

ficha de aventura da Judy

PV (pontos de vida):
 PF (pontos de furtividade):
 pontos de bônus:

ARMA 1

municação:
 dano:

ARMA 2

municação:
 dano:



equipamentos :

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10

grupo: 1PF = 1 aliado

1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10

notas :

continuar no painel:



ficha de aventura do Ben



PV (pontos de vida):
PI (pontos de inteligência):
pontos de bônus:

ARMA 1

municação:
dano:
PI:

ARMA 2

municação:
dano:
PI:



equipamentos :

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

estômago :

coração

g

músculo

g

cérebro

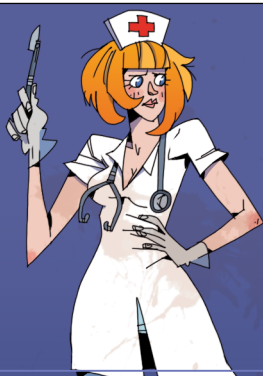
g

notas :

continuar no painel:



A



ANDREA, A ENFERMEIRA

PONTOS DE BÔNUS: 3

HABILIDADES:
PRIMEIROS SOCORROS.
SEU CONHECIMENTO
MÉDICO PERMITE QUE
VOCÊ DOBRE OS EFEITOS
DOS OBJETOS
DE SOBREVIVÊNCIA.

TRAÇO DE CARÁTER:
VOLUNTÁRIA
CZ74 / 1351
VOLTE PARA 301.

PONTOS DE BÔNUS: 3

PV: 15

VIGILÂNCIA: 5

ARMA:

BISTURI (4 DN, 2 PI)

CORACÃO: 600 G

CÉREBRO: 400 G

MÚSCULO: 100 G

VITÓRIA -> 320

FUGIR -> 301

B



BORIS, O LOUCO

PONTOS DE BÔNUS: 0

HABILIDADES:
MALUCO! ESTE CARA SE
DESCONTROLA E ATAÇA
QUALQUER COISA QUE SE
MOVA... ATÉ MESMO VOCÊ!

PV: 15

ARMA:

BARRA DE FERRO (5 DN)

VOCÊ PODE FUGIR PARA 79,
MAS VOCÊ PERDE 1 PF.

VITÓRIA -> 276

PONTOS DE BÔNUS: 1

PV: 15

VIGILÂNCIA: 8

ARMA: BARRA DE FERRO
(5 DN, 3 PI)

CORACÃO: 300 G

CÉREBRO: 50 G

MÚSCULO: 300 G

VITÓRIA -> 79

FUGIR -> 79

C



CAMILLE, A MULHER GRÁVIDA

PONTOS DE BÔNUS: 5

HABILIDADE:
SEU BARRIGÃO FAZ COM QUE
SUA MOVIMENTAÇÃO SEJA
DIFÍCIL, CONSEQUENTEMENTE
SEMPRE QUE ENCONTRAR
UM INIMIGO, VOCÊ TEM QUE
ADICIONAR 1 DE VIGILÂNCIA
POR ZUMBI OU REMOVER 1
OBJETO DE SOBREVIVÊNCIA
DE SUA BOLSA.

TRAÇO DE CARÁTER:
MATERNAL

A130 / Q85 / 285
VOLTE PARA 16.

PONTOS DE BÔNUS: 5

PV: 15

VIGILÂNCIA: 5

ARMA: FACA (4 DN, 2 PI)

CORACÃO: 600 G

CÉREBRO: 500 G

MÚSCULO: 100 G

VITÓRIA -> 345

FUGIR -> 16

D



DENISE, A MOTORISTA

PARA CHEGAR AO
MICRO-ÔNIBUS,
VÁ PARA 136 OU
VOLTE PARA 250.

PARA ATAÇÁ-LA,
VÁ PARA 349.
OU VOLTE PARA 250.

E



EDDY, O PARANÓICO

PV: 15
VIGILÂNCIA: 2
ARMA: ESPINGARDA
(9 DN, 2 MN)
VITÓRIA → 103
FUGIR → 149

PONTOS DE BÔNUS: 3
PV: 15
VIGILÂNCIA: 2
ARMA: ESPINGARDA
(9 DN, 2 MN, 7 PI)
CORACÃO: 900 G
CÉREBRO: 400 G
MÚSCULO: 500 G
VITÓRIA → 103
FUGIR → 149

F



EI, ESPERE!
TENHO CERTEZA QUE
PODEMOS FAZER
ALGUNS NEGÓCIOS
JUNTOS...

SE VOCÊ POSSUI PELO MENOS 5 PI, VÁ PARA 347

FRANK, O TROMBADINHA

FRANK NÃO O ACOMPANHA,
MAS ELE NEGOCIARÁ
COM VOCÊ.

PARA LHE DAR 1 OBJETO DE
SOBREVIVÊNCIA, VÁ PARA 288.

PARA LHE DAR 3 OBJETOS
OU UM KIT DE PRIMEIROS
SOCORROS, VÁ PARA 327.

PARA LHE DAR UMA ARMA
(MÍNIMO DE 3 DN), VÁ PARA 193.

PONTOS DE BÔNUS: 2

PV: 14
VIGILÂNCIA: 2
ARMA: PÉ-DE-CABRA
(6 DN, 4 PI)
CORACÃO: 400 G
CÉREBRO: 400 G
MÚSCULO: 300 G
VITÓRIA → 268
FUGIR → 55

G



GUY, O PSICOPATA

PONTOS DE BÔNUS: 1

HABILIDADES: VIOLENTO.
ESTE HOMEM NÃO
DESISTIRÁ POR NADA
SUA CAPACIDADE DE
ELIMINAR INIMIGOS
É IMPRESSIONANTE.
E ADICIONE 2 DN AOS
SEUS GOLPES, ENQUANTO
ESTIVER COM ELE.

TRAÇO DE CARÁTER:
PREOCUPANTE.
VÁ PARA 273.

PONTOS DE BÔNUS: 1

PV: 22
VIGILÂNCIA: 7
ARMA: PUNHOS SELVAGENS (6
DN)
CORACÃO: 100 G
CÉREBRO: 100 G
MÚSCULO: 100 G
VITÓRIA → 98
FUGIR → 182

H



HECTOR, O ASSUSTADO

PARA LHE DAR IMPULSO
E SALTAR, VÁ PARA 68.

PARA ESPERAR ATÉ QUE ELE
SALTE, E VOCÊ POSSA
AJUDÁ-LO, VÁ PARA 111.

PARA TENTAR COMER ESSA
PRESA FÁCIL, VÁ PARA 306.

SE VOCÊ TEM UMA FAÇA E
PELO MENOS 5 PI, VÁ PARA
331. CASO CONTRÁRIO, DEIXE
QUE OS OUTROS ZUMBIS
CUIDEM DELE E SIGA SEU
CAMINHO PELO 212.

I



IVAN, O GEEK

PONTOS DE BÔNUS: 2

HABILIDADES: GAMER.
SEU CONHECIMENTO DE ZUMBIS PERMITE QUE VOCÊ EVITE QUALQUER COMBATE EM TROCA DE UM OBJETO DE SOBREVIVÊNCIA.

TRAÇO DE CARÁTER:
SOBREVIVENTE

A351
VÁ PARA 51.

PONTOS DE BÔNUS: 2

PV: 12

VIGILÂNCIA: 3

ARMA: ESPADA LARGA
(4 DN, 3 PI)

CORACÃO: 200 G

CÉREBRO: 600 G

MÚSCULO: 100 G

VITÓRIA → 278

FUGIR → 107

J



JOHNNY, O MOTOQUEIRO

JOHNNY NÃO SEGURARÁ COM VOCÊ, MAS PARA AGRADECER POR SUA AJUDA, ELE PODE LHE FAZER UM FAVOR:

PARA APRENDER SOBRE A MELHOR MANEIRA DE SE PROTEGER CONTRA ZUMBIS, VÁ PARA 296.

PARA APRENDER A MELHOR MANEIRA DE SE LIVRAR DE UM ZUMBI, VÁ PARA 342.

PARA FALAR COM ELE SOBRE SUA MOTO, VÁ PARA 240 (SE VOCÊ POSSUIR PELO MENOS UM PONTO DE BÔNUS).

PONTOS DE BÔNUS: 2

PV: 18

VIGILÂNCIA: 4

ARMA: PÉ-DE-CABRA
(6 DN, 4 PI)

CORACÃO: 400 G

CÉREBRO: 200 G

MÚSCULO: 600 G

VITÓRIA → 287

FUGIR → 265

K



KARIM, O VALENTÃO

PONTOS DE BÔNUS: 2

HABILIDADES: FORÇA BRUTA.
VOCÊ PODE CONTAR COM A AJUDA DELE DURANTE SUAS LUTAS. ENQUANTO ELE ESTIVER COM VOCÊ, VOCÊ RECEBE 1 DN ADICIONAL POR GOLPE.

TRAÇO DE CARÁTER:
UM CARA DURAÇO.

V380 / Y380 / X97 / T329

VOLTE PARA 170.

PONTOS DE BÔNUS: 2

PV: 18

VIGILÂNCIA: 8

ARMA: BARRA DE FERRO
(5 DN, 3 PI)

CORACÃO: 600 G

CÉREBRO: 200 G

MÚSCULO: 1 KG

VITÓRIA → 170

FUGIR → 170

L



LAMBERT, O TRABALHADOR

PONTOS DE BÔNUS: 0

ESTE CARA NÃO VAI TE AJUDAR ATÉ QUE ELE ENCONTRE SUA FILHA ZOE (239).

VOLTE PARA 172

PONTOS DE BÔNUS: 2

PV: 22

VIGILÂNCIA: 7

ARMA: MACHADO
(6 DN, 4 PI)

CORACÃO: 600 G

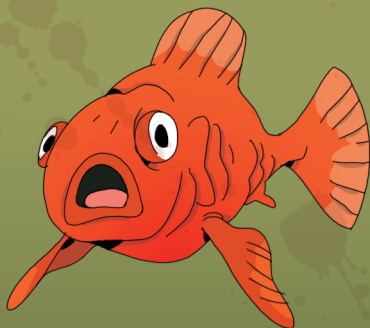
CÉREBRO: 500 G

MÚSCULO: 300 G

VITÓRIA → 188

FUGIR → 172

M



MICHAEL, O PEIXE VERMELHO

PONTO DE BÔNUS: 1

HABILIDADES: DECORATIVO. ESTE PEIXE VERMELHO É MUITO BONITO, MAS NÃO OFERECE AJUDA NENHUMA PARA SUA FUGA.

TRAÇO DE CARÁTER: QUIETO

VOLTE PARA 4.

PONTO DE BÔNUS: 1

PV: 3

VIGILÂNCIA: 0
ARMA: NADADEIRA (1 DN)

CORACÃO: 50 G

CÉREBRO: 50 G

MÚSCULO: 50 G

VITÓRIA → 277

FUGIR → 4

N



NORBERT, O POLICIAL

PONTO DE BÔNUS: 2

HABILIDADES: PROTEGER E SERVIR. SEU TRABALHO COMO POLICIAL É PROTEGÊ-LO. ELE PODE APANHAR POR VOCÊ, MAS ESTEJA CIENTE DE QUE ELE TEM APENAS 18 PV E NÃO ACEITARÁ USAR OS OBJETOS DE SOBREVIVÊNCIA.

TRAÇO DE CARÁTER:

PROTECTOR

VÁ PARA 267.

PONTO DE BÔNUS: 2

PV: 18

VIGILÂNCIA: 7

ARMA: PISTOLA
(7 DN, 4 MN, 5 PI)

CORACÃO: 300 G

CÉREBRO: 300 G

MÚSCULO: 300 G

VITÓRIA → 75

O



ODILE, A MULHER FERIDA

PONTO DE BÔNUS: 3

HABILIDADES: FERIMENTOS ABERTOS. O CHEIRO DE SUAS FERIDAS INFECTADAS DEIXA OS ZUMBIS MAIS AGRESSIVOS, O QUE AUMENTA O DANO DELES EM 1.

TRAÇO DE CARÁTER: GRAVEMENTE FERIDA

A237

VÁ PARA 131.

PONTO DE BÔNUS: 1

PV: 7

VIGILÂNCIA: 1
ARMA: MACHADO
(6 DN, 4 PI)

CORACÃO: 300 G

CÉREBRO: 300 G

MÚSCULO: 300 G

VITÓRIA → 333

FUGIR → 184

P



PATRICK, O ZUMBI (OU NÃO)

VOCÊ AINDA PODE FUGIR PARA 367, MAS ISSO CUSTARÁ 4 PV.

PV: 12

ARMA: FACA
(4 DN)

VITÓRIA → 175

PONTO DE BÔNUS: 1

PV: 12

VIGILÂNCIA: 5

ARMA: FACA
(4 DN, 2 PI)

CORACÃO: 300 G

CÉREBRO: 50 G

MÚSCULO: 500 G

VITÓRIA → 290

FUGIR → 367

Q



QUENTIN, O GAROTO

PONTOS DE BÔNUS: 5

HABILIDADES: BLÁ BLÁ BLÁ, SEU FALATÓRIO CHAMA A ATENÇÃO DOS ZUMBIS. EM TODA LUTA, O INIMIGO ATACA PRIMEIRO.

TRAÇO DO CARÁTER: TAGARELA
2238 / C85
VOLTE PARA 73.

PONTOS DE BÔNUS: 5

PV: 8
VIGILÂNCIA: 5
ARMA: FACA (4 DN, 2 PI)
CORACÃO: 600 G
CÉREBRO: 100 G
MÚSCULO: 200 G

VITÓRIA → 178
FUGIR → 73

R



ROBERT, O HOMEM FERIDO

PONTOS DE BÔNUS: 3

HABILIDADES: FERIMENTOS ABERTOS. O CHEIRO DE FERIDAS INFECTADAS DEIXA OS ZUMBIS MAIS AGRESSIVOS, O QUE AUMENTA O DANO DELES EM 1.

TRAÇO DO CARÁTER: GRAVEMENTE FERIDO
A48
VÁ PARA 340.

PONTOS DE BÔNUS: 1

PV: 7
VIGILÂNCIA: 3
ARMA: PISTOLA (7 DN, 4 MN, 5 PI)
CORACÃO: 300 G
CÉREBRO: 300 G
MÚSCULO: 300 G

VITÓRIA → 59
FUGIR → 204

S



SOLDADO DO EXÉRCITO

ESTE HOMEM ESTÁ GRAVEMENTE FERIDO PARA SER TRANSPORTADO. O QUE VOCÊ VAI FAZER?

I82
A46

SE QUISER ACOMPANHAR SEUS ÚLTIMOS MOMENTOS, VÁ PARA 113.
PARA ACABAR COM SUA AGONIA, VÁ PARA 190.

PONTOS DE BÔNUS: 2

PV: 10
VIGILÂNCIA: 3
ARMA: PUNHO (3 DN)
CORACÃO: 400 G
CÉREBRO: 400 G
MÚSCULO: 400 G

VITÓRIA → SE VOCÊ TEM MAIS QUE 5 PI, VÁ PARA 322.
CASO CONTRÁRIO, VÁ PARA 298.
FUGIR → 92

T



TERESA, A AVÓ

PONTO DE BÔNUS: 2

HABILIDADES: NOSTÁLGICA. ELA É MUITO APEGADA A SUA ANTIGA ARMA (8 DN). VOCÊ DEVE DAR UM OBJETO DE SOBREVIVÊNCIA PARA ELA TODA VEZ QUE QUISER USAR SUA ARMA.

TRAÇO DO CARÁTER: RESMUNGONA
K176 / X293
VOLTE PARA 261.

PONTOS DE BÔNUS: 2

PV: 12
VIGILÂNCIA: 5
ARMAS: ARMA ANTIGA (8 DN, 3 MN, 6 PI)
CORACÃO: 200 G
CÉREBRO: 200 G
MÚSCULO: 200 G

VITÓRIA → 381
FUGIR → 265

U



ULYSEES, O BÊBADO

PONTOS DE BÔNUS: 1

W14

PARA ACORDAR
ESSE POBRE
RAPAZ,

VÁ PARA 89.

PONTOS DE BÔNUS: 1

ESTA É UMA REFEIÇÃO
FÁCIL E SEM CONFUSÃO!
PODE IR DIRETO A ELA. SEM
TER QUE LUTAR!

CORAÇÃO: 200 G

CÉREBRO: 200 G

MÚSCULO: 200 G

QUANDO ESTIVER SATISFEITO,
VÁ PARA 235.
SE VOCÊ NÃO ESTIVER COM
FOME, VÁ PARA 109.

V



VICK, O CÃO

PONTOS DE BÔNUS: 2

HABILIDADE: SACRIFÍCIO.
ESTE CÃO PODE MATAR
QUALQUER INIMIGO PARA
VOCÊ, MAS ISSO CUSTARÁ À
VIDA DELE (VOCÊ TEM QUE
RETIRÁ-LO DE SEU GRUPO
E PERDE SEUS
PONTOS DE BÔNUS).

TRAÇO DE CARÁTER: LEAL

K380

VÁ PARA 247.

PONTOS DE BÔNUS: 2

PV: 10

VIGILÂNCIA: 7

ARMA: MORDIDA (5 DN)

CORAÇÃO: 400 G

CÉREBRO: 100 G

MÚSCULO: 500 G

VITÓRIA → 247

W



WILSON, O ESCRITOR

PONTOS DE BÔNUS: 3

HABILIDADES:
CAMISA VERMELHA.
NO CASO DE
UM ATAQUE SURPRESA,
ELE SERÁ PEGO E COMIDO
SEM QUE VOCÊ POSSA
SALVÁ-LO... MAS VOCÊ PODE
EVITAR A LUTA.

TRAÇO DE CARÁTER: DISTRAÍDO

X86

VOLTE PARA 155.

PONTOS DE BÔNUS: 3

PV: 15

VIGILÂNCIA: 3

ARMA: CANETA

(2 DN, 1 PT)

CORAÇÃO: 300 G

CÉREBRO: 600 G

MÚSCULO: 100 G

VITÓRIA → 318

FUGIR → 91

X



XIAO, A GARÇONETE

PONTOS DE BÔNUS: 2

HABILIDADES: AGILIDADE,
SEU TALENTO E REFLEXOS
PERMITEM QUE VOCÊ
GANHE 1 PF NO PAINEL,
EM TROCA DE UM OBJETO
DE SOBREVIVÊNCIA.

TRAÇO DE CARÁTER: FEMINISTA

K97 / T35 / W382

VOLTE PARA 282

PONTOS DE BÔNUS: 2

PV: 15

VIGILÂNCIA: 9

ARMA: BASTÃO DE
BEISEBOL (5 DN, 3 PT)

CORAÇÃO: 200 G

CÉREBRO: 200 G

MÚSCULO: 600 G

VITÓRIA → 313

FUGIR → 282

Y



YETI, O HAMSTER

PONTOS DE BÔNUS: 1

HABILIDADES: DECORATIVO.

O HAMSTER É MUITO
FOFINHO, MAS NÃO AJUDA DE
FORMA ALGUMA NA SUA FUGA.

TRAÇO DE CARÁTER: NERVOSO

K380

VOLTE PARA 302.

PONTOS DE BÔNUS: 1

PV: 5

VIGILÂNCIA: 2

ARMAS:

PEQUENOS DENTES (1 DN)

CORAÇÃO: 50 G

CÉREBRO: 50 G

MÚSCULO: 50 G

VITÓRIA → 302

FUGIR → 302

Z



ZOE, A GAROTA

PONTOS DE BÔNUS: 5

HABILIDADES: BERRAR
SEUS GRITOS E CHORO
ATRAEM ZUMBIS, EM CADA
LUTA O INIMIGO ATACA
PRIMEIRO.

TRAÇO DE CARÁTER: APAVORADA

Q238 / C85

VOLTE PARA 242

PONTOS DE BÔNUS: 5

PV: 8

VIGILÂNCIA: 5

ARMA:

PUNHOS PEQUENOS (2 DN)

CORAÇÃO: 600 G

CÉREBRO: 100 G

MÚSCULO: 200 G

VITÓRIA → 348 G

FUGIR → 314

@

Gogole

Zumbi fraquezas

Zumbi fraquezas

171 resultados

Zumbi invasão

280 resultados

la chance

Mais Sorte

SE VOCÊ TEM MENOS DE 6 PI OU ISSO
NÃO LHE INTERESSA, VOLTE PARA 25.

€

INVASION FROM SPACE

HORÁRIO
16:00

VOLTE PARA 217.