

Zombocalypse

Um RPG minimalista de apocalipse zumbi
Lu Cicerone Cavalheiro
Licença Creative Commons CC-BY 4.0 internacional

Autoria, Diagramação e Artes

Lu Cavalheiro

<https://lucavalheiro.itch.io>

Licença

Creative Commons CC-BY-SA 4.0 Internacional

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR

Sinopse

Vocês são um dos últimos grupos de sobreviventes do apocalipse zumbi que dizimou a **Cidade**. Sua missão agora é sobreviver até conseguir escapar desse caos... **se** vocês conseguirem escapar.

Jogo não recomendado para menores de 14 anos, por lidar com temas sensíveis, como horror, sobrevivência a um apocalipse zumbi, violência e caos social. Todas as situações descritas neste material são meramente ficcionais e quaisquer semelhanças com fatos reais ou outras obras já publicadas é mera coincidência. Recomenda-se discrição ao leitor.



Zombocalypse foi publicado em parceria e com o fomento do **RPGWorld** – <https://rpgworldsite.wordpress.com/>.

Zombocalypse foi baseado em **Lasers and Feelings**, de John Harper, disponível em <https://johnharper.itch.io/lasers-feelings>.

Jogadores: criando um Sobrevivente

➤ Escolha um **Estilo** para o seu **Sobrevivente**: **Agressivo**, **Cauteloso**, **Curioso**, **Esperto**, **Estiloso**, **Impulsivo** ou **Sor-**

rateiro.

➤ Escolha uma **Função** para o seu **Sobrevivente**: **Agente do Governo**, **Cientista**, **Jornalista**, **Médico**, **Piloto de Fuga**, **Policial Novato** ou **Soldado Veterano**.

➤ Escolha um **Número** entre 2 e 5 para o seu **Sobrevivente**. Um número alto significa que você é bom em **Enfrentar** (enfrentar, confrontar, lutar, disputar, intimidar, abordar diretamente). Um número baixo significa que você é bom em **Evadir** (esquivar, fugir, esconder, dissimular, abordar indiretamente).

➤ Anote as **Condições** de seu **Sobrevivente**: **Abalado**, **Escoriado**, **Ferido**, e **Morrendo**.

➤ Dê ao seu **Sobrevivente** um **Nome maneiro de Sobrevivente**. Pode ser um apelido, se você quiser ser o cara misterioso do grupo.

➤ Anote o **equipamento inicial** de seu **Sobrevivente**: uma muda de roupas; dois itens de cura capazes de curar cada um deles uma **Condição** cada; e escolha um entre: uma arma de ataque corpo-a-corpo capaz de causar uma **Condição** de dano por ataque; ou uma arma de ataque à distância com munição para dez disparos capaz de causar uma **Condição** de dano por disparo.

➤ **Objetivo do jogador**: Ter seu personagem envolvido em uma história de sobrevivência a um apocalipse zumbi e fazer o melhor possível nas situações propostas pelo Narrador.

➤ **Objetivo do personagem**: Escolha um, ou invente o seu próprio: **Continuar sendo o cara**, **Descobrir de onde os zumbis vieram**, **Acabar com o apocalipse zumbi**, **Fazer dos sobreviventes sua nova família**, **Pesquisar os zumbis**, **Resgatar mais sobreviventes**, **Ser o líder dos sobreviventes**.

Rolando os dados

Quando seu **Sobrevivente** for fazer algo arriscado, olhe para quem ele é. Se a ação for algo que ele razoavelmente conseguiria fazer e não há nenhuma pressão ou oposição a ele, como um **Piloto de Fuga** tentando fazer uma ligação direta em um carro em uma rua vazia, ele simplesmente consegue. Se for algo que seja simplesmente impossível de ser feito pelo **Sobrevivente**, como o mesmo **Piloto de Fuga** tentar realizar uma cirurgia car-

díaca, ele simplesmente não consegue.

Porém, quando houver dúvida se o **Sobrevivente** é capaz de realizar aquela ação ou não, role os dados. Seu **Sobrevivente** começa com **1d6**, **+1d6** se o **Estilo** contribuir com a ação pretendida, **+1d6** se a **Função** contribuir, **+1d6** se o **Objetivo do personagem** contribuir, **+1d6** se o **Sobrevivente** estiver **Preparado** para realizar aquela ação (à critério do Narrador), **-1d6** se apenas a **Condição Ferido** estiver marcada, e **-2d6** se a **Condição Morrendo** estiver marcada. Não importa o resultado da soma de dados, seu **Sobrevivente** nunca poderá rolar mais do que **3d6**. Se no somatório de dados seu **Sobrevivente** acabar com **0d6** ou menos dados, ele simplesmente está ferido demais para conseguir realizar a ação pretendida.

Role os dados e compare cada resultado com o seu **Número**: se você estiver usando **Enfrentar**, você vai querer um valor **menor ou igual ao** seu **Número**; se você estiver usando **Evadir**, você vai querer um valor **maior ou igual ao** seu **Número**.

Se nenhum dos dados for um sucesso, algo deu errado. O Narrador dirá como as coisas, por alguma razão, *pioraram*;

Se apenas um dos dados for um sucesso, você conseguiu mal e porcamente. O Narrador introduzirá uma *complicação*, *dano* ou *custo*;

Se dois dados forem sucessos, você conseguiu fazer o que queria. Bom trabalho!

Se os três dados forem sucessos, você conseguiu um **sucesso crítico**! O Narrador descreve um *efeito* ou *benefício* adicional que você conseguiu por conta de seu sucesso.

Se pelo menos um dado cair exatamente o seu Número, você conseguiu um **Enfrentamento evasivo**. Você consegue um entendimento melhor sobre o que está acontecendo ao seu redor. Faça uma pergunta ao Narrador, e ele a responderá honestamente. Algumas boas perguntas:

O que ele realmente está pensando?; Tem algo por trás disso?; Como eu posso fazer com que eles ___?; Em que eu deveria estar atento agora?; Qual é o melhor jeito

para ____?; O que realmente está acontecendo aqui?.

Ajudando: Se você quiser ajudar na rolagem de algum outro *Sobrevivente*, diga como você vai tentar ajudar e role os dados. Se você tiver pelo menos um sucesso, dê **+1d6** à rolagem dele.

Os Zumbis

Zumbis são seres vivos que morreram, porém, por alguma razão, se tornaram cadáveres reanimados e irracionais com uma fome insaciável por carne – incluindo humana, preferencialmente viva. Qualquer ser vivo morto por um zumbi e que não tenha sido totalmente devorado se levantará como um zumbi e se juntará à horda que assola a **Cidade**.

O Narrador tem a opção de decidir qual foi a origem do apocalipse zumbi ou então discutir isso com seus jogadores. Seja qual for o método escolhido, porém, é importante frisar: o Narrador e os Jogadores podem até saber o que aconteceu, mas os *Sobreviventes* não sabem nada disso.

Narrador: criando Zumbis

Qualquer ser vivo do reino animal pode ser transformado em um zumbi. Um zumbi é considerado **Preparado** para quaisquer ações físicas nas quais o animal em vida possuía em maior capacidade do que um ser humano, como a velocidade de corrida de um cachorro ou a força física de um cavalo. Se um *Sobrevivente* estiver realizando uma rolagem contra um zumbi que possa ser considerado **Preparado** para atrapalhar a ação pretendida (como fugir correndo à pé de um cachorro zumbi), de **-1d6** à rolagem do *Sobrevivente*.

Zumbis têm apenas uma **Condição**, **Abalado**. Além disso, todos os zumbis são capazes de realizar ataques corpo-a-corpo. Alguns zumbis, os mais fortes ou perigosos, possuem capacidades adicionais. O Narrador deverá rolar **1d6** na tabela abaixo por habilidade adicional que esses zumbis mais fortes possuem:

1: Sem habilidades adicionais	4: Encouraçado: reduz em 1 as Condições recebidas em um ataque
2: Voador: só pode ser atacado por armas de ataque à distância	5: Resistente: o zumbi possui uma Condição adicional
3: Ataque à distância: o zumbi pode realizar ataques à distância	6: Perigoso: o zumbi causa uma Condição de dano adicional

Caso um zumbi tenha **Condições** adicionais, ele não recebe os redutores de dados associados. Afinal de contas, ele já está morto – o que significa a dor para uma criatura morta reanimada sabe-se lá como?

Enfrentando Zumbis

Apesar de serem impelidos por sua fome insaciável por carne viva, zumbis ainda são cadáveres reanimados por algum meio misterioso, e por isso se movem tropeçadamente. Isso significa que os *Sobreviventes* sempre agem antes deles em uma situação de enfrentamento, exceto em casos de emboscada ou o Narrador estar introduzindo uma *piora* na situação em virtude de uma falha na rolagem de um dos *Sobreviventes*.

Caso sejam pegos em uma situação de enfrentamento, os jogadores devem determinar a ordem na qual seus *Sobreviventes* irão agir. O Narrador dirá quantos e quais tipos de zumbis estão presentes na cena de enfrentamento. Os *Sobreviventes* agem na ordem determinada por eles próprios, depois o Narrador agirá pelos zumbis restantes. Se pelo menos um *Sobrevivente* e um zumbi estiverem em pé ao final de todas as ações, uma nova rodada se inicia.

O *Sobrevivente* pode tentar realizar qualquer ação que desejar. Calcule normalmente quantos dados ele possui para a rolagem, menos o dado de **Preparo** do zumbi caso seja aplicável. Entretanto, se ele decidir atacar o zumbi ou for atacado por um, o *Sobrevivente* deve decidir se usará **Enfrentar** ou **Evadir** em sua ação de ataque ou defesa, rolar os dados e conferir abaixo qual foi o resultado:

Se nenhum dos dados for um sucesso, o zumbi conseguiu lhe causar dano. Marque tantas **Condições** desmarcadas quanto as que o zumbi é capaz de causar;

Se apenas um dos dados for um sucesso, você e o zumbi causaram dano um no outro. Tanto você quanto o zumbi marcam a quantidade apropriada de **Condições** apropriadas;

Se dois dados forem sucessos, você causa dano ao zumbi, que marca a quantidade de **Condições** apropriada à arma que você esteja usando;

Se os três dados forem sucessos, você conseguiu um **sucesso crítico!** O zumbi marca o **dobro** de **Condições** que sua arma é capaz de causar.

As **Condições** devem ser marcadas sequencialmente. A primeira a ser marcada é a **Abalado**, depois é a **Escoriado**, a seguir é a **Ferido**, e por último é a **Morrendo**. Se o zumbi sofrer uma **Condição** e não tiver mais nenhuma para marcar, ele será destruído. Se isso acontecer ao seu *Sobrevivente*, ele morrerá, e provavelmente se levantará como um zumbi algum tempo depois.

Narrador: conduzindo o jogo

Jogue para descobrir como os *Sobreviventes* vão se virar no meio do caos. Introduza ameaças mostrando evidências de sua presença. Antes de uma ameaça fazer algo contra um *Sobrevivente*, dê indícios do que está para acontecer e então pergunte qual será a reação dele. *O zumbi inclina a cabeça para trás e se prepara para cuspir algo em sua direção. O que você vai fazer?; Você está encurralado no topo de um prédio, com outros prédios de alturas parecidas ao redor. O que você vai fazer?.*

Peça por rolagens quando a situação for incerta. Não planeje resultados com antecedência – deixe as coisas acontecerem. Use as falhas para levar a ação adiante. A situação sempre muda quando uma rolagem é pedida, para o bem ou para o mal. Seja criativo, mas seja justo com as *complicações*, *custos* ou *pioras* na situação.

Faça perguntas aos *Sobreviventes* e crie em cima das respostas. *Vocês já viram esse tipo de zumbi antes?; Como era este bairro antes do apocalipse zumbi?; Você conhecia esse cara antes de ele ser um zumbi?.*