito e assim como para os outros tipos se aplica as regras de incoerência e redundância.

Qualidades/Defeitos

Superdotado, Tipo Mental – Pessoas superdotadas tendem a ter uma grande inteligência, porém são geralmente menos extrovertidas que a média. Têm +1 em INT e -1 em SOC.

Psicopata, Tipo Mental – Psicopatas podem ser pessoas muito inteligentes e ao mesmo tempo sociais, apesar de sua vontade de ferir as pessoas ao seu redor, física ou psicologicamente. Tem +1 em INT, +1 em SOC porém tem que rolar um teste de sorte toda vez que conhecer alguém novo para decidir se deve mata-lo, prejudica-lo. Psicopatas também tem a consciência invertida, para cada pessoa que ele matar, prejudicar ou permitir morrer, recebe +1 de consciência, ajudar as pessoas sem receber recompensa faz perder 1 ponto de consciência e psicólogos podem detectar psicopatas.

Frio, Tipo Mental – Pessoas frias nem sempre são ruins, mas tem problemas em lidar com outras pessoas, a não ser que estejam mortas. Têm +1 em todas habilidades de

combate, porém -1 em SOC, e não pode ficar traumatizado nem entrar em pânico. Assim como pessoas frias não são afetadas pela moral/consciência.

Sensível, Tipo Mental – Pessoas sensíveis são geralmente mais sociais, porém mais suscetíveis a ficarem em choque, traumatizadas ou entrarem em pânico ou depressão. Recebe +2 de SOC, e tem pontos de necessidades mentais dobrados (perde o dobro e recebe o dobro).

Humilde, Tipo Social – Pessoas humildes são geralmente mais sábias e mais felizes. Têm -1 de SOC mas recebem +2 pontos de consciência por boa ação.

Atleta, Tipo Físico – Atletas geralmente não desenvolvem muito sua capacidade intelectual. Têm -1 de INT e +1 de FIS.

Rebelde, Tipo Social, oposto de Soldado – Rebeldes são movidos por ideias, princípios. Têm +1 de liderança, porém não irá obedecer a ninguém, com exceção de que seja outro rebelde. Toda vez que acatar ordens de algum não rebelde perde 1 de moral.

Soldado, Tipo Social, oposto de Rebelde. – Ao contrário do rebelde, irá receber ordens de quase qualquer um, mas executará suas ordens bem e sem questionar. Recebe +1 em qualquer habilidade, mas não pode recusar as ordens de um líder. Se recusar uma ordem de alguém com liderança, perde 1 de moral.

Kamikaze, Tipo Mental – Um kamikaze se sacrifica para poder vencer o inimigo. O personagem fica com 10 em uma habilidade, caso a ação resulte em sua morte, mesmo que ele sempre procure situações que coloquem sua vida em risco. Perde a Qualidade/Defeito, caso sobreviva. Caso este personagem atinja o nível de moral mínima ou não passe no teste de suicídio, ele irá para uma missão suicida que possa ajudar o grupo de alguma forma.

Honesto, Tipo Social, oposto de Mentiroso – Um homem bom é um homem honesto, as pessoas confiam em você, e você não trai a confiança delas. Têm +1 de SOC mas não pode mentir, nunca. Caso minta perde 2 de consciência.

Indeciso, Tipo Mental - Tantas decisões, você não consegue escolher. Têm +1 em um atributo ou habilidade aleatório e -1 em um atributo aleatório. Esses atributos/habilidades mudam a cada dia.

Qualidades

Workaholic, Tipo Mental – São os viciados em trabalho, pessoas que realmente gostam e trabalham o tempo todo. Sua vida é o seu trabalho. Têm +1 nas habilidades da profissão.

Silver Tongue, Tipo Social – Pessoas com uma incrível habilidade de persuasão, e outras habilidades sociais. Têm +1 em SOC. Precisa ter SOC 4 no mínimo.

Discreto, Tipo Físico – Possui uma aprimorada habilidade de não ser percebido pelas pessoas ao seu redor. Têm +1 em Furtividade.

Olho de Águia, Tipo Físico – Pode ver as coisas mais distantes, mais distantes do que a maioria veria pelo menos. Têm +1 em Armas de Fogo e pode ver as coisas antes que as outras pessoas.

Audição apurada, Tipo Físico - Permite ao personagem ouvir melhor que os demais.

Lutador, Tipo Físico – Lutadores são mestres no combate desarmado. Têm +1 em Desarmado.

Duro de Matar, Tipo Alternativo – Algumas pessoas simplesmente não morrem. Situações que matariam outros personagens não matam este personagem, pelo menos não na primeira tentativa.

Sortudo, Tipo Alternativo – Receba 2 de modificador para testes de sorte.

Criativo, Tipo Mental – Receba +1 em Ciências e em Administração.

Rico/Famoso, Tipo Alternativo – Possui grande quantidade de recursos, e de contatos.

Corajoso, Tipo Mental, oposto de Trauma/Fobia/Covarde – Muitos chamam de tolice, mesmo assim, se ninguém tiver coragem, estamos perdidos. Têm +1 nas habilidades de combate e não pode ficar traumatizado ou em pânico, assim como não pode ter traumas ou fobias.

Herói, Tipo Mental, Oposto de Psicopata/Covarde - Ao ser exposto a qualquer situação que levaria ao pânico, fica com 6 em todos os atributos até que a situação acabe.

Barriga de Ferro, Tipo Físico – Não passa mal devido a ingestão de alimentos.

Camelo, Tipo Físico – Não precisa beber água a cada 12 horas, mas sim precisa beber água a cada 24 horas.

Metabolismo lento, Tipo Físico – Precisa de alimento somente a cada 12 horas.

Popular, Tipo Social – Pessoas populares se sentem mais confortáveis quando cercadas por outras pessoas lhe dando atenção. Ganha +1 de Moral para cada pessoa no grupo.

Defeitos

Covarde, Tipo Mental, oposto de Corajoso/Herói – Não pode entrar em situações que causem medo, como enfrentar zumbis, ou lutar contra alguém. Caso entre em alguma situação perigosa entrará em pânico. Perde o dobro de moral caso aliados morram.

Viciado em Drogas, Tipo Mental – O personagem é viciado em alguma droga, seja álcool, cigarro ou drogas mais pesadas. O personagem precisa consumir a droga uma vez pelo menos a cada 24 horas, se não irá ficar com -1 em todos os atributos e habilidades. Para cada dia sem a droga o personagem perde 1 de moral.

Mentiroso, Tipo Social, Oposto de Honesto – Seu personagem tem uma fama de desonesto, portanto ninguém acredita em suas palavras, mesmo que sejam verdadeiras... o que não são. Têm – 1 de SOC.

Trauma, Tipo Mental, Oposto de Corajoso/Herói – O personagem tem trauma de algo, caso seja exposto ao seu trauma, o personagem entra em pânico. O personagem não pode contar seu trauma para os outros jogadores.

Fobia, Tipo Mental, Oposto de Corajoso/Herói – Todos têm algum medo, seu personagem tem um que o faria se matar ao invés de entrar no banheiro se tiver uma aranha lá dentro. O personagem não pode fazer nada contra sua fobia, a não ser superá-la. Quando o personagem for exposto à sua fobia ele deve realizar um teste de INT, na dificuldade máxima, o teste pode ser auxiliado por psicologia. Se passar a fobia é superada, se falhar ele entra em pânico.

Metabolismo Acelerado, Tipo Físico, Oposto de Metabolismo Lento – Precisa se alimentar a cada 6 horas.

Anfíbio, Tipo Físico, Oposto de Camelo – Precisa de água a cada 3 horas.

Solitário, Tipo Social, Oposto de Psicopata - Têm -1 em SOC e não recebe bônus de líderes ou psicólogos.

Regra de Redundância

Esta regra surgiu na versão 1.4(atual), por causa de qualidades/defeitos que se anulavam, criando um modo de apenas receber as recompensas das qualidades/defeitos e não as penalidades. Por este motivo, esta regra existe, onde os jogadores podem possuir qualidades de um só tipo, assim como defeitos de um só tipo. Isso conta somente para qualidades, qualidades/defeitos e defeitos separados, por exemplo: Um jogador pode ter uma Qualidade/Defeito Mental, uma Qualidade Mental e um Defeito Mental, nesse caso é permitido. O que é proibido é o jogador ter duas Qualidades/Defeitos Mentais, ou duas Qualidades ou dois Defeitos do mesmo tipo.

Regra de Incoerência

A regra de incoerência é irmã gêmea da regra de redundância, implantada na mesma versão e pelo mesmo motivo. Esta regra, diz que é proibido ter uma qualidade oposta a um defeito, pois iria resultar um dado incoerente e nulo. As qualidades podem ser compensadas por qualquer defeito, de qualquer tipo, com exceção daqueles defeitos que são opostos a essa qualidade. Não somente compensada, mas o personagem não pode ter simultaneamente uma Qualidade e um Defeito opostos, não importando se eles se compensam ou são compensados por outros.

PROFISSÕES

Todos os personagens precisam ter uma profissão, nem que seja de desempregado, ou catador de latas, ele deve ter um lugar na sociedade. As profissões garantem algum tipo de ajuda aos personagens, no entanto, têm requerimentos a serem atingidos para que o personagem possa exercer a profissão.

Piloto de Avião/Helicópteros

Pilotos são pessoas bem treinadas intelectual, física e psicologicamente para lidar com quase todo tipo de situação no ar, além de terem grande habilidade para poderem pilotar. Os requerimentos são FIS 4 INT3 e Condução 3. Têm acesso a aeroportos e +2 em condução.

Mecânico

Mecânicos são responsáveis por reparos em automóveis principalmente, tem de ter um bom condicionamento físico e conhecimento sobre reparos. Requerimentos FIS 4 Reparos 2. Têm acesso a oficinas e ferramentas e +3 em reparos...

Médico

Médicos são verdadeiros heróis, o trabalho de salvar vidas, exige muita responsabilidade e comprometimento, além dos estudos e inteligência para lidar com qualquer tipo de problema e não cometer erros sob nenhuma circunstância. Em um mundo dominado pelos mortos, ter conhecimento médico, ou um médico em seu grupo pode ser a diferença entre a vida e a morte. Todos os médicos podem conduzir operações, como cirurgias entre outros, além de poderem realizar qualquer coisa relacionada com medicina, mesmo que não envolva o tratamento de ferimentos e outros, como por exemplo determinar a causa e hora da morte de alguém, ou saber qual antibiótico para lidar com certa infecção, etc. Requerimentos INT 4 e Medicina 3. Têm +2 em medicina.



Policial

Policiais, servir e proteger são seus deveres, devem estar preparados para fazer de tudo pela população, nem que isto evolva ser baleado ou tirar um gatinho de uma senhora da árvore. Policias são geralmente personagens com poucos amigos fora do trabalho, tendem a serem intimidadores e desconfiados, por questão de sobrevivência no trabalho. Têm um treinamento com armas de fogo e um conhecimento quanto às leis além de conhecerem mais que a maioria das pessoas sobre o submundo da sociedade. Policiais são também treinados para dirigir as viaturas policiais e utilizarem seus veículos como armas para prender os criminosos, ágeis motoristas, podem perseguir e até mesmo tirar da pista outros carros. Requer no mínimo 4 de FIS, 1 de Armas de Fogo, 1 de Condução e 1 de Desarmado. Têm acesso a armas, veículos e sistemas da polícia, além de +2 nas habilidades da profissão.



Jornalista

Jornalistas devem trazer a verdade para a população, custe o que custar. São bem inteligentes e criativos, assim como treinados para persuadir e descobrir informações. Requer INT 4, SOC 4, Persuasão 2 e Furtividade 1. Têm acesso a informações e +1 nas habilidades da profissão e +1 de SOC.

Cozinheiro

Preparar alimentos não é algo tão simples e banal como se pensa, pode ser considerado arte por alguns, e também uma boa e bem recompensada profissão sofisticada. Requer Cozinha 3. E garante ao personagem +3 em Cozinha e uma fonte de alimentos.

Cientista/Pesquisador

Os cientistas trazem o futuro para o presente, sem eles não haveria nada hoje em dia. Com o simples objetivo de solucionar os problemas da humanidade os cientistas dedicam anos de suas vidas em pesquisas pelo bem da humanidade, não pelo dinheiro e reconhecimento não é mesmo? Requer INT 5 e Ciências 3. Têm +2 em Ciências.

Soldado

Os soldados estão a serviço de seu país, treinados principalmente para a eficiência em combate em todos os terrenos e sobrevivência, com algumas especializações em algumas habilidades. Requerimento de FIS 5, Armas de Fogo 2.

Psicólogo

Os psicólogos são os médicos da mente, cada vez mais procurados na atualidade para tratar dos ferimentos mentais das pessoas. Requer 3 de INT, 3 de SOC e 2 de psicologia. Ser psicólogo garante ao personagem 3 pontos de psicologia.

Detetive

Detetives devem investigar cenas de crime, quaisquer que sejam, roubo, invasão domiciliar, tráfico de drogas ou homicídios. Tem requerimentos como os da polícia, mas com também âmbito intelectual. Requerimento INT 4, FIS 3 e SOC 3 e as habilidades Armas de fogo 1, Persuasão 1, Condução 1 e Furtividade 1. O personagem tem +1 de SOC e +1 em todas as habilidades da profissão.

Mercenário

Mercenários são assassinos de aluguel ou guarda costas de pessoas poderosas e que estejam dispostas a pagá-los (Hired Guns). Mercenários são treinados na arte de



matar, de qualquer modo que seja.

Geralmente vítimas de um passado de sofrimento e miséria, personagens que não tem nada a perder, sem família ou amigos, vivem para matar e receber seus pagamentos, que geralmente gastam com mais armas e equipamentos para suas matanças. Um modo de vida arriscado, poucos chegam a mais de 40 anos nesse ramo de trabalho. Requer 4 de FIS, 2 de Armas Brancas e 2 de Armas de

Fogo, recebe +2 de bônus nas habilidades e atributos da profissão.

Outras Profissões

Outras profissões serão adicionadas em breve, caso queira uma que não está no manual, peça para o mestre criar os requerimentos e bônus da profissão a ser escolhida.

ARMAS

Existem dois tipos básicos de armas, as armas brancas, que são armas utilizadas para atingir o alvo fisicamente e as armas de fogo, que disparam um projétil no alvo. Cada tipo de arma de seus subtipos.

Armas Brancas

Armas brancas são armas que causem danos físicos ao alvo sem lançar nenhum tipo de projétil. Praticamente qualquer objeto que seja sólido pode ser utilizado como arma branca.

São três tipos de armas brancas, baseado no dano infligido pelas mesmas, que pode ser de corte (Cortante), perfuração (Perfurante), ou de impacto (contundentes).

Cortantes – São espadas, facas e outras lâminas em geral, que podem causar cortes e lacerações. Algumas das armas citadas são Perfuro cortantes, no caso das espadas, que podem também perfurar um alvo.

Perfurantes – Podem ser facas, agulhas, chaves de fenda entre outras. No caso da faca, é perfuro cortante.

Contundentes – São armas projetadas para causarem fraturas ou traumatismos, como cassetetes, tacos de beisebol entre outros.

Todas as armas brancas causam a princípio ferimentos graves, que se tornar muito grave e letais se os ataques se repetirem.

Armas de Fogo

Arma de fogo é qualquer arma que cause danos baseada no disparo de um projétil, não importando qual, pedras de um estilingue ou flechas de uma besta, até o convencional rifle que dispara projéteis de chumbo.

As armas de fogo têm mais subtipos e categorias, os tipos principais são manuais, semiautomáticas e automáticas, que é baseado no mecanismo de disparo da arma. As categorias seriam Handgun (Para armas de uma mão), Shotguns (armas maiores, de calibre 12 ou 20), Sub-machineguns (Pequenas armas automáticas, pouco maiores que handguns e automáticas), Rifles (Armas mais precisas, que podem ser tanto semiautomáticas quanto automáticas ou manuais), Assault Rifles (Rifles de assalto é o nome dado para armas que podem ser tanto utilizadas para tiros de longa quanto de curta distância, normalmente rifles possuem modos automáticos e semiautomáticos, e por último Machine Guns (armas automáticas que disparam em uma taxa alta e munição pesada).



Manuais – Armas manuais, seriam armas que não tem mecanismo de sucessão de disparos, ou seja, a arma deve ser recarregada a cada tiro dado. Armas artesanais, ou armas antigas, como algumas espingardas de um cano só, ou a espingarda de dois canos que permite dois tiros e precisa ser recarregas. Armas manuais podem também ter pentes, porem a bala precisa ser engatilhada manualmente.

Semiautomáticas –

As armas semiautomáticas são as mais comuns, como por exemplo pistolas e revolveres, assim como rifles de precisão. Armas mais modernas geralmente permitem tanto um modo semiautomático quando um modo automático, como a pistola austríaca, GLOCK17.



Automáticas – As armas automáticas, são armas que a partir do momento que o gatilho foi puxado, a arma continua atirando enquanto tiverem balas, automaticamente, sem a necessidade de o atirador puxar o gatilho mais de uma vez, por isso a denominação.

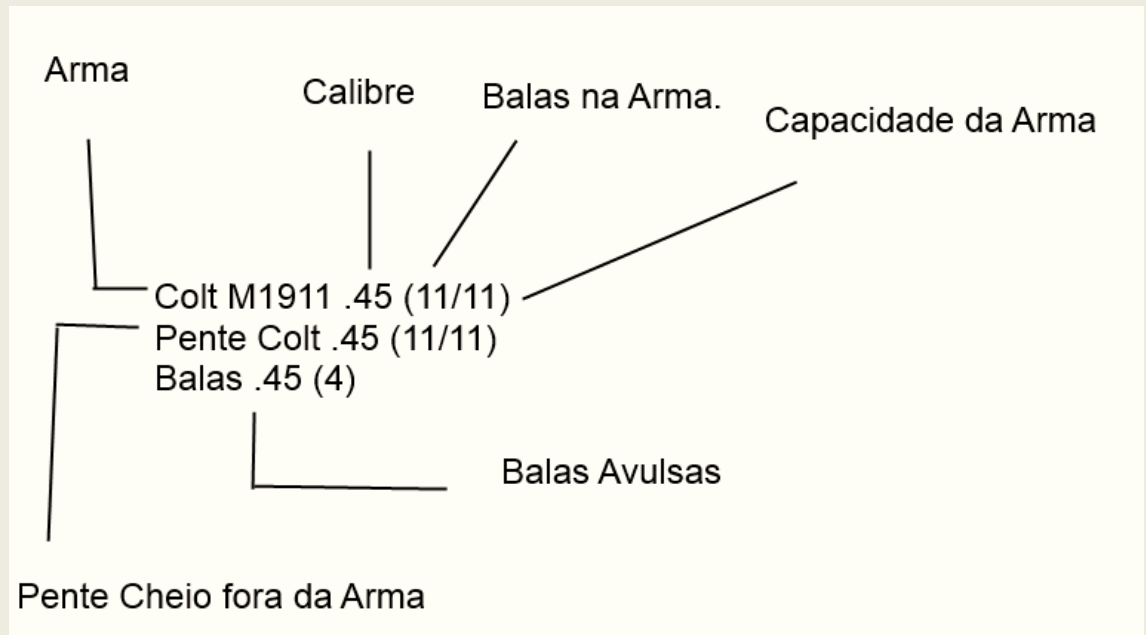


Armas automáticas tem uma queda de precisão considerável, pela questão do recuo causado pela sucessão de tiros. As submachineguns ou submetalhadoras, têm apenas o modo automático, assim como as machineguns, ou metralhadoras. Já os rifles de assalto podem ser configurados tanto para o modo automático quanto para o modo semiautomático.

Todas as armas de fogo causam no mínimo ferimentos graves, no caso de munições pesadas ou shotguns, ferimentos muito graves, sendo que calibres pesados na cabeça serão fatais. Apesar de que shotguns podem causar até mesmo danos leves, dependendo da distância do tiro.

Armas no Inventário

As armas devem ser representadas no inventário da seguinte maneira:



Isto no caso de uma arma dentro de uma mochila, caso estivesse em um coldre estaria em outro espaço. Pentes podem ficar no inventário, na verdade é a melhor opção, pois não se pode pegar itens em uma mochila durante um combate.

Dano de Armas de Fogo Segundo Calibre

Munições .22, .38, 9mm e inferiores causam Ferimento Grave.

Munições .45, .357, .44 e superiores causam Ferimento Muito Grave

Tipos de Munições

Nem todas as munições são iguais, existem as convencionais, apenas de chumbo com pólvora comum ou algumas que tem maior vantagem em certas situações, a seguir uma lista dos tipos de munições e suas funções.

Munição de ponto-oco – Conhecida também como munição dum-dum ou hollow point, é baseada em um projétil comum, porém com uma cavidade no centro. O diferencial é que a bala quando atinge o alvo, sofre maior deformação, atingindo uma

maior área, causando mais ferimentos. Caso você não tenha entendido, a bala depois de atingir o alvo praticamente se transforma em algo de formato semelhante ao de uma flor, girando e cortando tudo em seu caminho, causando ferimentos muito graves, sendo muito mais letal na cabeça ou em órgão vitais, proporciona a todas as armas que utilizem este tipo de munição, danos no mínimo muito graves, e na cabeça letais. Há um porém para este tipo de munição, devido ao seu formato para causar maior resistência no impacto, há uma diminuição na capacidade de penetração do projétil, ou seja, dificilmente este projétil irá atravessar um vidro blindado, uma parede ou outro tipo de obstáculo mais sólido. Este tipo de munição existe somente para munições pequenas de armas pequenas, como pistolas e revólveres.



Munição perfurante – Este tipo de munição, presente somente em munições mais pesadas, é projetada para atravessar coletes e blindagens, apesar de não causar ferimentos mais graves por passar direto pelo corpo do alvo. Coletes à prova de bala e capacetes são praticamente inúteis contra este tipo de munição.

Munição Encamisada – É igual a munição comum, porém com um revestimento de metal envolta da bala, o que é bom e ao mesmo tempo ruim para o alvo, pois esta bala irá atravessar mais facilmente coletes e blindagens, porém, não irá sofrer deformação dentro do corpo.

Munição de Alta Velocidade – Munições de alta velocidade são mais precisas devido ao seu formato e tipo de pólvora, porém geram um som de disparo mais alto que o comum.

Munição de Baixa Velocidade – Ao contrário da munição de alta velocidade, este tipo de munição é mais silenciosa, porém, menos precisa devido à sua baixa velocidade e consequentemente tem maior queda.

Ponto Oco com Mercúrio – Este tipo de munição é ilegal, e também raro de se encontrar, é uma variação da munição de ponto oco porém com mercúrio líquido na cavidade. O mercúrio se espalha no corpo do alvo após o projétil atingi-lo, causando mais ferimentos ainda.

Projétil de Aço – Também ilegais, esse tipo de munição é muito perigoso, pois o aço, diferente do chumbo, é bem mais sólido e mais leve. O projétil de aço pode atravessar praticamente qualquer coisa e tem uma precisão enorme. O problema é que em alguns casos, a bala pode atravessar o alvo e mais algumas paredes atrás deste mesmo alvo, o que pode ser perigoso, a bala pode se perder e atingir alguém não envolvido.

ZUMBIS

Os zumbis não são todos iguais, neste capítulo será explicado quais são e como é cada tipo de zumbi.

Zumbi Comum – São os zumbis que eram pessoas comuns que acabaram infectadas, tem atributo de zumbi 2, que funciona como modificador para o zumbi.

Zumbi Policial – Fisicamente não são diferentes, mas tem maior resistência a danos por usarem colete à prova de balas, têm atributo 2 de zumbi.

Zumbi Podre – Corpos, ou o que restou de corpos devorados pelas hordas de zumbis, tem modificador 1.

Zumbi Fresco – São zumbis recém transformados, ainda conservam características humanas, como a agilidade e até mesmo certas inteligências, tem atributo 3 de zumbi.

Cães Infernais – São cães afetados pela infecção, que é um vírus diferente, portanto não causam infecção zumbi, mas talvez outras infecções e são rápidos.

Pombos Infernais – Um dos piores que existem, pássaros infectados que atacam outros pássaros e também pessoas. Dificilmente causarão ferimentos, porém carregam a infecção, e caso os personagens já possuam ferimentos, é certo que serão infectados.

Zumbi Mutante – Alguns zumbis sofreram algum tipo de mutação que os torna ainda piores, alguns são mais fortes outros mais ágeis, mas todos parecem aberrações, com partes do corpo desproporcionais e apodrecidas. Tem atributo 4 de zumbi.

Ghouls – São zumbis, porém que ainda conservam todas suas características humanas, com exceção da razão. Ghouls tem atributos como os de um personagem, apesar de raros. Podem utilizar armas, equipamentos e construir fortificações, são pessoas quase imunes ao vírus. Porém do mesmo jeito se alimentam de carne humana e não tem controle sobre seus instintos. Os ghouls não são presas dos zumbis.

Órion – A espécie suprema de zumbis, um zumbi mutante totalmente desenvolvido. Órion da mitologia era um caçador, assim como esta criatura, que deixou qualquer característica humana. Possuidora de enorme velocidade e precisa, um humanoide gigante e forte, assim como insaciável. Ataca além de seres humanos, outros zumbis e até mesmo ghouls. Armas convencionais dificilmente iriam derrubar um desses.

Observação: Os personagens não possuem este conhecimento sobre zumbis, para ter uma narração mais fiel à realidade, avise-os que os personagens têm bem pouco ou nenhum conhecimento sobre os zumbis, não significando que este conhecimento possa ser adquirido pelos personagens ao longo da narração.

INFECÇÃO, TRANSFORMAÇÃO E MUTAÇÃO

A infecção zumbi é o tópico central deste sistema e deve ser o da narração, algo que será com certeza muito comum para os personagens, que terão de aprender a lidar com este problema.

Assim que um personagem contrai o vírus, os sintomas começam a se desenvolver e em cerca de 24 horas o hospedeiro se torna um morto vivo. A mutação se ocorrer vai ocorrer durante a transformação, após a transformação não há mais mutação devido ao congelamento e regeneração de tecidos.

São 4 estágios de infecção, cada um causando efeitos no paciente, após a transformação não há mais possibilidade de cura pois a pessoa em si já está morta, tudo o que restaram foram partes de seu cérebro ainda em funcionamento.

O Primeiro Estágio – O primeiro estágio ocorre logo após o paciente contrair o vírus, que se instala nas células dos músculos e da pele, causando palidez e fadiga, apesar de que este estágio provoque regeneração celular leve, o que pode curar alguns ferimentos superficiais, tornando difícil de descobrir a doença. Este estágio dura 12 horas.

O Segundo Estágio – No segundo estágio o vírus se desloca para os órgãos não vitais, fazendo com que o paciente tenha perda de fome e sede, porem causando complicações nos pulmões, o que pode em alguns casos, resultar em tosse com sangue. Este estágio leva até 6 horas.

O Terceiro Estágio – Pode também ser considerado o ultimo ou estágio final, onde o vírus se aloca para os órgãos vitais, como rins, pulmão, fígado e os ossos, levando o paciente ao coma. O estágio leva cerca de 3 horas.

O Quarto Estágio – O vírus afeta então o sistema nervoso, cuidadosamente desligando cada nervo do corpo, até os nervos do coração, levando a uma morte cardíaca. Logo em seguida o cérebro, conservando apenas alguns setores. Este estágio leva cerca de 3 horas.

O Quinto Estágio – O quinto estágio não é contado pois o paciente já estar morto, o que ressurgir é seu cadáver. Em alguns minutos o coração volta a bater, a uma taxa de dois batimentos por segundo, e o cérebro reativa as conexões nervosas do corpo, e o cadáver se levanta, com fome de carne humana especificamente, por um motivo desconhecido.

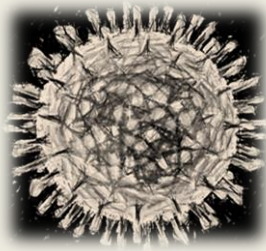
Observações: Embora ainda respirem, os zumbis não precisam de oxigênio, pois o vírus faz com que o corpo utilize como fonte de energia outras reações químicas, que precisam ser realizadas no escuro. Por isso os zumbis são mais ativos durante a noite.

Uma outra observação é de que os poderes regenerativos do vírus podem fazer com que o paciente sofra de regeneração acelerada de qualquer tecido, por exemplo algum

paciente que tenha perdido o movimento das pernas ou a visão, ira poder ver ou andar novamente por algumas horas, até que se transforme.

O Virus H7N33

Este vírus não surgiu devido a causas naturais, na verdade, se desenvolveu em um hospedeiro que consumiu duas drogas com a função de regeneração de tecidos que estavam em desenvolvimento. O vírus é uma mutação violenta do vírus comum da gripe que sofreu mutação. Nem todos os hospedeiros do vírus da gripe e usuários das drogas geraram mutações no vírus, assim como esses infectados não se transformavam, apenas continham o vírus, porém, quando o vírus era transferido para um outro hospedeiro, por via aérea ou outras, ele se espalhava e causava na transformação.



Mutação

Os infectados podem sofrer mutações inesperadas durante a transformação, em qualquer um dos estágios. Normalmente, mutações no primeiro estágio geram ghouls, embora seja extremamente raras. Já as mutações no segundo estágio geram zumbis mutantes e no terceiro estágio, também muito raras, geram Órions. Nunca foi registrada mutação no quarto ou no quinto estágio.

EFEITOS

Os personagens querendo ou não, são seres humanos e tem necessidades e sentimentos, assim como são afetados pelo ambiente positiva ou negativamente. A fome, a sede e o sono, ou o efeito das drogas e do álcool devem ser relatadas, assim como doenças graves ou não, ou até mesmo a infecção zumbi. Abaixo você encontra uma tabela, com os efeitos mais comuns que um personagem pode vir a sentir. Quase todos os efeitos a seguir causam ônus ou bônus nas habilidades ou atributos do personagem, talvez até mesmo a morte.

Efeito	Modificador	Efeito	Modificador
Privação de Sono	-1 em todos atributos	Sede	-1 em todos atributos
Fome	-1 em todos atributos	Pânico	0 em todos atributos e habilidades.
Ferimento leve	0	Ferimento Grave	-1 FIS
Ferimento Muito Grave	0 em FIS	Álcool	-1 em INT
Maconha	Retira o Efeito do Pânico e -1 de INT	Cocaína	+1 FIS
Heroína	Retira o pânico.	Morfina	Retira o pânico e anula o efeito do ferimento grave.
Infecção Estágio 1	-1 FIS	Infecção Estágio 2	-2 FIS -1 INT
Infecção Estágio 3	-3 FIS -2 INT -2 SOC	Infecção Estágio 4	COMA.
Muita Fome	-2 em todos os atributos.	Muita Sede	-2 em Todos os atributos.
Privação de Sono Grave	-2 em todos atributos.	Outra Infecção estágio 1	Agravamento do ferimento.
Outra infecção estágio 2.	Agravamento do ferimento.	Outra infecção estágio 3	Necrose.
Outra infecção estágio 4	Infecção generalizada, morte.	Dor.	-1 em todos atributos.
Medo	-1 em testes que não envolvam escapar.	Privação de drogas	-1 em todos os atributos.
Privação prolongada de Drogas.	-2 em todos os atributos.	Privação terminal de drogas.	Suicídio.
Adrenalina	+1 em FIS.	Passando mal.	-1 FIS.
Perda de Sangue	-1 FIS	Depressão	-1 em Habilidades

Efeitos Específicos

Existem alguns efeitos específicos para certas partes do corpo do personagem, como no caso dos ferimentos e das fraturas. Cada parte do corpo resulta em uma penalidade para personagem, a seguir as penalidades:

Cabeça, Ferimento Muito Grave: Um ferimento muito grave na cabeça pode levar a morte em questão de momentos, o personagem perde todo seu controle, seus atributos vão a zero, assim como as habilidades, qualquer outro efeito negativo leva o personagem a desmaiar.

Braços, Ferimento Grave: Além de perder 1 de FIS por causa do efeito de ferimento, perde 1 nos testes de combate de qualquer tipo.

Braços, Ferimento Muito Grave: Um Ferimento Muito Grave nos dois braços torna o personagem debilitado, impedindo-o de executar qualquer ação que envolva o uso de seus braços.

Pernas, Ferimento Grave: Um Ferimento Grave em uma das Pernas, além de tirar 1 de FIS, ainda irá constar como modificador -1 para qualquer teste que envolva as pernas, assim como reduz o máximo que o personagem anda por turno para 5 e o máximo sem perder o turno para 1,5 metros.

Pernas, Ferimento Muito Grave: Um Ferimento Muito Grave em uma das pernas é suficiente para impedir o personagem de se mover, causando o efeito de Parado, assim como tirando todo seu atributo FIS. Mesmo assim o personagem ainda pode atirar.

SOBREVIVÊNCIA

Este capítulo contém as informações de como funciona a sobrevivência dos personagens, quanto às necessidades básicas e a doenças e outros.

Necessidades básicas

Comida – Todo ser humano, na verdade, todo ser vivo, precisa de uma fonte de energia para que possa continuar vivo. Plantas conseguem sua energia com a fotossíntese, ao extrair minerais do solo, CO_2 do ar e transformar em O_2 , já os animais, como os seres humanos, precisam conseguir sua energia de outra fonte, nesse caso, comendo, sejam outros animais ou vegetais. Os personagens comuns devem comer a cada 9 horas, se não irão adquirir o efeito de fome.



Água – A água é considerada um elemento fundamental para a existência da vida em qualquer ambiente, estima-se que mais de 2/3 da superfície do planeta esteja submersa em água. Algo tão importante, constitui cerca de 75% do corpo de um ser humano e este volume de água tem de ser repostado de momentos em momentos senão a pessoa pode ficar desidratada e morrer. Os personagens devem beber água pelo menos uma vez a cada 6 horas ou adquirirão o efeito de sede.



Sono – A necessidade de dormir do ser humano ainda não é totalmente compreendida pela medicina, mas sabe-se que se algum sofrer de privação de sono, pode ter muitas sequelas e até mesmo ser levado a morte por este motivo e outras complicações. Os personagens precisam dormir 8 horas por dia, se não irão adquirir o efeito de privação de sono.



Os personagens não podem adquirir os efeitos mais de uma vez, então irão ficar com a versão mais grave de um efeito. Como se por exemplo, um personagem já estivesse com fome e se passassem mais 9 horas, então ele ficaria com muita fome. O mesmo vale para sede e sono. E caso ocorra mais uma vez, o personagem irá desmaiar e consequentemente morrer.

Caso o personagem comece a adquirir muitos efeitos negativos, ele pode vir a morrer, no caso de que todos os atributos atinjam o 0, o personagem desmaia e precisa de atendimento médico, como receber soro e repouso. Caso o contrário o personagem morre por exaustão.

Necessidades médicas

Alguns jogadores irão necessitar de auxílio médico, para curar ferimentos e entre outros. A seguir os efeitos, como podem ser causados, amenizados ou curados.

Dor – Causada por ferimentos em geral, pode ser amenizada por drogas, e curada pela cura do ferimento.

Ferimento Leve – Tende a se curar sozinho dentro de 3 dias, mas a cura pode ser acelerada com o tratamento com bandagens (reduz em 1 dia) e pomadas (reduz em um dia).

Ferimento Grave – O ferimento grave será seguido também de perda de sangue, que deve ser contida por meio de estancamento. Ferimentos graves vão precisar de um médico para dar pontos entre outras ações e pode demorar até 7 dias até estar totalmente curada, a bandagem e a pomada podem ser também utilizadas para reduzir o tempo, porém somente após os pontos no ferimento. Sem os pontos o Ferimento não irá se curar e tem o risco de infecção.

Ferimento Grave – Apenas personagens possuidores da habilidade de medicina podem tratar pacientes com ferimentos graves. E apenas com o equipamento necessário, como bisturi, tesoura, agulhas, com boa iluminação, linha cirúrgica e outros encontrados em hospitais. A perda de sangue não pode ser estancada por meio convencional antes de o médico dar os pontos no ferimento. Após os pontos feitos, pode demorar até 20 dias para que o ferimento se cure totalmente, enquanto isso havendo risco de infecção.

Infecção – A infecção comum, que se apresenta em consequência de ferimentos não tratados, pode levar o paciente a morte, as vezes mais rápido que a infecção zumbi. A cada dia sem ser tratada, a infecção passa para o próximo estágio. Para ser tratada, um personagem com conhecimento médico ou de ciências deve escolher um antibiótico para tratar da infecção. O tempo de tratamento pode variar de 4 a 10 dias. Enquanto infeccionado, o ferimento não pode ser tratado com pontos.

Sede, Fome e Sono - Para se evitar estes efeitos o personagem deve comer, beber e dormir regularmente, mas caso chegue a um estágio muito avançado irá precisar de ajuda médica, com tratamento baseado em soro e repouso.

Traumas e Vícios – Traumas e vícios precisam ser tratados por um psicólogo, que pode tentar apenas uma vez tratar os problemas de um paciente. Caso falhe não poderá tentar novamente.

Ferimento de Tiro – Causado por receber tiros de armas de fogo, é o mesmo que um ferimento grave, porém deve ser retirado o(s) projétil(s) do corpo do paciente antes de serem dados os pontos, cada operação exigindo um teste.

Necessidades Psicológicas

Além das necessidades do corpo, os personagens têm suas necessidades da mente e espírito, que podem ser tão importantes quanto as necessidades físicas. Todos os seres humanos precisam de algo para mantê-los no caminho certo, algo para continuar vivendo, caso não haja, a pessoa não tem outra opção senão o suicídio ou outras medidas.

Moral – A moral representa o sentimento do personagem do seu desejo de continuar lutando, por qualquer que seja a causa. A moral vai de 0 a 10. Todos os jogadores começam com a moral 5, se estiver acima de 5 é considerado moral em nível bom, em 5 nível médio e abaixo de 5 em nível ruim. Ao final de cada dia, os jogadores com moral abaixo de 5 irão jogar um dado de seis lados, com uma respectiva porcentagem de modificador. Por exemplo, se estiver com moral 3, irá jogar 1 dado de 6 lados com 30% de modificador, o que daria cerca de 1,8 de modificador. O jogador teria que tirar mais da metade, caso o contrário iria levar ao suicídio ou outra ação aleatória que causaria a morte de um ou mais personagens.

Outro aspecto importante é que, presenciar a morte de qualquer um tem impacto na moral, para cada ser humano não inimigo morto, o personagem perde 1 de moral, assim como em outros casos.

Consciência – Todas as pessoas têm consciência, e culpa, assim como sentimento de solidariedade. Assim como a moral, a consciência tem de 1 a 10 pontos e todos personagens começam com 5. A consciência tem ligação direta com a moral, pois quando um jogador acumular 10 pontos de consciência, recebe um ponto de moral, assim como se a consciência do personagem chegar em 1 ele perde um ponto de moral.

Para cada ação solidária de um personagem, que ajude alguém sem receber recompensa entre outras coisas, ele recebe 1 ponto de consciência, assim como para cada ocasião em que o personagem matar alguma outra pessoa, boa ou ruim, ou permitir que alguém morra ou sofra, se omitir, ele perde um ponto de consciência.

A FICHA

Cada personagem irá possuir uma ficha, que como já foi explicado no capítulo Criação de Personagem, será utilizada para guardar informações sobre o personagem. A ficha deve ter a seguinte organização:

Informações			
Nome:		Idade:	Profissão:
Aparência:			
Personalidade:			

Necessidades Mentais			
Moral:	OOOOOOOOOOOO		
Consciência:	OOOOOOOOOOOO		

Atributos			
SOC: []			
FIS: []			
INT: []			

Habilidades:			
Armas Brancas:	[][]	Liderança:	[][]
Armas de Fogo:	[][]	Furtividade:	[][]
Desarmado:	[][]	Cozinha:	[][]
Psicologia:	[][]	Informática:	[][]
Administração:	[][]	Condução:	[][]
Reparos:	[][]	Demolição:	[][]
Ciências:	[][]	Eletrônica:	[][]
Persuasão:	[][]	Medicina:	[][]

Inventário

-
-
-
-
-

Equipamento:

Mão direita:

Mão Esquerda:

Roupa:

Coldre: []

Bandoleira: []

Cabeça:

Pés:

Efeitos:

-
-
-
-
-

Qualidades/Defeitos:

-
-
-
-
-

Background:

O Inventário e Itens de Carga

O inventário tem até 5 espaços nos bolsos do personagem, somente podem ser guardados nos bolsos itens considerados pequenos, itens médios não podem ser carregados. Existem também itens de carga, que permitem ao personagem carregar mais itens e até itens maiores. Os itens de carga devem ocupar um espaço do inventário e conceber mais que um. Cada personagem não pode carregar mais de um item de carga. A seguir uma lista de Itens de carga e quantos itens podem ser armazenados neles:

Saco de Pano: 2 (Deve ser carregada na mão).

Sacola: 2 (Deve ser carregada em uma mão).

Maleta: 2 (Deve ser carregada em uma mão).

Maleta Grande: 4 (Deve ser carregada em uma mão).

Mochila: 5

Mochila Grande: 6

Mochila de Acampamento: 8

Uma outra observação é que os itens médios ocupam dois espaços de itens pequenos, e que itens maiores não podem ser guardados em itens de carga ou inventários. Também, que itens de carga que são carregados na mão não ocupam espaço no inventário do personagem.

Capítulo do Mestre

Neste capítulo haverá algumas dicas, conselhos e regras para os mestres que forem narrar este sistema. O mestre de qualquer sistema deve estar preparado para poder narrar, conhecendo bem o sistema e o cenário.

Conhecimento

O conhecimento por partes dos personagens deve ser limitado, quanto a infecção e a transformação. Nada os impede de descobrir esse tipo de informação, porém, devem ser avisados que começar o jogo se comportando como alguém que sabe tudo sobre o vírus seria considerado meta-game, cabe ao mestre punir e inibir este tipo de comportamento.

Objetivo do Mestre

O objetivo do mestre não é matar os personagens, nem mantê-los vivos, mas sim proporcionar um jogo interessante para todos. Alguns mestres podem começar a tentar matar ou proteger alguns personagens a todo custo, porém isto é errado, o que se deve fazer é expor os personagens a obstáculos e dificuldades com possibilidade de sucesso e erro, dando a liberdade para o personagem escolher o seu próprio destino.

Comportamento dos Zumbis

Os zumbis têm um comportamento com um padrão muito forte, que é que eles não fazem nada praticamente durante o dia, mas durante a noite perseguem sobreviventes mesmo que estejam longe. Isto se aplica a todos os tipos de zumbi. Ou seja, durante a noite ocorre algo chamado de Night Attack, onde uma horda de zumbis cerca os personagens e tentam pegá-los de qualquer maneira. Ao amanhecer os zumbis recuam para seus esconderijos no escuro, mesmo que alguns permaneçam nas ruas durante o dia, eles evitam se movimentar.

Durante o dia os zumbis não são inofensivos, se virem, ouvirem ou sentirem um humano muito perto, eles irão atacar.

Comprometimento com a Realidade

O mestre deve estar atento aos detalhes do sistema para proporcionar realismo ao jogo, detalhes como as circunstâncias em um tiroteio, o inventário, o sistema de munições e dano além do sistema de sobrevivência.

NPCs (Non-playable characters)

Os NPCs são essenciais, tanto em jogos solos ou de grupos, pois proporcionam maior interação entre o mestre e os demais jogadores. Os NPCs devem possuir fichas, com atributos e habilidades decididas pelo mestre e um background opcional. NPCs devem ser tratados igualmente aos jogadores, não dando preferência a este viver ou morrer.

Prestar Atenção

O mestre deve prestar atenção nas informações e dados as quais ele deve alterar, em primeiro lugar, guardar nomes, datas e lugares sobre a narração. Depois, lembra de sempre anotar quando um personagem faz um teste de habilidade para que ele as desenvolva. Lembrar de calcular a munição utilizada pelos jogadores e outros itens e etc.

Outras Regras

Existem outras regras, que apesar de não menos importantes, não necessitam de tanto destaque. Por exemplo, jogadores não podem mostrar as fichas de seus personagens para outros jogadores, assim como o mestre não pode revelar este tipo de coisa para outros jogadores.

O mestre deve ter consciência de tudo o que ocorre no jogo, caso não esteja ciente de algo, não é válido. Também, caso um jogador faça uma ação secreta, ou seja, que somente ele e o mestre tem conhecimento, os jogadores devem agir como se não soubessem, com preferência que não haja. Então, caso um jogador queira fazer uma ação secreta, aconselha-se que ele sussurre para o mestre ou use outro meio de se comunica apenas com o mestre.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Zombie Survival é um sistema de RPG novo, simples e prático, contudo, é também realista, com foco maior na interpretação, que se for bem narrado e jogado pode render aventuras interessantes. Nada impede que os mestres e os jogadores realizem adaptações deste sistema para outros cenários ou outros sistemas, contanto que claro, deem os devidos créditos.

Para mais informações sobre novas versões deste e outros sistemas, além de locais de jogos entre outros, consulte o blog do autor. O Zombie Survival é um sistema gratuito pelo menos até esta versão e sua venda está proibida.