

THE WALKING DEAD



@DIEGOCDMELLO

WWW.SONAPODETIRARUM.COM

AGRADECIMENTOS E CREDITOS

Aos meus amigos e colaboradores Thiago Croft que construiu as histórias e revisou muitas coisas; ao Humberto Siciliano que criou a maioria das fichas e Daniel Martins; que me ajudou a escrever diversas partes.

A todos os sites - e logicamente seus autores - onde pude buscar as informações para construir esse livro. A saber:

Canal Fox Brasil (<http://www.canalfox.com.br/br/series/the-walking-dead/>)

Só Não Pode Tirar Um! (<http://www.sonaopodeti-rarum.com>)

AMC TV <http://www.amctv.com/shows/the-walking-dead>

Muito Obrigado.

obs: Todas as imagens e cenas encontradas aqui são retiradas da série The Walking Dead, da AMC e portanto pertencem aos seus respectivos donos.

NOTAS INICIAIS

Antes que me xinguem muito no twitter preciso fazer algumas ressalvas. A salientar:

O material contido nesse livreto é baseado na primeira temporada da série da TV, Porém também usei imagens das outras temporadas para complementar. Caso o pessoal dê um feedback positivo criarei complementos acerca das outras temporadas.

Tentarei não fazer muito spoiler para não estragar caso alguém não tenha visto, porém não há gemada sem quebrar alguns ovos; tenha a consciência de que preciso discorrer sobre a série para evoluir o material.

Muito (leia-se tudo) do que colocarei é subjetivo, puro “achismo”, entretanto foi baseado no que foi assistido; é uma obra feita de fã para fã. Caso discorde ou queira adicionar algo, mande um e-mail para diegomello@sonaopodetirarum. Aproveite :)





SUMÁRIO

CENÁRIO

- 04. ○ que está acontecendo no mundo?
- 05. ○ pre apocalipse
- 06. ○ apocalipse ~~amanhã~~ **AÇORA!**
- 07. ○ os meses que vieram depois
- 07. Um ano no inferno

Personagens

- 09. Rick, 10. Lori, 11. Carl
- 12. Shane, 13. Andrea
- 14. Dale, 15. Daryl
- 16. Glenn

OS ANDARILHOS

- 18. frágeis, 19. medianos
- 20. fortes
- 21. AVENTURAS

O QUE ESTÁ ACONTECENDO AO MUNDO?

Esse jogo se passa em um cenário onde o homem não é mais a raça dominante da terra. Agora acuados, os humanos se escondem entre prédios, lojas e até mesmo lixeiras para tentar sobreviver. E você está nesse mundo.

Neste complemento escreveremos como poderia ser uma terra onde os mortos andam e os humanos se fingem de morto para sobreviver. Nos basearemos na própria série e também em documentários e estudos - sérios ou não - sobre o assunto.

A série ocorre inicialmente nos arredores de Atlanta e apesar de nos concentrar nessa área, nada lhe impedirá de usar em qualquer parte do mundo. Vamos nos voltar para o começo da série, porém descreveremos diversas fases de um mundo devastado pelos mortos vivos.

Contudo, antes de falarmos sobre as fases faremos um breve, porém necessário, spoiler da série. Caso deseje pule esta parte.

Spoiler

Como visto na série, não é a mordida que está espalhando a doença. Ela apenas acelera e causa a morte certa da pessoa. Pelo que se entende, todo mundo está infectado e basta morrer para virar um "andarilho".

Não há informações de se todo o mundo está assim ou se é apenas os Estados Unidos, porém deduziremos que o mundo está infectado e às ruínas.

Nota-se também que não há informações na série de como o vírus é transmitido, porém para ter se alastrado dessa forma e sem tempo de reação pelas autoridades deve ter sido pelo ar e/ou pela água.

Deixaremos o narrador criar sua própria explicação e compartilhar, se desejar, com seus jogadores.

O CENÁRIO



O PRE APOCALIPSE

Fase apropriada para aventuras que começam antes do apocalipse eclodir. É o período em que o vírus está se espalhando.

Podemos entender que as primeiras aparições dos andarilhos devem ter acontecido ou pelo menos foram notadas de forma relevante em hospitais, necrotérios e cemitérios. Os mortos então começaram a voltar à vida, pegando de surpresa e contaminando os que trabalham nestes locais que, por sua vez, também contaminaram pessoas que tiveram contato.

Provavelmente o Centro de Controle de Doenças - trabalhando com outros órgãos do governo - tentará bloquear as informações, porém com o advento da internet e celulares com câmera dificilmente terão o controle da situação por muito tempo.

Tal bloqueio terá um efeito reverso e será a chave para a disseminação da doença: um povo não informado não fará o cabível para se proteger, sendo então vetores promissores.

Personagens que possuem em seu background uma personalidade mais investigativa, com mania de “conspiração”, etc. vão ser os primeiros a entender a situação. Eles assistirão os vídeos no youtube e acharão estranho vários novos perfis criados há pouco tempo, que só postaram para chamar os vídeos de “falso” nos comentários; notarão um certo movimento esquisito dos órgãos públicos e até o excesso de carros pretos com vidros escuros no meio da cidade.

Por outro lado, os jogadores mais cabeça-duras vão ser os últimos a entender do que se trata. Talvez só notem o que está acontecendo na próxima fase, descrita a seguir.

O APOCALIPSE AGORA

Passaram-se alguns dias e o mundo está controlado pelos andarilhos. Como estamos falando primordialmente dos Estados Unidos, já não podemos contar mais com o abastecimento de água nem luz, pois a maior parte da energia do país é proveniente de derivados do petróleo e, se não existir ninguém para reabastecer, ela irá parar em cerca de dias, talvez horas. Locais com hidroelétricas irão resistir por mais tempo, porém, não passará de semanas. Até mesmo a energia eólica precisa de manutenção com um certo tempo.

Sem energia, alimentos perecerão e pragas de insetos ou roedores irão infestar casas e mercados. Animais famintos como cães irão atacar pessoas na rua; em áreas próximas de florestas, sem a energia elétrica e pessoas para afastá-los, ursos, lobos e outros animais selvagens invadirão residências e ruas das cidades.



Se o jogo ocorrer em cidades rurais e pequenas, a chance de sobreviver deverá ser maior. Por quê? Simples: Se analisarmos apenas a cidade de Atlanta, que é a área inicial da série, saberemos que existem 5 milhões de habitantes atualmente. Se formos otimistas e acreditar que 10% da população sobreviveu ao cataclismo, existirão na cidade 4 milhões e meio de mortos-vivos atrás dos jogadores. Ou seja: narrador tem então o livre arbítrio para criar enormes ondas de andarilhos.

OS MESES QUE VIERAM DEPOIS

Alguns meses após o apocalipse, por mais seguro que seja seu abrigo, sobreviver passa a ser um verdadeiro desafio. A maior parte da comida já está estragada, remédios começam a perder validade e é preciso se aventurar cada vez mais nos centros das cidades em busca de mantimentos.

Nesse ponto já é possível notar também uma grande mudança no humor e conceitos dos seres humanos. Alguns códigos morais simplesmente deixam de existir e os homens passam a ser um risco tão grande quanto qualquer andarilho. Não é difícil ver pessoas se matando por roupas, comida ou até mesmo para comerem umas às outras.

UM ANO NO INFERNO

Essa parte não está na série, contudo nortearíamos apenas para aqueles que desejam começar sua partida após os primeiros meses de caos.

Em um mundo dominado por zumbis, cada hora vivo é lutada, portanto um ano de luta é uma eternidade em guerra, porém as coisas tendem a melhorar. Ou não.

É provável que as poucas pessoas que sobreviveram estejam reunidas em grupos, onde as leis e costumes já estejam se reconstruindo. Pequenas barreiras, plantações e coisas do tipo agora facilitam a vida em comunidade, onde um habitante se preocupa em ajudar o outro. Entretanto começam a existir as segregações com novas pessoas no banco. Agora todos possuem experiência suficiente para saber que poucos humanos sobreviveram sem terem que fazer sacrifícios, inclusive humanos, portanto novas pessoas serão uma ameaça ao grupo já estabelecido.

A nova “economia” se forma através do escambo; existem algumas ocorrer interações entre alguns desses pequenos grupos, afim de barganhar e trocar mantimentos, armas e o que quer que seja, de acordo com as necessidades de cada um.

Os grupos também terão que se preocupar com as gangues nas estradas, com a desconfiança em excesso e as conspirações dentro de suas próprias comunidades.



OS PERSONAGENS





RICK GRIMES

Assistente de xerife em King County até que ferido em serviço, entra em coma e acorda sozinho em um hospital com o mundo já em apocalipse. Mesmo sem noção nenhuma do que aconteceu com o mundo, decide encontrar sua esposa e filho. É um homem honrado, cheio de códigos de conduta e bom líder. É casado com Lori Grimes, pai de Carl Grimes e amigo de Shane Walsh.

THE WALKING DEAD

Nome: Rick Grimes Conceito: Sherife Crônica:
 Idade: Aprox. 30 anos Virtude: Justiça Fação:
 Jogador: Vício: Orgulho Nome do grupo:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência ●●	Força ●●●	Presença ●●●
REFINAMENTO	Raciocínio ●●●	Destreza ●●●	Manipulação ●
RESISTÊNCIA	Perserverança ●●●●	Vigor ●●●●	Autocortinho ●●●

HABILIDADES

- Meritais**
(-3 se inepto)
- Ciências _____
 - Erudição _____ ●
 - Informática _____
 - Investigação _____ ●●
 - Medicina _____
 - Ocultismo _____
 - Orçãos _____ ●●
 - Política _____ ●
- Físicas**
(-1 se inepto)
- Armaamento _____ ●
 - Armas de Fogo _____ ●●●●
 - Briga _____ ●●●
 - Condução _____ ●●
 - Dissimulação _____
 - Esportes _____ ●●
 - Furto _____
 - Sobrevivência _____ ●●
- Sociais**
(-1 se inepto)
- Astúcia _____ ●
 - Empatia _____ ●●●
 - Expressão _____ ●●
 - Intimidação _____ ●
 - Manha _____
 - Persuasão _____ ●●●
 - Socialização _____ ●●
 - Trato com Animais _____

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

- Resistência Férrea ●●
- Recuperação Rápida ●
- Fonte de Inspiração ●●●●
- Status (Polícia) ●●●
- Aliados (Grupo) ●●●
- Saque Rápido ●

Vitalidade

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

Força de Vortade

●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

Moralidade

18 _____

9 _____

8 _____

7 _____

6 _____ ●

5 _____

4 _____

3 _____

2 _____

1 _____

Desvantagens

Tamanho 5 _____

Deslocamento 11 _____

Mod. de Iniciativa +6 _____

Defesa 2 _____

Blindagem _____

Experiência _____

Armas	Modificadores
Revólver _____	_____
_____	_____
Equipamento	Modificadores
Chapéu _____	_____
_____	_____



LORI GRIMES

Acreditando que o seu marido Rick estava morto, ela parte com seu filho e Shane rumo a Atlanta, segura que o amigo do marido os manteriam a salvos. Extremamente atenciosa e simpática, Lori é o centro emocional do grupo de sobreviventes. Com o seu mundo num caos, Lori agarra-se à sua humanidade e luta para que o grupo mantenha os antigos hábitos, oferecendo conforto a todos à medida que enfrentam tragédias individuais. Acima de tudo ela é uma mãe protetora, não permitindo que pessoas em quem não confia se aproximem do seu filho.

THE WALKING DEAD

Nome: Lori Grimes
Idade: Aprox. 30 anos
Jogador:

Conceito: Protetora
Virtude: Esperança
Vício: Luxúria

Crônica:
Fação:
Nome do grupo:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência ●●●	Força ●●	Presença ●●●●
REFINAMENTO	Raciocínio ●●●	Destreza ●●	Manipulação ●●
RESISTÊNCIA	Perserverança ●●	Vigor ●●	Autocontrolhe ●●

HABILIDADES

Meritais

(-3 se inepto)

Ciências _____
Erudição _____ ●
Informática _____
Investigação _____
Medicina _____
Ocultismo _____
Ofícios _____ ●●
Política _____ ●●

Físicas

(-1 se inepto)

Armamento _____ ●
Armas de Fogo _____
Briga _____
Condução _____ ●●
Dissimulação _____ ●●
Esportes _____ ●
Furto _____
Sobrevivência _____ ●

Sociais

(-1 se inepto)

Astúcia *dis. emoções, mentir* ●●
Empatia _____ ●●●
Expressão _____ ●●
Intimidação _____
Manha _____
Persuasão *embabelar* ●●
Socialização _____ ●●
Trato com Animais _____

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

Aliados ●●●●
Aparência Surpreendente ●●
Status ●

Desvantagens

Tamanho 5
Deslocamento 9
Mod. de Iniciativa +4
Defesa 2
Blindagem _____

Vitalidade

●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●
□□□□□□□□

Moralidade

18 _____
9 _____
8 _____
7 _____
6 _____ ●
5 _____
4 _____
3 _____
2 _____
1 _____

Experiência _____

Armas

Equipamento

Modificadores

Modificadores



CARL GRIMES

O filho de Rick e Lori é um menino calmo e inteligente, porém sua curiosidade lhe traz acontecimentos perigosos. Com seu pai sumido e sua mãe tendo relações com Shane, ele encara o amigo de Rick como um padrasto e até mesmo um amigo, conversando com ele coisas que não tem coragem de contar para o pai. É amigo de Sophia e junto dela crescerá num mundo hostil onde ver conhecidos morrendo faz parte do seu cotidiano.

THE WALKING DEAD

Nome: Carl Grimes
 Idade: 12 anos
 Jogador:
 Conceito: Criança Curiosa
 Virtude: Fé
 Vício: Gula
 Crônica:
 Fação:
 Nome do grupo:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência ●●●	Foça ●●	Presença ●●
REFINAMENTO	Raciocínio ●●●	Destreza ●●	Manipulação ●
RESISTÊNCIA	Persseverança ●●	Vigor ●	Autocortrole ●●

HABILIDADES

- Meritais**
 (-3 se inepto)
- Ciências _____
 - Erudição _____ ●
 - Informática _____
 - Investigação _____
 - Medicina _____
 - Ocultismo _____
 - Ofícios _____
 - Política _____

- Físicas**
 (-1 se inepto)
- Armamento _____
 - Armas de Fogo _____ ●
 - Briga _____
 - Condução _____
 - Dissimulação _____
 - Esportes _____ ●
 - Luto _____ ●
 - Obseviência _____

- Sociais**
 (-1 se inepto)
- Astúcia _____
 - Empatia _____ ●●
 - Expressão _____ ●●
 - Intimidação _____
 - Manha _____
 - Persuasão _____ ●
 - Socialização _____ ●●
 - Trato com Animais _____

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

- Aliados ●●●
- Mentor (Rick/Shane) ●●●●●
- Ligeiro ●●

Vitalidade

●●●●●

□□□□□□□□□□

Força de Vortade

●●●●

□□□□□□□□

Moralidade

10 _____

9 _____

8 _____

7 _____

6 _____ ●

5 _____

4 _____

3 _____

2 _____

1 _____

Desvantagens

Tamanho 4

Deslocamento 10

Mod. de Iniciativa +4

Defesa 2

Blindagem _____

Experiência _____

Armas	Modificadores
_____	_____
_____	_____
_____	_____
Equipamento	Modificadores
_____	_____
_____	_____
_____	_____



SHANE WALSH

Parceiro de serviço e amigo de Rick Grimes, é quem salva a esposa e filho do amigo do apocalipse que se tornou o mundo e se sente péssimo por ter deixado seu amigo no hospital sozinho. Porém, o fato de Rick encontrá-los não o agrada, pois além de perder o posto de líder dos sobreviventes, também perde a esposa de seu amigo, com quem estava tendo um caso, que o larga após a volta do marido. Shane possui muita fibra e é ótimo atirador, porém possui um temperamento inconstante que causará desconfiança e intrigas dentro do grupo.

THE WALKING DEAD

Nome: Shane Walsh
 Idade: Aprox. 30 anos
 Jogador:

Conceito: Soldado
 Virtude: Fortaleza
 Vício: Inveja

Crônica:
 Fação:
 Nome do grupo:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência ●●	Foça ●●●	Presença ●●
REFINAMENTO	Raciocínio ●●●	Destreza ●●●	Manipulação ●●●
RESISTÊNCIA	Perseverança ●●	Vigor ●●●●	Autocorção ●●

HABILIDADES

Meritais

(-3 se inepto)

- Ciências _____
- Erudição _____
- Informática _____
- Investigação ●●
- Medicina _____
- Ocultismo _____
- Ofícios ●●●
- Política ●

Físicas

(-1 se inepto)

- Armamento ●●
- Armas de Fogo pistola escop. ●●●●
- Briga ●●●
- Condução ●●
- Dissimulação ●●
- Espoltes ●●
- Furto _____
- Sobrevivência ●●

Sociais

(-1 se inepto)

- Astúcia (mentir) ●●●
- Empatia ●●
- Expressão ●
- Intimidação (interr., ameaça) ●●●
- Manha _____
- Persuasão (engabelação) ●●●
- Socialização ●●
- Trato com Animais _____

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

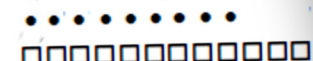
Vantagens

- Resistência Férrea ●●●
- Status (Polícia) ●●
- Aliados (Grupo) ●●●
- Saque Rápido ●
- Recuperação Rápida ●

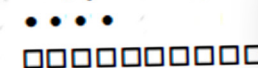
Desvantagens

- Tamanho 5 _____
- Deslocamento 11 _____
- Mod. de Iniciativa +5 _____
- Defesa 3 _____
- Blindagem _____

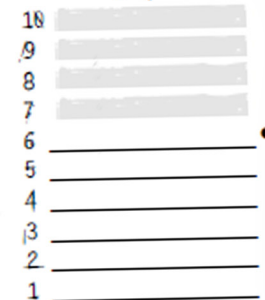
Vitalidade



Foça de Vontade



Moraldade



Experiência

Armas

Escopeta _____

Pistola _____

Modificadores

Equipamento

Modificadores



ANDREA

Andrea aparece na série junto com sua irmã Amy. Ambas estavam viajando juntas após muito tempo distantes quando o mundo ficou de pernas para o ar e agora se encontram no acampamento fora de Atlanta. Inteligente porém teimosa, era advogada de direitos civis e, talvez por isso, suas convicções ultrapassam qualquer crença ou senso comum do que é certo ou errado, portanto suas atitudes são muitas vezes contestadas pelo grupo. Além disso, Andrea fará de tudo para proteger sua irmã 12 anos mais nova.

THE WALKING DEAD

Nome: Andrea
 Idade: Aprox. 30 anos
 Jogador:

Conceito: Protetora
 Virtude: Justiça
 Vício: Ira

Crônica:
 Fação:
 Nome do grupo:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência ●●●	Força ●●	Presença ●●●
REFINAMENTO	Raciocínio ●●●	Destreza ●●●	Manipulação ●●
RESISTÊNCIA	Perseverança ●●	Vigor ●●	Autocontrola ●●

HABILIDADES

Mertais

(-3 se inepto)

- Ciências _____
- Erudição (Direito Civil) ●●●
- Informática ●●
- Investigação _____
- Medicina _____
- Ocultismo _____
- Ofícios ●●
- Política ●

Físicas

(-1 se inepto)

- Armamento _____
- Armas de Fogo ●
- Briga _____
- Condução (carros) ●●
- Dissimulação _____
- Espionagem ●
- Furto _____
- Sobrevivência ●

Sociais

(-1 se inepto)

- Astúcia _____
- Empatia ●●
- Expressão (comunicação) ●●●
- Intimidação ●
- Manha _____
- Persuasão ●●
- Socialização ●●●
- Trato com Animais _____

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

- Aliados ●●●
- Status (advogada) ●●●●

Vitalidade

-
-

Força de Vontade

-
-

Moraldade

- 10 _____
- 9 _____
- 8 _____
- 7 _____
- 6 _____ ●
- 5 _____
- 4 _____
- 3 _____
- 2 _____
- 1 _____

Desvantagens

- Tamanho 5 _____
- Deslocamento 10 _____
- Mod. de Iniciativa +5 _____
- Defesa 3 _____
- Btindagem _____

Experiência

Armas

Pistola _____

Modificadores

Equipamento

Modificadores



DALE HORVATH

Podemos dizer que Dale é a razão e sabedoria esquecida ou ignorada em tempos apocalípticos. Seu temperamento calmo bate de frente com personagens que prezam mais a própria sobrevivência que o senso coletivo. Porém, como é dotado de grande sapiência e experiência, é bem respeitado pelos outros sobreviventes, além de ser a pessoa que Rick procura quando precisa de conselhos. Ele acolhe Andrea e sua irmã quando toda a bagunça de mortos vivos acontece.

THE WALKING DEAD

Nome: Dale Horvath
 Idade: Aprox. 50-60 anos
 Jogador:

Conceito: Nômade
 Virtude: Prudência
 Vício: Preguiça

Crônica:
 Fação:
 Nome do grupo:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência ●●●	Força ●●	Presença ●●
REFINAMENTO	Raciocínio ●●●	Destreza ●●	Manipulação ●●●
RESISTÊNCIA	Perseverança ●●●●	Vigor ●●	Autocortrole ●●●●

HABILIDADES

Meritais

(-3 se inepto)

Ciências _____ ●
 Erudição _____ ●●●
 Informática _____
 Investigação _____ ●●
 Medicina _____ ●
 Ocultismo _____
 Ofícios (mecânica) _____ ●
 Política _____ ●

Físicas

(-1 se inepto)

Armamento _____
 Armas de Fogo _____ ●●
 Briga _____ ●
 Condução _____ ●
 Dissimulação _____
 Esportes _____
 Furtivo _____
 Sobrevivência _____ ●●

Sociais

(-1 se inepto)

Astúcia _____ ●●
 Empatia (motivos) _____ ●●●●
 Expressão _____
 Intimidação _____
 Manha _____ ●
 Persuasão (discurso motiv.) _____ ●●●●
 Socialização _____ ●
 Trato com Animais _____

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Vantagens

Bom Senso ●●●●
 Senso do Perigo ●●
 Aliados ●●●

Desvantagens

Tamanho 5
 Deslocamento 9
 Mod. de Iniciativa +6
 Defesa 2
 Blindagem _____

Vitalidade

●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●
 □□□□□□□□

Moraldade

18 _____
 9 _____
 8 _____
 7 _____ ●
 6 _____
 5 _____
 4 _____
 3 _____
 2 _____
 1 _____

Experiência

Armas

Espingarda _____

Modificadores

Equipamento

Van _____

Modificadores



DARYL DIXON

Daryl é o bad boy queridinho da série. Tem alta capacidade com bestas, armas de fogo, armas brancas, interrogações e em rastrear. Ou seja: ele é tudo que um grupo precisa para sobreviver a um ataque de mortos-vivos. Porém nada é 100% bom e Daryl não é diferente: ele é racista, nervoso, complicado, etc. É irmão mais novo de Merle, que aliás é mais barra pesada que ele, e que Daryl idolatra.

THE WALKING DEAD

Nome: Daryl Dixon

Idade: Aprox. 30 anos

Jogador:

Conceito: Sobrevivente

Virtude: Fortaleza

Vício: Orgulho

Crônica:

Facção:

Nome do grupo:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência ●●	Foça ●●	Presença ●●
REFINAMENTO	Raciocínio ●●●	Destreza ●●●●	Manipulação ●
RESISTÊNCIA	Perseverança ●●●	Vigor ●●●●	Autocorção ●●●

HABILIDADES

Meritais

(-3 se inepto)

- Ciências _____ ●
- Erudição _____
- Informática _____
- Investigação _____ ●●●
- Medicina _____
- Ocultismo _____
- Ofícios _____ ●●
- Política _____

Físicas

(-1 se inepto)

- Armamento _____ ●●
- Armas de Fogo *besta, pistola* ●●●●
- Briga _____ ●●●
- Condução _____ ●●
- Dissimulação _____
- Espportes _____ ●●●
- Furto _____ ●●
- Sobrevivência *procurar alimen.* ●●●

Sociais

(-1 se inepto)

- Astúcia _____ ●●
- Empatia _____
- Expressão _____
- Intimidação *(interrogação)* ●●●
- Manha _____
- Persuasão _____ ●●
- Socialização _____
- Traço com Animais _____ ●●

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

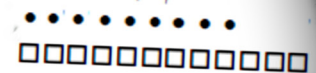
Vantagens

- Aliados _____ ●●●
- Recuperação Rápida _____ ●
- Senso do Perigo _____ ●●
- Resistência Férrea _____ ●●●
- Reflexos Rápidos _____ ●
- Senso de Direção _____ ●
- Resistência a Toxinas _____ ●●

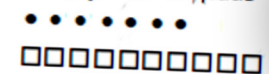
Desvantagens

- Tamanho 5 _____
- Deslocamento 10 _____
- Mod. de Iniciativa +9 _____
- Defesa 3 _____
- Blindagem _____

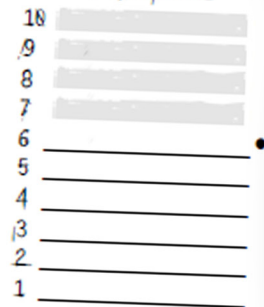
Vitalidade



Força de Vontade



Moraldade



Experiência

Armas

- Besta _____ **Modificadores**
- Pistola _____

Equipamento

- Moto _____ **Modificadores**



GLENN

Destemido, ágil e de bom coração, é quem salva Rick de virar comida de morto vivo quando o xerife vai até Atlanta procurar sua família. Era entregador de pizza e conhece as manhas e atalhos das ruas, portanto é sempre escalado (e explorado) para procurar provisões nas cidades. Tem um carinho especial por Dale, que o ensina a viver e a sobreviver nesse novo mundo.

THE WALKING DEAD

Nome: Glenn

Conceito: Escoteiro

Crônica:

Idade: Aprox. 20 anos

Virtude: Prudência

Fação:

Jogador:

Vício: Preguiça

Nome do grupo:

ATRIBUTOS

PODER	Inteligência ●●●	Foça ●●	Presença ●●
REFINAMENTO	Raciocínio ●●●●	Destreza ●●●	Manipulação ●
RESISTÊNCIA	Perseverança ●●	Vigor ●●	Autocontrola ●●●

HABILIDADES

Meritais

(-3 se inepto)

- Ciências _____
- Erudição _____ ●●
- Informática _____ ●
- Investigação _____ ●●
- Medicina _____
- Ocultismo _____
- Ofícios _____ ●●
- Política _____ ●

Físicas

(-1 se inepto)

- Armaamento _____ ●
- Armas de Fogo _____ ●●
- Briga _____ ●
- Condução _____ ●●
- Dissimulação _____
- Espolhos (corrida e saltar) ●●●
- Furto _____ ●●
- Sobrevivência _____ ●

Sociais

(-1 se inepto)

- Astúcia _____ ●●
- Empatia (emoções) _____ ●●
- Expressão _____ ●
- Intimidação _____
- Manha (conhecimento de ruas) ●●●
- Persuasão _____
- Socialização _____ ●●
- Trato com Animais _____

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

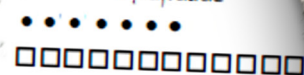
Vantagens

- Bom Senso ●●●●
- Senso do Perigo ●●
- Senso de Direção ●
- Aliados ●●●

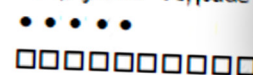
Desvantagens

- Tamanho 5 _____
- Deslocamento 10 _____
- Mod. de Iniciativa +6 _____
- Defesa 3 _____
- Bfndagem _____

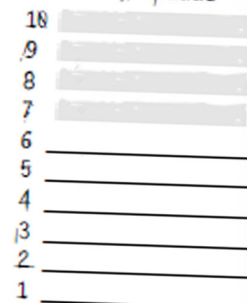
Vitalidade



Foça de Vontade



Moraldade



Experiência

Armas

Modificadores

Equipamento

Mochila _____

Modificadores

OS ANDARILHOS

Nesse capítulo apresentaremos três fichas básicas de mortos-vivos para você usar em sua ficha.

O primeiro caso, os andarilhos frágeis, são todos os andarilhos que possuem menor resistência: zumbis já apodrecidos ou com partes faltando; zumbis crianças ou até mesmo presos; o segundo tipo é usado no caso de mortos que começaram o estágio de putrefação mas que ainda dão certo trabalho; já os mortos fortes são os mais robustos, os que acabaram de se tornarem andarilhos e portanto são mais rápidos e mais difíceis de se eliminar.

Nas aventuras que estão no pré-apocalipse, use mais o tipo mais forte, já que não houve tempo para putrefação e existe alimento de sobra.

Em jogos de períodos mais avançados, balanceie entre os tipos medios e fracos, colocando poucos zumbis do último tipo.

Em campanhas onde já se decorreram anos, use em sua maioria os mortos com menor resistência, depois os medianos e apenas em raros casos os zumbis fortes. Neste caso os personagens mais experientes até saberão que o ataque foi recente e que onde tem um ser humano poderá haver outros, ou até mesmo uma comunidade inteira.



THE WALKING DEAD

ANDARILHO FRÁGIL

ATRIBUTOS

PODER ●●

REFINAMENTO ●

RESISTÊNCIA ●●

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

INICIATIVA ●

INTEGRIDADE FÍSICA ●●●●●●●●●●

TAMANHO ●●●●●●

DESLOCAMENTO ●

VITALIDADE

●●●●●●●●
□□□□□□□□

HABILIDADES ESPECIAIS

CONTAGIO ●●●●

INSTINTO DE GRUPO ●●

ROBUSTEZ ●

SENSIBILIDADE ●

ESPAÇO EXTRA PARA CAMAFANHA



THE WALKING DEAD

ANDARILHO MEDIANO

ATRIBUTOS

FODER ●●●

REFINAMENTO ●●

RESISTENCIA ●●●

OUTRAS CARACTERISTICAS

INICIATIVA ●●

INTEGRIDADE FISICA ●●●●●●●●

TAMANHO ●●●●●

DESLOCAMENTO ●●●●●

VITALIDADE

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

HABILIDADES ESPECIAIS

CONTAGIO ●●●

INSTINTO DE GRUPO ●●

ROBUSTEZ ●●

SENSIBILIDADE ●●

MOVIMENTACAO RAPIDA ●

ESPAÇO EXTRA PARA CAMAFANHA



THE WALKING DEAD

ANDARILHO FORTÉ

ATRIBUTOS

FORÇA ●●●●●

REFINAMENTO ●●●

RESISTÊNCIA ●●●

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

INICIATIVA ●●●●●●

INTEGRIDADE FÍSICA ●●●●●●●●●●

TAMANHO ●●●●●

DESLOCAMENTO ●●●●●●●●●●

VITALIDADE

●●●●●●●●●●●●●●
■■■■■■■■■■■■■■■■

HABILIDADES ESPECIAIS

CONTAGIO ●●●

INSTINTO DE GRUPO ●●●

ROBUSTEZ ●●●

SENSIBILIDADE ●●●

MOVIMENTAÇÃO RÁPIDA ●●

ESPAÇO EXTRA PARA CAMAFAEHA





Neste capítulo daremos algumas ideias para suas aventuras. Tenha em mente que a proposta é dar uma base para sua aventura/campanha. Mude tudo que achar desnecessário ou discordar. A saber:

O CAOS DEBAIXO DA TERRA

O que seria “melhor” do que uma aventura com andarilhos onde o espaço físico só te sabota? O que você faria se o apocalipse zumbi se iniciasse e você estivesse dentro do metrô, sem saber se lá fora as coisas estão piores do que

aqui? É nesse cenário que começaremos a primeira ideia de aventura.

Os personagens encontram-se em meio a um evento corriqueiro - se locomover num transporte público subterrâneo - onde milhares de outras pessoas fazem o mesmo.

Primeira Cena

Essa cena deve ser utilizada para interação dos personagens e apresentação do cenário. Use e abuse de npcs: use irmãos, chefes, namoradas, amigos, etc. Enquanto narrar essa cena, tente fixar o elo entre o npc e seus amigos ou fa-



miliares. Eles serão “âncoras” para os jogadores ou até mesmo aqueles que irão salvá-los quando a coisa engrossar.

Segunda Cena

A segunda cena se inicia com o primeiro ataque zumbi que virá instantes depois do trem que você estiver parar de funcionar. O narrador pode usar sua criatividade para apresentar o primeiro ataque: Ele vem do subterrâneo? De um duto de ventilação? Alguém que estava tossindo muito salta em cima de alguém? Mostre aos jogadores que agora as coisas ficaram sérias.

Terceira Cena

A velocidade para o acontecimento dessa cena vai depender do modus operandi dos jogadores. Caso eles queiram limpar o vagão, a terceira cena vai demorar mais para acontecer. Caso decidam ir embora do trem, ela acontecerá mais rápido. Nesta terceira cena os jogadores encontrarão uma horda de mortos-vivos vindo da próxima estação de encontro com eles. Aconselhamos que tal cena ocorra quando decidirem ir embora, mas nada impede de ocorrer enquanto eles estão ainda nos vagões.

Deixe claro que são inúmeros mortos vivos e mesmo que exista alguém armado não haverá balas o suficiente; outra situação é que se ninguém possuir uma lanterna, a descoberta dessa horda poderá acontecer da pior forma possível: com baixa visibilidade (ou nula), os personagens podem só notar de fato o que está acontecendo quando o(s) npc(s) que estão com vocês forem atacados.

Eles terão então provavelmente 3 opções:

- a) ir contra a maré de andarilhos: Praticamente suicídio, provavelmente haverá uma chacina de jogadores. Deixe entenderem que essa opção é maluquice.
- b) voltar para o trem: Nesta opção os jogadores se verão en-

curralados; algum npc com mais pinta de sobrevivente tentará convencer que alguém precisará ficar de “boi de piranha” - ou seja, se sacrificar - para que o resto do grupo viva. Ele vai aconselhar os personagens mais lentos, como os feridos ou anciões.

c) Tentar caminhar para o outro lado: Nesse caso mostre menos mortos vivos para se enfrentar. Contudo implante na cabeça dos seus jogadores a seguinte ideia: E se lá fora estiver pior?

Quarta Cena:

A quarta cena só terá início quando os jogadores se estiverem longe do perigo imediato e conseguirem alguns momentos de fôlego, pois então um perigo ainda maior os assolará. Como neste caso comida ainda não é escassa nas casas, crie alguma situação onde ficar no refúgio não é uma opção: Esse acontecimento pode ser explosão/incêndio, inundamento, acidente ou mesmo o exercito fazendo a “limpa” na cidade.

O SOCORRO

A cidade (estado/parte do mundo/o mundo todo...) está um caos. Já não existe comunicação em rede, apenas poucas emissões em rádio, pois a energia é escassa. Alimentos agora estão difíceis de se conseguir e a água encontra-se poluída e com risco de contaminação. Zumbis estão por toda a parte, não existe local seguro.

Primeira Cena

A primeira cena será a apresentação do cenário caótico para os jogadores, porém o narrador liberará a informação conforme for achando necessário. O grupo provavelmente já se conhece e andam em conjunto para aumentar suas chances de sobrevivência. Deixe entender que



eles já possuem bastante intimidade, união, contudo sofrem por um companheiro recentemente perdido.

Segunda Cena

O jogo já estará rolando, pois ele vai realmente “começar” quando uma mensagem chega com um pedido de socorro de um ponto a alguns quilômetros dali. E segue com a preparação (ou discussão) para o resgate. O pedido tem que ser inegável: será de um companheiro de grupo ou até mesmo da família de um dos jogadores.

Terceira Cena

Essa cena só terá início caso decidam atender ao pedido. O percurso em si é perigoso - podendo ser fácil ou mais difícil - dependendo da quantidade de recursos que os personagens tiverem acesso: armamento, veículos, suprimentos em geral.

Quarta Cena

Tem início logo que chegarem ao local, que deverá ser afastado de centro urbano, seja uma cabana próxima a um lago, num reduto nas montanhas ou qualquer coisa afastado o suficiente.

Eles chegarão neste local “paradisiaco” e o mais estranho é não haver criatura nenhuma nos arredores. O ápice da crônica se dará quando descobrirem que o pedido de resgate é falso e forem emboscados por um grupo rival que visa roubar seus equipamentos/armamentos/suprimentos.

A aventura então terá algumas opções:

- a) A verdade: O grupo descobrirá a verdade antes de serem emboscados e agora terão de fugir do grupo que os caça;
- b) O cerco: Os jogadores conseguem encontrar um refúgio mas então estão cercados. A única opção nesse caso é acabar com a ameaça para poderem fugir.
- c) A fuga: Já aprisionados, agora eles terão de fugir do acampamento dos inimigos. Haverão outros npcs de outros grupos que caíram no mesmo truque - inclusive seu amigo - que foi usado



para atraí-los até ali. O grupo então terá que lidar também com tal traição: ele teve que fazer isso para sobreviver ou está disfarçado? Será que ele não podia ter mentido?

A CURA

Primeira Cena

A primeira cena inicia-se com rumores de uma vacina que acabará com o apocalipse zumbi. Um estrangeiro a reproduziu e alega sucesso em regressão ao efeito.

Segunda Cena

A segunda cena só se iniciará caso decidam ir atrás desta vacina, que está em



alguma cidade distante, ou até mesmo outro país. O narrador decide os riscos da viagem até lá e quais os meios possíveis.

Terceira Cena

A terceira cena começa quando os personagens chegarem até o local onde se encontra a vacina, mas surpreendem-se ao serem eles parte de uma experiência. O cientista, na verdade, queria testar um soro para combater os zumbis, contudo estava já sem cobaias o suficiente. Note que o cientista não pode estar agindo sozinho: ele precisa de uma comunidade que o ajuda a maquiagem a situação para atrair forasteiros como cobaias. A comunidade não se acha má, ela acredita que os fins justificam os meios e que muitos dos amigos podem ser ressuscitados.

Quarta

Nesta cena os jogadores vão descobrir que o cientista na verdade já desistiu faz tempo de achar uma cura. Ele na verdade sustenta a situação pois só assim ele continuará tendo o controle total da comunidade - isso inclui todo o tipo de crime possível - e também para alimentar seu sadismo.

Os jogadores terão três possíveis opções:

- Acordar a comunidade: Para fugir da comunidade o grupo tentará mostrar a verdade para a comunidade. Pode ser alguma situação sinistra onde apenas o doutor poderia ter feito;
- A fuga: Vendo que não tem outras opções e que o doutor “cegou” a comunidade, a única opção é fugir.
- Correr e bater: Os jogadores fogem, mas perderam muita coisa vindo ali e agora possuem sede de vingança. Eles tentarão destruir tal comunidade.

Com essas três aventuras você e seu grupo já podem começar a estourar alguns miolos por aí. Esperamos que tenham gostado do material e que ele seja útil em sua mesa de jogo.

Dúvidas, sugestões, reclamações fale conosco no contato@sonaopodetirarum.com, no twitter @sonaopodetirar1 ou na nossa fanpage <https://www.facebook.com/sonaopodetirarum>