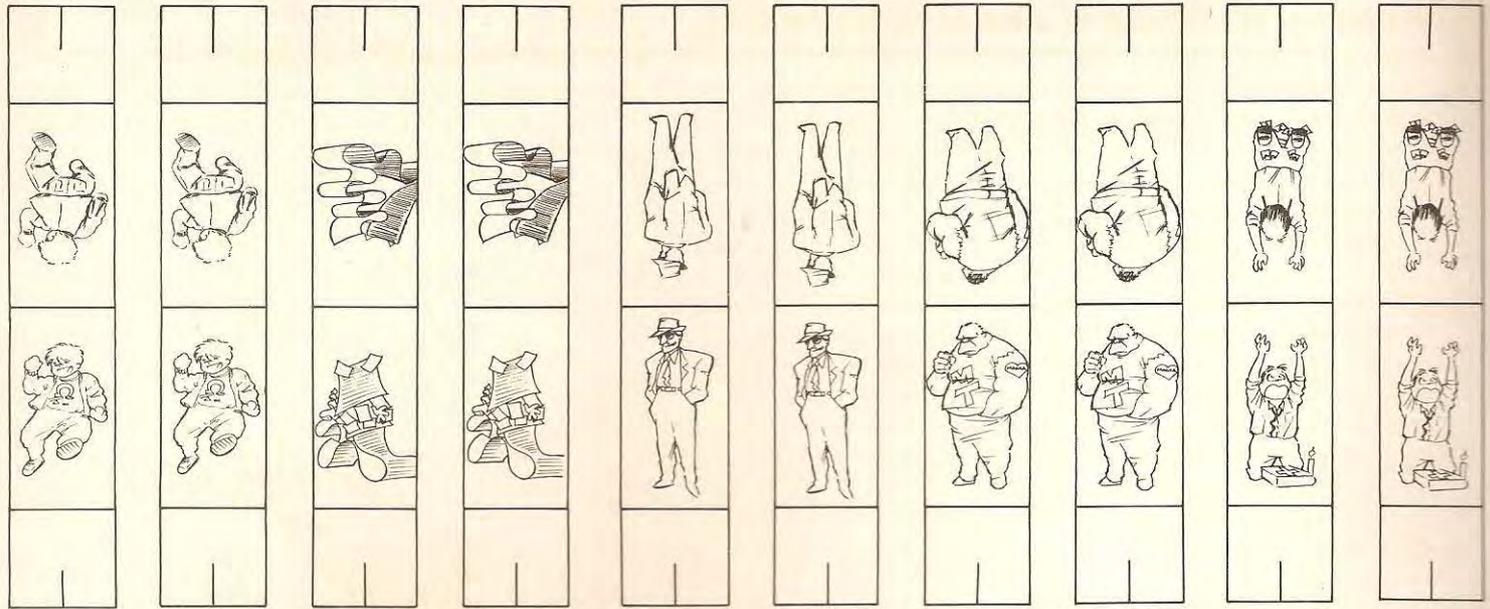


ARMADAS ATÉ OS DENTES





Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Porter, Greg
Mulheres machonas armadas até os dentes / Greg
Porter ; tradução Marcos Vinícios de Almeida
Trugilho ; revisão Douglas Quinta Reis, Cynthia
Monegaglia Fink. — São Paulo : Devir, 1994.

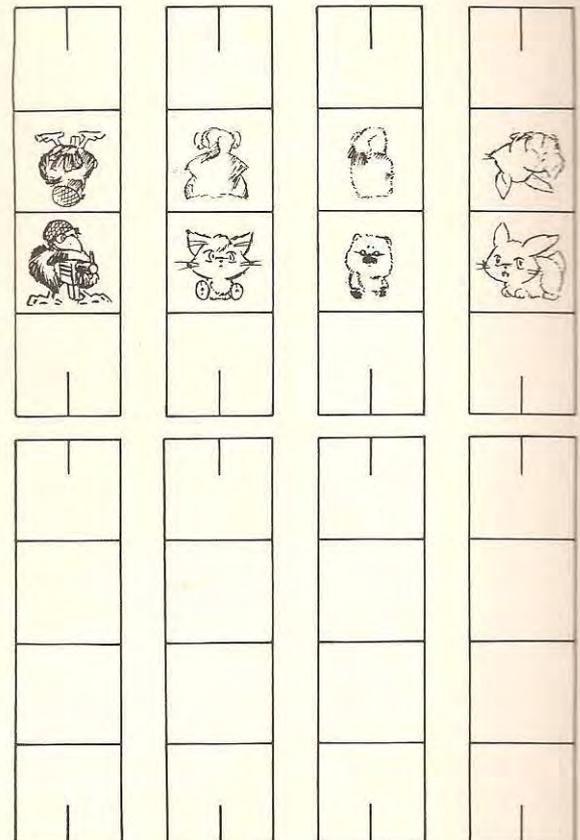
1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Título.

94-3449

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.9



Copyright © Blacksbury Tactical Research Center
Título Original: Macho Women With Guns

Direitos cedidos com exclusividade para a Língua Portuguesa para Devir Livraria Ltda. Todos os direitos reservados. nenhuma parte desta obra pode ser apropriada e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar em qualquer forma ou meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc., sem a permissão dos detentores do copyright.

Créditos - Certos indivíduos podem ser responsáveis pela edição deste livro mas é possível que eles neguem se alguém lhes perguntar. Entre eles se incluem Greg Porter que possivelmente escreveu o livro e Álvaro Omine que desenhou a capa e todas as ilustrações internas. Marcos Vinicius de Almeida Trugilho fez a tradução para o português, Douglas Quinta Reis e Cynthia Monegaglia Fink revisaram o texto e Luiz Fernando Amoasei dos Reis fez a composição. Ração para Monstros ® é uma marca registrada da Pi Omicron Delta (POD), a fraternidade dirigida por Bthulhu, e não pode ser usada sem uma autorização por escrito do próprio Bthulhu. Na verdade você pode, mas ele ia ficar um bocadinho chateado e você não quer que isto aconteça, não é?

Introdução - As páginas dos romances de aventura estão repletas de heroínas como a Sonja das histórias do Conan e a Friday de Robert Heinlein que conseguem ser bonitas e extremamente competentes ao mesmo tempo. Mas, infelizmente, tem-se dado muito pouca atenção a elas nos RPGs. Todos os heróis são homens e as ilustrações nos livros mostram sempre brutamontes imensos com sabres, espadas, lança-rojões anti-carro e mísseis balísticos intercontinentais de segunda geração pendurados nas costas. Bom, estava na hora de alguém fazer alguma coisa para mudar essa situação e este jogo vai compensar todo o descaso da história de uma só vez. Aqui você vai encontrar multidões de mulheres machonas armadas até os dentes. O que? Você pensou que este fosse um jogo sério? Nem tente conseguir seu dinheiro de volta.

Geração de Personagem - No MMAD, todos os jogadores farão o papel de ... não importa.

Pontos de Personagem - Todos os personagens são criados com 70 pontos de personagem. Estes pontos são usados para comprar atributos e perícias e podem ser divididos entre as duas categorias da maneira que se desejar. Este número pode ser aumentado se o jogador assumir desvantagens (continue lendo e você vai acabar encontrando o parágrafo onde elas estão descritas).

Atributos - Todos os personagens têm 5 atributos: Força, Destreza, Visual, Macheza e Vitalidade. Eles estão distribuídos numa escala 3D6 e seu custo em pontos de personagem é:

Nível do Atributo	Custo	Dano MAM	Nível
8	-5	0	Abaixo da média
9	-2	0	Média
10	+0	1	
11	+2	1	
12	+5	1	Melhorando
13	+10	2	
14	+15	2	Muito Bom
15	+20	2	
16	+30	3	Heróina
17	+40	3	
18	+50	3	No nível de um Deus
19+	+10/nível	4	No nível de uma Deusa

Força - Uma medida da força física bruta que você é capaz de exercer. A maior carga que você pode erguer é igual à sua força multiplicada por 5 kg. A maioria dos objetos de seu equipamento será medida em pontos de Carga, ou Crg, e 1 Crg é igual a 5 kg. A maior velocidade com que você é capaz de correr é afetada pelo peso que você pode carregar. Não existe nenhuma penalidade para um equipamento que tenha um número de pontos de Carga menor ou igual a ¼ de sua Força (arredondada para baixo). Cada ponto de Crg além disso significa um redutor igual a -1 em sua velocidade. O dano MAM indica quanto você é capaz de machucar um adversário usando os punhos. Os chutes causam o dano MAM usando uma Força dois pontos maior. Usar algum tipo de arma pode aumentar o dano causado, ou tornar seu golpe letal.

Destreza - Quão boa é sua coordenação motora. A maioria das perícias tem como base testes de Destreza. A Intriga e as perícias técnicas não são realmente necessárias no MMAD e por isso não existe nenhuma perícia baseada na Inteligência. Se você insiste em levar este jogo a sério, use o atributo Macheza como base. A velocidade máxima de um personagem é baseada em seu atributo Destreza.

A Movimentação baseia-se em hexágonos que equivalem a 1 metro e o número máximo de hexes que você pode percorrer em um turno é igual ao valor de sua Destreza.



Macheza - Indica quão imperativa é sua presença e qual é a chance de você se encolher de medo quando aqueles monstros asquerosos, nojentos e pegajosos começarem a se arrastar em sua direção. O valor efetivo da Macheza pode ser aumentado se você tiver um valor alto no atributo Visual quando ela for usada contra formas de vida inferiores (i.e. homens).

Visual - Corresponde à atração que você exerce sobre os membros de qualquer raça, sexo ou espécie que poderia vir a ser afetada por isso. É uma ferramenta de persuasão útil contra certas formas de vida.

Vitalidade - Quanto você pode ser massacrada antes de virar Ração para Monstro®. O dano sofrido é subtraído da Vitalidade. Se a Vitalidade de uma personagem chegar a zero devido ao resultado de ataques letais ela estará morta. Se chegar a zero devido ao resultado de ataques não-letais ela perderá os sentidos. Se a soma dos ataques letais e não-letais reduzir a Vitalidade de uma personagem a zero, ela perderá os sentidos, mas não morrerá até o dano produzido somente pelos ataques letais reduzir sua Vitalidade a zero. Os pontos de Vitalidade perdidos devido a danos não-letais são recuperados à razão de 1 a cada número de horas igual ao número de pontos de Vitalidade ainda não recuperados. Os pontos perdidos devido a ataques letais são recuperados em um número de dias similar.

Exemplo - Três pontos de dano não-letal seriam recuperados da seguinte forma: 1 ponto depois de três horas, ficando ainda dois pontos. Um destes pontos seria recuperado em duas horas e o último depois de mais uma hora, perfazendo um total de 6 horas.

Perícias - Toda personagem precisa de perícias para sobreviver. Uma perícia é um bônus adicionado em um teste de um determinado atributo e é indicado como um modificador daquele teste. Ex: +1, +2,

etc... Este valor é adicionado ao nível de habilidade e comparado com o resultado de uma jogada 3D6, chamada teste de habilidade (inteligente, não é?). Se o resultado for menor ou igual ao valor total da perícia a tentativa terá sido bem sucedida. Caso contrário terá resultado numa falha. O custo das perícias é o seguinte:

Nível de Habilidade	Custo	Nível
+0	3	Mais ou menos
+1	5	OK
+2	10	Não está tão ruim
+3	15	Bom
+4	20	Especialista
+5	30	Fantástico
+6 ou mais	+10 por nível	

Tentar usar uma perícia para a qual você não comprou pelo menos o nível +0 significa que o teste será feito contra o atributo -3 em todas as tentativas. A lista básica de perícias é a seguinte:



Correr de Salto Alto (baseada em Dest.) - Usar salto alto significa automaticamente um bônus igual a +2 no atributo Visual, mas qualquer tentativa de se deslocar a mais de 2 hexes/turno exige um sucesso num teste de Destreza. Neste caso, esta perícia deve ser adicionada ao atributo. Os modificadores são os seguintes:

Deslocando-se a mais de 5 hexes	-1
Deslocando-se a mais de 10 hexes	-2
Terreno ruim (grades, etc...)	-3

Atirar com Armas Grandes (baseada em Dest.) - Esta é a habilidade de atirar bem com armas grandes e ficar bonita quando as carrega.

Atirar com Armas Pequenas (baseada em Dest.) - A mesma coisa que "Atirar com Armas Grandes", só que com armas pequenas.

Atirar Coisas (baseada em Dest.) - Esta perícia permite que você atire objetos como facas, granadas, material escolar, ou crianças pequenas durante um combate.

Acertar Coisas (baseada em Dest.) - Esta é a habilidade de usar seus punhos e pés para causar ferimentos sérios em qualquer coisa que apareça na sua frente.

Acertar Coisas com Outras Coisas (baseada em Dest.) - Esta é a perícia a ser utilizada quando se deseja usar uma espada, faca, sarrafo ou taco de beisebol para acertar alguma coisa.

Dirigir Coisas (baseado em Dest.) - Esta perícia permite à personagem dirigir qualquer veículo ou animal que se mova no chão ou sobre a água. Veja o suplemento **Renegade Nuns on Wheels**.

Voar em Coisas (baseado em Dest.) - Esta perícia permite à personagem pilotar qualquer veículo ou criatura voadora - Veja o suplemento **Batwinged Bimbos From Hell**.

Saltitar (baseada em Dest.) - Esta perícia aumentará sua Destreza efetiva quando você for tentar se esquivar dos ataques de seus adversários, mas a metade de sua Destreza efetiva (arredondada para cima) deverá ser usada como um redutor de sua chance de acertar em todos os turnos em que você se esquivar. Por isso, não exagere.

Seduzir Criatura (baseada em Visual) - Um sucesso na utilização desta perícia conseguirá um favor de uma criatura suscetível. O tamanho do favor depende da margem com que se conseguiu o sucesso.

Margem	Favor
Zero	Muito Pequeno
1-2	Pequeno
3-4	Médio
5-6	Grande
7-8	Muito Grande
9+	Incrível

Os modificadores nas chances de sucesso no teste são:

Modificador	Quantidade
Sem tempo suficiente	-3
Qtde. de tempo adequada	+0
Tempo mais do que suficiente	+3
Sem contato cara-a-cara (em qualquer sentido)	-3
Fala mal comportada	+1

Esta perícia pode ser usada em combate contra qualquer criatura que seja afetada pelo atributo Visual, com um modificador igual a -3 devido à falta de tempo hábil. A criatura se afasta (ou se aproxima, se este for o efeito desejado) um número de hexes igual à margem pela qual o teste foi bem sucedido. Testes que resultam em falhas têm o efeito oposto.

Manjar de Aparelhagem Técnica (Baseado em Macheza) - Esta perícia permite que a personagem opere equipamentos de tecnologia complexa como rádios, torradeiras elétricas, supercomputadores e relógios digitais. Os modificadores para esta perícia são:

Usar pela primeira vez um equipamento com o qual não está familiarizada	-5
Equipamento fácil de operar (supercomputador)	+3
Equipamento cuja operação é medianamente complexa (relógio digital)	+0
Equipamento difícil de operar (torradeira elétrica)	-3

As personagens podem comprar ampliações para esta perícia com o objetivo de cobrir equipamentos específicos como máquinas de vender refrigerantes ou aparelhos de CD. Uma falha num teste dessa perícia normalmente faz com que o aparelho pare de funcionar pelo resto da aventura.

Vantagens - Uma personagem pode gastar alguns pontos comprando determinadas vantagens que podem lhe dar uma margem de superioridade na brincadeira ou que simplesmente pareceram uma boa idéia na hora de sua criação.

Cirurgião Plástico à Disposição - Esta vantagem permite que a personagem reduza em 1 ponto a perda de Vitalidade devida a um



golpe pois ela sabe que o ferimento não deixará nenhuma marca ou cicatriz quando for tratada mais tarde. Custo: 10 pontos.

Pele de Teflon - Ter esta vantagem significa que o Visual da personagem nunca sofrerá qualquer penalidade devido às coisas nojentas e melequentas que poderiam grudar em sua pele pois elas se soltarão no turno imediatamente posterior àquele em que entraram em contato com sua pele. Esta vantagem, entretanto, não confere nenhuma imunidade contra os efeitos causados durante o turno em que aquela nojeira toda estiver em contato com a personagem. Custo: 5 pontos.

Escritora de Roteiros - Esta vantagem permite à personagem jogar novamente qualquer evento singular durante um combate, mas ela tem que encarar o resultado da mudança. A decisão de refazer o teste deve ser tomada antes de qualquer outra jogada ser feita.



Desvantagens - Uma personagem pode optar por assumir certas desvantagens a fim de conseguir alguns pontos de personagem extras.

Fraqueza Pessoal - Esta é uma falha de personalidade que torna as personagens suscetíveis a determinados tipos de objetos. A personagem tem que ser bem sucedida num teste de Macheza com um redutor igual a -5 para conseguir enfrentar ou chegar a 1 hex de distância daquele objeto específico. Exemplos destes objetos poderiam ser coisas nojentas ou lesmas ou baratas gigantes. Esta reação se aplica a qualquer coisa que se pareça com o objeto em questão. Escolha 3 criaturas da lista de criaturas. Custo: -10 pontos.

Paixão Secreta - A personagem tem uma paixão secreta por determinadas coisas e tem que ser bem sucedida num teste de Macheza com um redutor igual a -5 para ser capaz de atacá-las, independente das circunstâncias. Esta reação também se aplica a qualquer coisa que seja, mesmo que remotamente, parecida com o objeto em questão. Exemplos deste tipo de objetos poderiam ser gatinhos, coelhos ou Patrick Swayze. Escolha 3 criaturas da lista de criaturas. Custo: -10 pontos.

Tronco Volumoso - O peso da personagem não é distribuído proporcionalmente e ela não pode atirar em alvos mais baixos do que ela, a não ser que haja uma grade ou algo apropriado para ela se apoiar ou que ela seja bem sucedida num teste de Destreza com um redutor igual a -5. Uma falha significa que ela cai de ...er ... cara. Custo: -5 pontos.

Muito Sensível - A personagem é incapaz de usar qualquer peça de armadura que pese mais do que 1 Crg, devido à sua pele ultradelicada. Custo: -10 pontos.pag. 4

Combate - Finalmente a parte que vocês estavam esperando com mais ansiedade: combates com explosões, estrangulamentos, sangue espirrando para todos os lados! Claro que existe combate.

Conceitos Básicos - O combate é dividido em turnos de um segundo. A ordem dentro do turno é definida pela Destreza das personagens (da maior para a menor). As personagens, no entanto, podem adiar suas ações para qualquer momento dentro do turno se desejarem que seu oponente realize sua ação antes. Se todas esperarem até o final do turno, na expectativa de que alguém tome a iniciativa, as ações serão resolvidas de acordo com a Destreza (da menor para a maior). Se duas pessoas agirem simultaneamente use o seguinte critério:

Quem age primeiro?

- Pessoas com armas pequenas
- Pessoas com armas grandes
- Pessoas usando ataques MAM
- Pessoas se movimentando

Se você realizar qualquer movimentação num turno, você será considerado em movimento para o caso de haver ações simultâneas. Se você ainda não tiver realizado sua ação neste turno, o mestre considerará que você continua fazendo a mesma coisa que estava fazendo no turno anterior.

Ataque - Os ataques são resolvidos toda vez que alguém realiza uma ação numa fase. Para acertar o adversário, a personagem deve conseguir um resultado menor que seu nível de habilidade na perícia apropriada numa jogada com 3 D6. Algumas das perícias têm modificadores:

Armas Pequenas	Modificador
Para cada dois hexes de distância	-1
Armas Grandes	
Para cada quatro hexes de distância	-1
Qualquer tipo de arma	
Um turno apontando	+2
Para cada hex de deslocamento naquele turno	-1
Para cada dois hexes (arredondado para cima) que o oponente se deslocou	-1
Atirar dos quadris (adiciona 2 aos ataques de Macheza)	-2
Para cada 5 tiros (arred. p/ baixo) numa rajada (aplica-se a todos os disparos)	-1
Acertar Coisas	
Para cada hex de deslocamento naquele turno	-1
Atirar Coisas	
Para cada hex de distância	-1
Para Qualquer Tipo de Ataque	
Alvo se esquivando	-(Dest/4)
(apenas metade da Movimentação)	(Arred. para cima)
Voce se esquivando	-(Dest/2)
(apenas metade da Movimentação)	(Arred. para cima)

Linha de Mira - Se parecer que você pode atingir alguma coisa, você pode. Faça uma votação, se for necessário. O GM (ou qualquer outra pessoa com estas iniciais) tem o poder de revogar qualquer votação e os empates subsequentes serão resolvidos em combates até a morte.

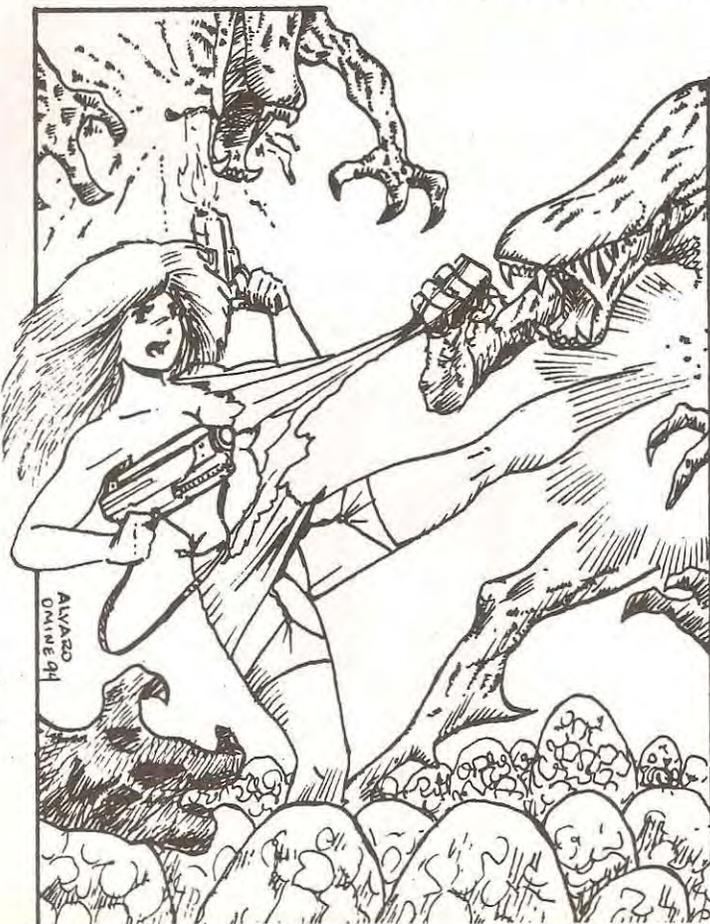
Movimentação - As personagens podem atacar em qualquer lugar que esteja dentro de um arco de 120°. Deslocar-se 1 hex conta como um deslocamento de 1 hex. Mudar em 60° a direção de seu movimento também conta como um deslocamento de 1 hex. Ah, é claro que os pontos de movimentação não podem ser transferidos de um turno para outro. (Algumas companhias acham que é neces-

sário dizer este tipo de coisa para vocês. Se você é do tipo que precisa deste tipo de explicação eu tenho uma valiosa propriedade no fundo do mar litoral que eu gostaria de lhe oferecer.

Amontoamento - Duas entidades, qualquer que seja a situação, nunca podem ocupar o mesmo hex, a não ser que sejam duas criaturas pequenas que tenham a capacidade de Amontoamento Ilimitado, exceto com criaturas realmente grandes que nunca dividem um hex com nada a não ser criaturas aladas que são capazes de cruzar esse hex sem nenhum problema, mas não podem terminar seu movimento nele. Ficou claro?

Combate com Armas Brancas - Você pode acertar coisas que estejam em seu hex ou nos hexes adjacentes. Se você tiver alguma coisa grande para tentar atingir seu oponente, será capaz de acertar qualquer pessoa/coisa num raio de dois hexes, mas seu ataque estará submetido a um redutor igual a -3 no caso de uma distância tão grande. Se um ataque for bem sucedido, o alvo será capaz de bloquear o ataque se o resultado de sua jogada de dados for menor que seu nível de habilidade na mesma perícia com que foi atacado. Bloquear um ataque do tipo "Acertar Coisas com Outras Coisas" sem ter alguma "coisa" com que bloquear significa que o ataque será bloqueado com o braço da personagem que sofrerá o dano normalmente. É possível bloquear vários ataques num mesmo turno, mas cada bloqueio consecutivo estará submetido a um redutor igual a-3.

Alvos Múltiplos - As armas de mão podem ser usadas para fazer mais de um ataque por turno, mas haverá um redutor igual a -3 por ataque o que também se aplica a qualquer bloqueio que a personagem vier a tentar naquele turno. As armas de fogo podem ser usadas para atacar um número de vezes igual à sua cadência de tiro, normalmente em rajadas independentes. O número de tiros que atinge o alvo é igual a 1 mais a margem pela qual o teste foi bem sucedido até um máximo igual ao número de tiros disparados contra o alvo.



Tiro cantado - Todo ataque pode ser dirigido contra uma parte específica do alvo. Este tipo de ataque está submetido a um redutor igual a -3. Se o resultado do teste for um sucesso, a parte específica terá sido atingida, causando um ponto a mais de dano no caso do alvo ser uma criatura, ou causando o efeito especial relativo àquele ponto nas personagens. No caso de uma falha, o ataque errou o alvo. Pode-se usar redutores adicionais iguais a -3 no caso de Ataques Visando um Ponto Específico que, se forem bem sucedidos, provocarão bonus de dano cumulativos.

Outra opção é o Tiro cantado de Macho. Ele é igual ao anterior mas a pessoa especifica um redutor adicional ao teste que não tem nenhum efeito sobre o dano causado. Se o tiro cantado for bem sucedido, ele terá efeitos sangrentos especiais à escolha do atacante e o redutor adicional que havia sido especificado será usado como um bônus sobre o atributo Macheza da personagem durante aquele turno.

Espingardas - As Armas de Carnificina ganham um bonus igual a +2 ou podem ser usadas para atacar todos os alvos que existem dentro de um único hex com cada tiro disparado.

Recarregar - Recarregar uma arma leva um turno. Se a personagem estiver se movimentando será necessário um sucesso num teste de Destreza para conseguir seu objetivo. Armas recarregadas antes de dispararem todos os tiros terão "uma bala na agulha", i.e. um tiro extra, ou poderão disparar um tiro mesmo que a personagem não tenha sido capaz de carregá-la por alguma razão.

Bombas e Coisas do Gênero - Granadas causam 4 pontos de dano no hex em que elas explodem e realizam 1D4 ataques independentes. Cada hex de distância do local da explosão diminui 1 ponto do dano, ou seja, o dano é 4, 3, 2, 1, 0 e o número de ataques é 1D4, 1D3, 1D2 e 1D1 (jogue um D6 e ignore todos os resultados diferentes de 1). Cargas de TNT causam 4 pontos de dano mais 2 pontos para cada vez que você dobrar o número de cargas. O dano causado diminui da mesma maneira que para granadas, mas metade do dano causado pelo TNT é letal e a outra metade é não-letal (o resto da divisão é não-letal). As granadas explodem depois que todo mundo tiver terminado sua movimentação dentro do turno, em que ela foi arremessada. As bombas e o TNT explodem na mesma fase do turno mas estão sujeitas a um atraso aleatório de 1D6-1 turnos devido a problemas de controle de qualidade na fabricação de pavios).

Lança-Chamas - Os lança-chamas têm um alcance máximo de 10 hexes, mas atacam tudo que estiver em qualquer um dos hexes atravessado (i.e. que tem dois lados atravessados) pela linha de fogo. Os alvos que estiverem na linha de fogo serão atacados independentemente com um redutor adicional igual a -3. Todas as outras armas ignoram alvos espúrios na linha de fogo.

Ataques de Macheza - Durante um combate, as personagens podem tentar impressionar os adversários a ponto deles se renderem, ou pelo menos atordoá-los o suficiente para que permitam que se faça picadinho deles sem reagirem. A personagem machona afetará com este ataque todos os inimigos que estiverem em sua linha de visão. Adicione todos os modificadores de Macheza e jogue 3 dados. Metade da margem (arredondada para baixo) pela qual o teste foi bem sucedido ou não, é tratada como um modificador para a macheza dos oponentes. Se eles

falharem em seus testes de Macheza, ficarão intimidados com a sua e permanecerão parados, atordoados até conseguirem um sucesso num teste de Macheza (feitos no início de cada turno) ou sofrerem dano devido a algum ataque. Os modificadores de Macheza são os seguintes:

Modificador	Quantidade
Tiro Instintivo (com a arma na altura do quadril)	+2
Usar uma arma grande	+1
Usar um lança-chamas	+2
Tiro cantado de Macho	+ modificador extra
Ataques de macheza consecutivos em um combate	-3/ataque
Visual atraente (se o adversário for afetado por isto)	(Visual/2)(arred. p/ baixo)
Usar capacete	-3 no Visual
Usar algum tipo de armadura sobre o tronco	-3 no Visual
Usar algum tipo de armadura sobre braços e pernas	-3 no Visual
Uma Fala bem comportada	-2
Uma Fala média	0
Uma Fala mal comportada	+2
Uma Fala muito mal comportada	+4

Estudantes de república travados, Valdick Valadão, televangelistas e porcos chauvinistas são afetados pelo visual.

Exemplo - Dee Kupp está lutando contra a Escória Sexista de Altair IV. Ela aponta sua AC (Arma de Carnificina) contra o líder e diz "Chupa essa, seu porco chauvinista!" e dispara uma rajada contra ele com a arma a altura da cintura. Ela tem Macheza igual a 14. Ela está disparando instintivamente, com uma arma grande e usando uma fala mal comportada o que resulta numa Macheza efetiva igual a 19. Pelo fato deles serem a Escória Sexista, eles são afetados pelo Visual (14) o que aumenta a macheza efetiva de Dee para 26. Jogando 3 dados ela tira 12 o que significa um sucesso com uma margem igual a 14. Todos os membros da Escória Sexista em sua linha de visão terão que conseguir um sucesso num teste de Macheza com um redutor igual a -7 para não ficarem intimidados com a valentia de Dee.



Efeito Opcional - Os inimigos que estiverem se deslocando no momento em que o ataque de Macheza é feito continuarão se deslocando em linha reta, com a mesma velocidade, até recobrem os sentidos ou colidirem com alguma coisa (2 pontos de dano, com os efeitos normais).

Dano - Todas as armas têm uma quantidade de dano que elas são capazes de causar como 1, 2, 3, etc... Quanto maior o número, maior o dano (sério!!!). Quando um ataque atinge uma personagem; a proteção oferecida pela armadura que ela estiver usando será subtraída diretamente do dano causado pelo ataque. O que sobrar atinge as entranhas da personagem. A quantidade de dano interno que a personagem sofre depende do local atingido:

Local	Qtde de Vitalidade Perdida por Ponto de Dano
Cabeça	1D6
Tronco	1D4
Membros	1D3

Exemplo - Uma arma que causa 2 pontos de dano atingindo uma cabeça desprotegida provoca a perda de 2D6 pontos de Vitalidade. Se atingir o tronco, causa a perda de 2D4 pontos e, no caso de a parte atingida ser um dos membros, 2D3. Se a personagem atingida estivesse usando uma armadura que oferece 1 ponto de proteção, estes ataques teriam causado a perda de 1D6, 1D4 ou 1D3 pontos de Vitalidade respectivamente.

Normalmente o dano só é subtraído da Vitalidade da personagem atingida. Se você quiser tratar o jogo com mais seriedade pode assumir que cada ponto de Vitalidade perdido subtrai também um ponto da Força e outro da Destreza.

Geração Aleatória de Cenários - Se o mestre realmente desejar preparar uma aventura, ele pode ficar à vontade ... mas para todos os outros o sistema que vamos ver a seguir se aplica perfeitamente e permite que você faça com que o jogo seja muito mais rápido.

Advogados, Armas e Dinheiro - Mulheres machonas armadas até os dentes não precisam de dinheiro, elas simplesmente pegam emprestado o que necessitam. Vá até uma base militar e pergunte se

você pode pegar algum equipamento emprestado. Cada personagem faz um teste de "Seduzir Criatura". A margem com que o teste foi bem sucedido será a quantidade de Crg de equipamento que eles deixarão você levar. Se o mestre for legal, ele poderá assumir que os militares são amigáveis e usar alguns bônus no teste. Ou, ele pode ser sacana e fazer justamente o contrário. Uma personagem que conseguir 0 Crg de equipamento emprestado poderá pegar 1D6 itens pesando 0 Crg. Os outros jogadores também podem trocar 1 Crg por 1D6 itens de 0 Crg.

Ponto de Impacto - Toda vez que uma personagem for atingida você deverá jogar 3D6 e consultar a tabela a seguir para determinar o local atingido.

Resultado	Local
3-7	Cabeça
8-9	Parte superior do Tronco
10-11	Parte inferior do Tronco
12	Braços
13-18	Pernas

Se a personagem tiver o tronco volumoso, você deverá jogar 2D6 ao invés de 3D6.



Rapazes Sensuais - Desenhe o mapa. Você pode usar um dos que estão incluídos no final deste livro. Defina os perigos oferecidos pelo terreno como grades no chão, substâncias pegajosas, etc... Jogue 1D6 para cada personagem para ver que tipo de criatura aleatória eles vão encontrar.

Resultado	Tipo de Criatura
1	Bonitinha mas letal
2-3	Estúpida e lenta mas ainda assim letal
4-5	Média e Feia
6	Apenas esquisita

O mestre pode escolher 1D6 criaturas do tipo apropriado na lista de criaturas ou jogar 1D6 e escolher o tipo de criatura nas tabelas a seguir:

Bonitinha mas Letal		Estúpida e Lenta	
Resultado	Criatura	Resultado	Criatura
1-2	Coelhos assassinos	1-2	Estud.Repúb.Travados
3-4	Cachorrinhos de Tindalos	3-4	CPI do Congresso
5-6	Gatinhos do Inferno	5-6	Televangelistas
Média e Feia		Apenas Esquisitas	
Resultado	Criatura	Resultado	Criatura
1-2	Alienígenas	1-2	Corvo com Metralhadora
3-4	Valdick Valadão	3-4	Bthulhu
5-6	Porco Chauvinista	5-6	Isaac Azatoth

Pegue um dado para cada criatura que estiver no jogo, de preferência dados para criaturas do mesmo tipo. Jogue-os sobre o mapa. Junte os que caírem fora e continue tentando até que todos parem sobre o mapa. Separe-os de modo que não fique mais do que uma criatura em cada hex. Para as criaturas não faz a menor diferença a



Os fãs de Yuggoth

Um pesadelo lovecraftiniano para **Mulheres Machonas Armadas até os Dentes**

Introdução - Esta é uma aventura curta para 4 a 8 Mulheres Machonas, Freiras Renegadas (sem veículos) ou Gostosonas com Asas de Morcego que, eu espero, têm alguma idéia do mecanismo do jogo, um certo conhecimento dos livros do falecido H.P. Lovecraft e um senso de humor bem bizarro. Tudo começa com um belo dia de sol na praia ...

Prólogo - A história começa de forma inocente com uma viagem para o litoral. Andar pela calçada, pegar um pouco de raios cósmicos, dar uma olhada no movimento local e tentar um bronzado na areia. Mas em pouco tempo o paraíso se transforma em algo muito mais sinistro.

O camarada que estava vendendo óleo de bronzear era meio esquisito, mas ele *estava* dando Amostras Grátis. Ele tinha um ar meio grotesco para ser um demonstrador da fábrica e sua banca cheirava como o peixe fresco da semana passada. Mas você não prestou muita atenção ao fato, pegou o frasco de óleo Arkhan que ele lhe ofereceu e foi procurar um lugar ao sol. Quando o sol e o óleo começaram a provocar aquela preguiça gostosa, você teve um mau pressentimento, como daquela vez que você colocou um biquini muito cavado e todo mundo começou a olhar. Só que desta vez tinha alguma coisa diferente. Você tentou se levantar, mas não conseguiu. Você tentou gritar, mas sua voz não saía. Com os olhos embaciados você viu que suas companheiras estavam sendo afetadas da mesma maneira. Apenas duas pessoas pareciam perceber o apuro por que você estava passando. Uma foi uma criança que se aproximou e, percebendo sua incapacidade de reagir, jogou um balde cheio de caranguejos nas suas costas e começou a enterrá-la com uma pá de plástico. A outra foi o cara do bronzeador, cujo rosto parecia estar estranhamente distorcido pela luz do sol que lentamente se punha. Alguma coisa estava horripilantemente errada mas você não conseguiu perceber o que era até tudo ficar escuro

A cena seguinte - Você e suas amigas acordam na praia, sozinhas. Vocês não têm nada a não ser os trajes de banho e aquelas coisas imprescindíveis para uma boa tarde de verão (1 Crg de equipamento ou armas). Ao recobrar os sentidos você descobre algumas pistas que a levam a crer que esta não é a mesma praia onde vocês adormeceram. O céu é de uma cor cinza pálido e as ondas negras do mar quebram numa praia de areias verdes e pegajosas. Sua primeira impressão é que vocês foram teleportadas para Nova Jersey mas não há nenhum lixo na praia. Além disso, dois sóis pequenos tentam penetrar naquele tenebroso céu cinza, mas conseguem apenas acrescentar um pouco mais de palidez à cena já depressiva.

Nota para o Mestre - As personagens, na verdade, foram transportadas para Dweeb-lands, uma realidade alternativa para onde existe acesso somente através do subconsciente. Ela coincide com o mundo real em muitos aspectos, mas tem uma topografia diferente e suas leis físicas são completamente distorcidas. Sua natureza incomum não a torna menos perigosa, e as personagens que chegam até aqui ficam presas até achar um jeito de escapar.

Se as personagens explorarem as dunas próximas, elas verão o que parece ser uma vila pequena, algumas dúzias de cabanas caindo aos pedaços que dão impressão que vão desmoronar ao primeiro toque. Todas têm antenas parabólicas no quintal. Existem algumas figuras humanóides andando pelas ruas poeirentas. No caso de um

sucesso num teste de "Bisbilhotar" (ou algo parecido) as personagens conseguirão chegar perto o suficiente para ver que eles parecem humanos mas são muito magros, têm um aspecto horrível e usam roupas fora de moda. Eles lhe lembram vagamente alguém que você viu na praia, mas você não tem certeza. Nenhum deles carrega uma arma ou armadura e eles parecem incapazes de qualquer atitude hostil. A língua que eles falam é uma versão estranha mas compreensível do português que será entendida por qualquer uma que for bem sucedida num teste de "Manjar de Aparelhagem Técnica".

Se as personagens resolverem explorar qualquer outro lugar, elas notarão que o local onde elas estão parece bem pequeno em termos de dimensões físicas. Se andarem em uma determinada direção por mais de 10 minutos, elas voltarão ao lugar de onde saíram e os sóis parecem nunca mudar de posição. A visibilidade nunca é maior do que 100 metros e mesmo que elas tentem evitar, acabarão mais cedo ou mais tarde cruzando com os habitantes de Dweeb-lands.

Os Submersos - Os cidadãos deste local são conhecidos como os Submersos, numa referência a uma época remota quando os Não Tão Sagrados viviam entre os homens. Os submersos têm uma capacidade craniana melhorada o que lhes custou o que nós chamaríamos de humanidade. Eles parecem normais até chegar à puberdade quando começam a passar por uma metamorfose lenta que os conduz à forma de submerso, como descrito acima. Eles temem a luz do sol e têm visão ruim. Preferem lugares interiores e frescos e faixas não naturais do espectro para iluminação. Aqueles que continuam a interagir com os humanos normais, geralmente o fazem em lugares onde sua verdadeira natureza possa passar despercebida ou onde ninguém irá comentar. Muitos preferem a companhia de máquinas à de humanos.

Os Submersos acabarão por notar a presença das personagens e 1D6 deles se encaminharão com seu andar trôpego em sua direção para investigar. Os submersos são devotos e se referem constantemente a seus dois deuses, Hiya e Dawgon. Um deles é usado normalmente nas saudações cerimoniais enquanto o outro é introduzido com reverência em todas as conversas, como por exemplo em "Dawgon, Olhe aqueles dois naquela lagoa!" Não é nem preciso dizer que os Submersos são chocantes e repugnantes. As personagens poderão fazer perguntas aos Submersos que, por sua vez, responderão com prazer, mas sua natureza é tão hostil aos humanos que nenhuma personagem será capaz de ouvir mais do que a metade (arredonda para cima) da Macheza deles nas respostas sem perder a paciência e atacar um deles.

Esta não é uma boa idéia. Os submersos são fisicamente inferiores e, além de todo o dano contra eles ser contado como letal, você também subtrai 2 do resultado da jogada com 1D6 para ver se você o mata ou não. Se um Submerso for atingido e sobreviver, este instinto primário de destruir os não-humanos ficará reduzido por uma quantidade de tempo similar. No entanto, se um Submerso for morto, ele se dissolverá transformando-se numa poça de gosma verde deixando apenas um crachá e um par de óculos de aro de tartaruga na areia como prova de sua existência. Todos os Submersos restantes (uns 20 no total) partirão na direção das personagens para atacá-las com os punhos que causam 1 ponto de dano não-letal se atingirem o alvo. Eles têm Destreza igual a 10 e uma Macheza igual ao número de Submersos que ainda estiver vivo. Eles se deslocam apenas 3 hexes por turno mas são implacáveis e, como se não bastasse, cercarão toda Dweeb-lands e virão de todos os lados para pegar as personagens numa armadilha. Os Submersos são acompanhados por 4 cachorrinhos de Tindalos que tiveram seus sentidos deteriorados pela permanência em Dweeb-lands e não são mais capazes de fazer

ataques combinados. Eles se deslocam 1D6 hexes/turno de forma errática.

Se forem derrotadas, as personagens acordarão acorrentadas e sem equipamento num calabouço dos Submersos e passarão o que parecerá uma eternidade em Dweeb-lands, enlouquecendo aos poucos com o papo-furado dos Submersos até se tornarem servas voluntárias de Hiya e Dawgon.

Por outro lado, se vencerem e esmagarem completamente os Submersos e seus mascotes elas poderão investigar a vila sem interferência. Muitas das cabanas não terão nada de útil. Umhas poucas conterão equipamentos de natureza alienígena e funcionamento incompreensível. Sobre uma dessas máquinas alienígenas brilhantes haverá um livro, o *al-Azifthen*. Este livro está repleto de informações assustadoras (e dicas de COBOL) que não deveriam ser de conhecimento dos humanos. O simples fato de folhear o livro faz com que a pessoa sinta um estado de tédio profundo e sofra a perda temporária de 1 ponto de Macheza que não será recuperado até o fim da aventura. Para lê-lo de uma forma mais profunda será necessário pelo menos uma hora e causará a perda permanente de 1D6 pontos de Macheza e um ganho correspondente na perícia "Manjar de Aparelhagem Técnica".

Em uma outra casa haverá uma série de livros cujas lombadas apresentam títulos tão sinistros como *Livro das Andrôminas*, *Nerdis Mysterius*, *Pnewcoketic Manuscripts* e por último o *Unasprecthenictatocalantricusrchitlehknogratenwund*, também conhecido como o Livro dos Mortos porque todos que tentam pronunciar seu título engasgam imediatamente e acabam sufocando até a morte (ou perdem 5 pontos de Vitalidade, decisão a cargo do mestre). Só os dois livros do meio têm alguma utilidade. O *Nerdis Mysterius* contém uma grande quantidade de informação sobre os habitantes de Dweeb-lands e outros universos alternativos. As Dweeb-lands, por exemplo, são uma pequena parte de um território maior chamado Cat-death, um universo alternativo ainda desconhecido da ciência moderna. Além disso, um dos aspectos mais aterrorizantes de Dweeb-lands é que os corpos das personagens continuam vulneráveis lá na Terra. Eles estão sendo assados lentamente pelo sol, sendo enterados por delinquentes juvenis ou sendo molhados pela maré alta. Se as personagens não conseguirem voltar para o mundo real em 10 horas, elas ficarão presas para sempre em Dweeb-lands. Uma hora desse tempo é gasta simplesmente averiguando a vila dos Submersos.

O *Nerdis Mysterius* contém também o que parecem ser feitiços ou encantamentos, algum tipo de conjugação verbal que provoca efeitos impossíveis num jogo científico racional. Absorver as informações existentes neste livro desalenta tanto as personagens que elas têm que ser bem sucedida num teste de Macheza para não perder 3 pontos deste atributo. Mesmo que o resultado do teste seja um sucesso ela perde 1 ponto de Macheza. O livro tem apenas o nome dos feitiços e não qual o seu efeito. Os nomes são: Submarino Amarelo, Invocar Vigilante do Apocalipse, Chinelinhos Vermelhos e Barril Astral.

Submarino Amarelo - Esta mágica deve ser feita no litoral e leva vários minutos para ser completada. Ele tem um componente verbal imenso e partes de baixo e percussão opcionais. Como todas as mágicas, esta se encontra totalmente divorciada da ciência conhecida e por isso só pode ser realizada com sucesso se a personagem *falhar* num teste de "Manjar de Aparelhagem Técnica". A personagem que fizer esta mágica perderá para sempre 1 ponto de Macheza devido ao esforço, não importando se a mágica foi bem sucedida ou não. Se for bem sucedida, um grande submersível amarelo emergirá lentamente do mar negro e parará gentilmente perto

da personagem. Quando o submersível chegar à praia, quatro criaturas vestidas com roupas espalhafatosas emergirão e, se não forem impedidas, ignorarão as personagens e dirigir-se-ão para Dweeb-lands. Se forem atacadas, elas se transformarão em Pigmeus mentais e revidarão o ataque. O submarino comporta o número total de personagens no grupo e se algumas delas for bem sucedida num teste de "Dirigir Coisas" poderá apertar um botão vermelho grande onde está marcado claramente "Piloto Automático". Neste caso, o submarino irá levá-las até R'aleigh, levando uma hora para chegar lá. Depois que as personagens desembarcarem, ele afundará no oceano e desaparecerá.

Invocar Vigilante do Apocalipse (*) - Esta mágica exige um grande suprimento de pornografia (graças a Deus disponível por aqui) e que o mago recite um bom número de declarações políticas irracionais durante pelo menos 10 segundos. A personagem que fizer esta mágica perderá permanentemente um ponto de Macheza devido ao esforço, não importando se ela foi bem sucedida ou não. No caso de um sucesso, aparecerá um homem grande e feio, equipado com armas e armadilhas de todos os tipos (10 Crg no total). Estas armas podem ser tiradas dele com o uso de *Sedução*. Infelizmente, todos os homens têm uma inclinação latente para se transformar num Submerso o que começa a acontecer uma hora depois de sua chegada. Se ainda estiver armado, ele atacará imediatamente as personagens (por ordem de Visual). Se estiver desarmado, ele baterá em retirada para uma das cabanas e começará a consertar uma das máquinas alienígenas.

Chinelinhos vermelhos - Esta mágica pode ser feita verbalmente em 10 segundos mas exige um certo número de componentes materiais, entre eles, gosma fresca de um Submerso, os óculos de sol de Yoko Uggoth e um punhado de pedacinhos de Bthulhu. Os componentes devem ser misturados e a mágica deve ser feita sobre a mistura barulhenta. Uma falha no teste de "Manjar de Aparelhagem Técnica" causará a perda permanente de 2 pontos de Macheza se a mágica falhar ou apenas 1 se for bem sucedida. No caso de um sucesso, todos os habitantes temporários de Dweeb-lands entrarão num estado de torpor profundo e perderão lentamente a consciência e 1 ponto de Vitalidade devido aos efeitos da mágica. Depois de adormecerem eles acordarão de volta em seus corpos físicos. Todo o dano letal que elas sofreram será convertido em não-letal, mas os pontos de Macheza perdidos devido às mágicas são permanentes.

Barril Astral - Esta mágica exige apenas a recitação de marcas famosas e poderosas para ter efeito e pode ser feita em 2 segundos. Ela provoca a perda permanente de 1 ponto de Macheza em quem a fizer, seja ele bem sucedido ou não. Depois de feita, esta mágica provoca a materialização de um cilindro etéreo com protuberâncias esquisitas em algum lugar num raio de 5 hexes em torno de quem a fez. Esta mágica atrai automaticamente a atenção de Estudantes de República Travados, Porcos Chauvinistas e Sexistas Salivantes, que se deslocarão a toda velocidade em direção à isca astral e serão imolados ao primeiro contato. O Barril Astral permanecerá ativo até 5 criaturas se imolarem nele depois do que ele desaparecerá.

(*) No original Summon Survivalist. Alguém que deseja sobreviver ao holocausto nuclear, que ele ou ela considera inevitável, mudando-se para o campo e armazenando uma grande quantidade de alimento e equipamento e aprendendo várias técnicas de sobrevivência, inclusive o uso de armas. Durante a década de 80, este foi um grande movimento nos Estados Unidos.

O *Pnewcoketic Manuscripts* contém algumas fórmulas secretas e uma lista de substâncias bizarras que quando combinadas produzirão uma poção curativa. Os componentes da poção indicados nos símbolos e sigilos astrológicos existentes no livro estão disponíveis nas máquinas de vender refrigerante que existem do lado de fora e podem ser operadas com um sucesso num teste de "Manjar de Aparlhagem Técnica". É possível adquirir um total de 2D6 latas antes da máquina parar de funcionar. As latas contêm um licor doce. Qualquer dano sofrido nas Dweeb-lands desaparece depois de bebido o elixir.

Nota para o Mestre - Os ferimentos curados com o elixir Pnewcokético continuarão existindo, mas seus efeitos serão mascarados. As personagens que estiverem sob sua influência agirão como se não estivessem feridas, mas a perda de Vitalidade continuará existindo e a personagem morrerá se o dano total acumulado for maior que sua Vitalidade. O fato de beber esta fórmula constantemente é que torna os Submersos tão frágeis.

Depois que as personagens tiverem vasculhado a vila dos Submersos, elas provavelmente desejarão ir até a praia só para tentar a mágica do Submarino Amarelo (que falhará automaticamente em qualquer outro lugar). Ao chegar à praia, no entanto, elas se defrontarão com uma paródia grotesca de um californiano.

Ele é um dos fãs de Yuggoth, conhecido pela humanidade como Gnorlyhotep, o surfista com mil dedos no pé. Ele é imponente e extremamente Macho (25) e exige o sacrifício de uma das personagens. Na verdade, o que ele quer é um encontro com uma garota para jantar, o que é basicamente a mesma coisa. Se sua exigência for recusada ele atacará com um vibrante grito de guerra "Freeeee-eeeeesca!!!!". Ele tem uma arma de mão que provoca 3 pontos de dano letal cujos ataques podem ser considerados ataques com coisas grandes (prancha de surf) e um nível de habilidade básico igual a 15. As tentativas de acertá-lo devem considerar que ele tem tamanho normal mas possui uma armadura inerente que oferece 3 pontos de proteção. Ele não seguirá as personagens, se elas saírem da praia e se limitará a pegar umas ondas até elas voltarem e estará sempre no mesmo ponto da praia onde elas tentaram fazer a mágica. Ele tem que ser derrotado para elas poderem seguir em frente.

R'aleigh - Esta cidade macabra, repugnante e barulhenta é o local onde se realiza a reunião anual dos Bthulhus. Uma cidade com ângulos inconstantes e arquitetura bizarra (no estilo artedeconômico) com prédios respingados com uma gosma cinza e bandos de pássaros mutantes e doentios que fitam as personagens do alto dos prédios. Ela se parece muito com São Paulo, mas o ar não cheirá tão mal. Logo ao desembarcar, as personagens podem ver o contorno da cidade. Ela está pululando com milhares de Submersos. Apesar do impulso muito forte de acabar com eles com as armas automáticas, existe um número muito grande deles. Desde que vocês cuidem de suas vidas e não se deixem envolver em conversas muito longas com eles, sua presença será tolerada por algum tempo. Haverá também outras criaturas descritas no *Nerdis Mysterius* perambulando pelas ruas, mas elas parecem não ter o menor interesse pelas personagens ou pelos Submersos apesar de aparentemente tomarem um passante ou outro para o lanche.

Para conseguir voltar para casa, as personagens terão que rastrear as diversas criaturas Bthonianas relacionadas na mágica Chinelinhos vermelhos e persuadi-las a abandonar seu equipamento e algumas partes do corpo. O local mais adequado é a reunião de família dos Bthulhu. No caso de personagens realmente obtusas, poderia haver cartazes negros e pegajosos pregados nos postes anunciando o local da festa, ou elas poderiam verificar a agenda de eventos da

quele mês da Associação Comercial de R'aleigh. Outra possibilidade seria as personagens seguirem um dos horrores extra-dimensionais por toda a cidade que mais cedo ou mais tarde ele acabará lá. Esta busca durará cerca de 3 horas. Personagens que tentarem conseguir informação ativamente serão capazes de encontrar o local em 2 horas, ou uma se forem bem sucedidas num teste de "Olhar ao Redor".

A reunião de família é um evento privado que acontece no Centro Cívico de R'aleigh e é permitida a entrada somente de convidados. Apenas criaturas obviamente extra-dimensionais podem entrar. No entanto, existe uma porta lateral com os dizeres "hors d'oeuvres", pela qual alguns Submersos se arrastam para dentro. As personagens podem tentar usar uma perícia de disfarce para passar pelo guarda da porta (e seu cachorrinho) ou entrar pela porta lateral. Assim que entrarem pela porta lateral, elas serão agarradas pelos pés e embrulhadas como tira-gosto (são necessários 3 pontos de dano para se libertar). Elas serão então levadas para o salão principal onde Bthulhu e seus amigos estão se divertindo contando casos de suas infâncias e proezas que seus parentes realizaram. As personagens durarão 1D6 minutos antes de serem pegadas e comidas. As que escaparem poderão se esconder no meio dos móveis mas terão que ser bem sucedidas num teste de Macheza para não acabarem presas ou perdidas entre aqueles padrões arquitetônicos inumanos. Aquelas que se disfarçarem de parentes poderão ter de enfrentar uma chuva de perguntas feitas pelos outros convidados e terão que conseguir alguns resultados muito bons nas jogadas de dados e apresentar um diálogo excelente para evitar que eles descubram que elas são "penetras" (É, eu sou deste ou daquele ramo da família...). A simples presença de todos estes seres é muito perturbadora e as personagens têm que conseguir um sucesso num teste de Macheza a cada 15 minutos ou perderão temporariamente 1 ponto de Macheza que não poderá ser recuperado até o fim da aventura.

Quem olhar ao redor verá Bthulhu em pessoa, bem como Yoko Uggoth e Submersos em número suficiente para fazer a mágica. A festa continuará até que as personagens decidam fazer alguma coisa. É possível conseguir os óculos de sol de Yoko Uggoth com um resultado muito bom numa jogada de dados e haverá um bocado de gosma pelo salão, mas Bthulhu não estará muito disposto a se separar de qualquer parte de seu corpo, mesmo que seja em benefício de parentes próximos.

Combate - Você não pensou realmente que seria capaz de sair dessa sem uma enorme e horrível batalha? Mais cedo ou mais tarde o sistema nervoso de alguém vai estourar ou alguma das personagens vai ser desmascarada. Ou pior ainda, Bthulhu pode começar a beber e cantar o que deixará qualquer humano (e alguns de seus parentes) louco (ou mais louco).

Desenhe um mapa grande com um bom número de obstáculos de tamanho e forma aleatórios. Um punhado de dados espalhados ao acaso fornecerão uma boa distribuição. Eles têm altura igual a 1 e bloqueiam todos os ataques contra um único alvo. Somente criaturas voadoras ou muito grandes serão capazes de atacar com armas de mão alguém que esteja sobre uma peça de mobília. Para começar, só as criaturas voadoras poderão chegar até lá em cima. Depois coloque as personagens onde elas quiserem e distribua as criaturas aleatoriamente (devido à topografia distorcida, as personagens poderão não estar exatamente

onde elas pensam que estão). A lista de criaturas é a seguinte: 1 Bthulhu, 1 Isaac Azathoth, 1 ZsaZsathoth, 1 Yoko Uggoth, 6 Shoddygoths, 6 cachorrinhos de Tindalos e 6 Submersos bêbados. Além disso haverá 9 empregados que compreendem uma mistura aleatória de Porcos Chauvinistas, Estudantes de República Travados e Sexistas Salivantes.

ZsaZsathoth - Esta criatura tem a aparência geral de um Isaac Azathoth mas com uma cabeça de mulher velha ao invés da cabeça de um homem. Ela se teleporta quase do mesmo jeito mas não deixa detritos por onde passa. Seu único ataque é dar um tapa na cara de qualquer um que chegar a um hex de distância, que causa 3 pontos de dano não-letal.

Yoko Uggoth - Também conhecida como "Aquele que berra sem voz". É uma das primas de Bthulhu, e compartilha da maioria de seus atributos. Seu hálito é um pouco melhor (não provoca dano) mas sua voz é pior. Uggoth é capaz de dar um grito estridente por turno que cobre um arco de 60° e provoca 2 pontos de dano letal em qualquer coisa que esteja dentro de um raio de 8 hexes. As personagens que estiverem usando armaduras parciais sofrem apenas 1 ponto de dano em um local exposto (escolhido aleatoriamente). Ela usa este grito somente se não houver nenhum adversário próximo o suficiente para um combate corpo-a-corpo.

Shoddygoths - Estes são os bichinhos favoritos de Bthulhu. Eles têm aparência similar a qualquer criatura marcadamente lovecraftiana, foram fabricados por uma empresa que venceu uma concorrência pública e são de qualidade duvidosa. Eles atuam como CPIs do Congresso mas se deslocam apenas 3 hexes/turno. Qualquer personagem que ficar presa por um shoddygoth durante mais do que uma fase terá seu cabelo dissolvido e sua pele clareada o que provocará a perda temporária de 1D3 pontos de Visual (recuperáveis depois de um mês).

Submersos - Já descritos anteriormente. Eles perambularão sem direção, movendo-se de forma completamente errática e atacando qualquer coisa que encontrarem.

Epílogo - Depois que a batalha terminar, as sobreviventes poderão fazer a mágica Chinelinhos vermelhos e voltar ao mundo real. A sensibilidade nos locais feridos mostrará que aquilo foi mais do que um sonho, mas todo o equipamento que elas tiverem pego ou a munição que elas tiverem gasto em Dweeb-lands terá desaparecido. Os trajes de banho que tiverem sido abandonados lá também terão desaparecido, o que poderá vir a ser um pouco embaraçoso. Não haverá nem sinal do camarada que distribuía o óleo de bronzear. Perguntar aos outros banhistas provocará apenas olhares perplexos pois ninguém se lembrará dele. A única coisa que prova sua existência são os frascos de óleo de bronzear que se dissolvem lentamente diante dos olhos das personagens até sobrar apenas uma mancha marrom na areia branca.

Aquelas que não sobreviveram não estarão na praia quando as outras acordarem e, com exceção de suas companheiras, ninguém se lembrará que elas um dia existiram. As sobreviventes ganharão 1 ponto de Macheza cada uma por terem suportado a experiência mais um total de 10 pontos de personagem que poderão ser gastos em qualquer atributo ou perícia usado durante a aventura. Qualquer personagem que tiver conseguido fazer uma mágica continuará sabendo como fazê-la mas elas são completamente inúteis em nosso mundo e não têm nenhum efeito fora de Dweeb-lands.



direção que elas estão viradas. Coloque as personagens no ponto de partida pré-determinado (opa, esqueci de falar sobre isso). Afaste as criaturas de modo que as personagens estejam a pelo menos 2 hexes de distância da criatura mais próxima.

Tipo de Cenário - Jogue 1D6 para determinar aleatoriamente o tipo de cenário. Se você não gostar do cenário sorteado, tente de novo até conseguir um que lhe agrade.

Resultado	Tipo de Cenário
1-3	Matar, trucidar e arrebentar. Mate tudo que você encontrar no mapa com exceção das outras personagens (Não matar as outras personagens é uma escolha opcional, mas recomendada).
4-5	Resgate. Um objeto pesando 5 Crg (Criança, coleção de números atrasados da revista Nova, estojo de maquiagem, etc...) que se encontra em algum lugar inacessível, longe das personagens. Elas devem fazer o resgate e voltar para o ponto de onde saíram.
6	Salve-se Quem Puder. As personagens devem passar de um lado para o outro do mapa. As criaturas têm um turno de vantagem para se colocar em posição de combate (mas não atacar).
7	P'ra que é que você está lendo esta linha?

Depois disso você pode começar a carnificina que continuará até todas as criaturas estarem mortas, as condições para a vitórias estarem cumpridas ou todas as mulheres machonas terem virado Ração para Monstro®. Para não ter que ficar contabilizando o dano sofrido pelas criaturas jogue 1D6 toda vez que uma criatura for atingida. Se o resultado for menor ou igual à quantidade de dano que penetrou a armadura da criatura ela estará morta. Para tornar mais rápida a movimentação das criaturas assuma que todas elas se deslocam 1D6 hexes (ou 4 hexes para ser mais rápido) na direção da personagem mais próxima. Os empates serão resolvidos com base no Visual ou através de uma jogada de dados. As criaturas se movimentam e atacam depois que as personagens o fizeram, mas nunca conte sua movimentação como um modificador de combate se estiver usando as regras para criação de cenário aleatório.

Experiência - As personagens ganham um ponto de experiência para cada criatura morta e 2 pontos por matar a maioria das criaturas (sem empates). A fala mais mal educada ganha 1 ponto e as personagens mortas ganham 100 pontos mas não podem usá-los. Os pontos de experiência podem ser usados para melhorar qualquer perícia ou atributo da personagem, ou para serem aplicados em vantagens e desvantagens.

Lista de Armas

Nome	Dano	Cadência de Tiro	Peso	Tiros/pente	Tipo de Arma
MAC-10, com 5 pentes extras	2	20	1 Crg	30	Pequena
Glock 17, com 10 pentes extras	2	2	1 Crg	18	Pequena
Desert Eagle, com 5 pentes extras	3	2	2 Crg	10	Pequena
H&K G-11, com 4 pentes extras	4	10	2 Crg	50	Grande
Armas de carnificina, com 4 pentes extras	3	20	2 Crg	20	Grande
MAT-69, com 2 pentes extras	6	10	3 Crg	100	Grande
Taxon AWI, com 2 pentes extras	10	2	5 Crg	20	Grande
Lança-granadas, com 3 pentes extras	-	1	3 Crg	10	Grande
Ripley Mk-1, com 1 pente extra	5	10	4 Crg	200	Grande
Lança-chamas, sem combustível extra	5	1	5 Crg	10	Grande

Armas de Combate de Perto

Armas de Combate de Perto	Dano	Cadência de Tiro	Peso	Tiros/pente	Tipo de Arma
Faca	+1	-	0 Crg	-	Coisa
Espada	+2	-	1 Crg	-	Coisa Grande
Espada Grande (empunhada com as 2 mãos)	+3	-	1 Crg	-	Coisa Grande
Chicote	+1	-	1 Crg	-	Coisa Grande
Pedra	0	-	0 Crg	-	de Arremesso
Pedra Grande (Precisa das duas mãos)	+1	-	1 Crg	-	de Arremesso
Granadas, carregadas com TNT.	-	-	0 Crg	-	de Arremesso

Armaduras

Armaduras	Nível de Proteção	Proteção	Peso
Armadura de Couro Justa	1	Todo o Tronco	1 Crg
Placa Peitoral	2	Adivinha	1 Crg
Colete à prova de balas	2	Todo o Tronco	1 Crg
Colete à prova de balas pesado	4	Todo o Tronco	2 Crg
Colete à prova de balas muito pesado	6	Todo o Tronco	3 Crg
Capacete	2	Cabeça	1 Crg
Capacete à prova de balas	4	Cabeça	1 Crg
Proteção para Braços e Pernas	1	Braços e Pernas	1 Crg
Proteção pesada para Braços e Pernas	2	Braços e Pernas	2 Crg



Coelhos Assassinos - Coelhoinhos fofinhos e bonitinhos com garras afiadas como navalhas e serras circulares no lugar dos dentes. Eles têm um nível de habilidade igual a 3 na perícia acertar coisas e provocam 3 pontos de dano letal. Qualquer ataque que tenha sido bem sucedido com uma margem maior ou igual a 5 significa que o coelhinho grudou no alvo e atacará em todos os turnos posteriores até morrer. Os coelhos assassinos são pequenos e todas as tentativas de atingi-los com qualquer arma estarão submetidas a um redutor igual a -3.

Força - 8
Destreza - 10
Macheza - 12



Cachorrinhos de Tíndalos - Cachorrinhos rechonchudos e engracadinhos de uma outra dimensão. Eles ficam o tempo todo ganindo e querendo carinho. Seus ganidos funcionam como um ataque a longa distância que provoca 2 pontos de dano letal, mas o dano provocado por cachorrinhos que estejam próximos uns dos outros deve ser somado, o que os torna perigosos se estiverem em bandos. Cada um deles terá direito a um ataque independente que provoca um dano igual ao dano de todos eles somados. Eles têm um modificador igual a +3 na perícia Ganir. Os cachorrinhos de Tíndalos também são pequenos e todas as tentativas de atingi-los com qualquer arma estarão submetidas a um redutor igual a -3.

Força - 8
Destreza - 10
Macheza - 12



Gatinhos do Inferno - Bolinhas fofinhas de fúria demoníaca. Eles saltam em direção ao alvo e seus corpinhos cor de brasa queimam tudo o que encontram pelo caminho enquanto suas garrinhas venenosas abrem um buraco em seu peito. Trate seu ataque como "Acertar Coisas" com 2 pontos de dano letal e um modificador igual a +4. Da mesma forma que para os coelhos assassinos, um ataque bem sucedido com uma margem maior ou igual a 5 significa que eles grudaram em seu oponente e atacarão automaticamente em todos os turnos até serem removidos. Os gatinhos do inferno são pequenininhos e (adivinhão) todas as tentativas de atingi-los estarão submetidas a um redutor igual a -3. Os gatinhos do inferno são imunes a ataques com lança-chamas.

Força - 8
Destreza - 12
Macheza - 12



Estudantes de República Travados - Estas criaturas repugnantes de uma dimensão academoníaca perambulam pelo mapa à procura de qualquer coisa vagamente feminina. Eles procuram o caminho com as mãos e têm um modificador igual a +0, mas são cobertos de uma baba nociva e grudenta que provoca 1 ponto de dano. Esta baba gruda na personagem e qualquer outro Estudante de República Travado que a atacar tornará o dano provocado pela baba cumulativo, i.e. o primeiro ataque causa 1 ponto de dano, o segundo 2, etc...

Força - 13
Destreza - 10
Macheza - 14



CPI do Congresso - Esta criatura é uma lenta pilha de papel rastejante que procura e destrói qualquer forma de vida inteligente. Ela ataca somente no corpo-a-corpo, tem um modificador de perícia igual a +5 e automaticamente sufocará qualquer personagem sobre a qual ela passar um turno. Por onde passa deixa um leve aroma de pizza (o recheio varia conforme a época do ano e o tamanho do orçamento aprovado).

Força - 16
Destreza - 8
Macheza - 16



Televangelistas - Estas criaturas desprovidas de mente estão sempre de cara fechada com relação às mulheres por razões totalmente desconhecidas. Eles atacam somente no corpo-a-corpo com um modificador de perícia igual a +3. Qualquer ataque bem sucedido com uma margem maior ou igual a 5 fará com que eles grudem na personagem atuando como um objeto de 10 Crg que não poderá ser removido a não ser que seja morto ou impressionado com um ataque de Macheza. Em qualquer um destes casos ela se transformará num pompom inofensivo.

Força - 14
Destreza - 10
Macheza - 14



Alienígenas - Criaturas malignas, sujas e cheias de espinhos vindas de outro planeta. Eles têm presas, garras e uma cauda cheia de espinhos que lhes permitem causar +3 pontos de dano num combate corpo-a-corpo e funcionar como se fosse uma arma longa. Eles têm a perícia "Acertar Coisas" igual a +4. Um alienígena morto sangrará substâncias ácidas nojentas capazes de fazer um buraco no mapa e na mesa que está debaixo dele. Qualquer personagem ou criatura que estiver entrando num hex desses cairá através do chão e ficará perdido no carpete.

Força - 16
Destreza - 12
Macheza - 18



Valdick Valadão - Parceiro inseparável de Jece Soriano. Anda sempre armado com um revólver (munição infinita), chapéu de caubói e óculos escuros fora de moda. Falam sempre com sotaque, têm um olhar "intimidador" e estão sempre tentando impor sua Macheza. A arma é capaz de disparar um tiro por turno que provoca 3 pontos de dano não letal. Sua perícia com armas tem um modificador igual a +4.

Força - 13
Destreza - 14
Macheza - 14



Bthulhu - Entidade extra-dimensional gigantesca que odeia ser o objeto de piadinhas sem nexos em jogos imbecis. As tentativas de acertá-lo têm um bônus igual a +3 devido ao seu tamanho, mas tem uma armadura inerente que oferece proteção 3. Bthulhu está adormecido há milhares de anos. Enquanto ele dorme, uma película pastosa recobre suas presas e tentáculos. Quando acordar, terá o pior hálito do milênio. Considere, para fins de combate, que seu hálito equivale a uma lança-chamas (quantidade ilimitada de combustível). Ele pode também atacar com uma grande arma de mão que causa 3 pontos de dano. Sua perícia com esta arma é igual a +1. Bthulhu não pode ser morto. No caso de qualquer resultado que signifique que ele morreu, jogue 1D6. Se der 1, ele se retira lentamente para o R'lyeh em busca de isolamento.

Força - 18
Destreza - 14
Macheza - 23



Porco Chauvinista - Brutamontes com o cérebro do tamanho de uma ostra que vieram dos confins da galáxia e passam a maior parte do tempo bebendo. Tentarão agarrar qualquer fêmea que se encontre num hex adjacente, causando dano normal num corpo-a-corpo (punhos). Se não puderem abraçar as fêmeas, eles cuspirão tabaco (1 ponto de dano letal) com um alcance que vai até 3 hexes. Se houver dois alvos adjacentes, eles arrotarão, causando 1 ponto de dano letal em todas as personagens e criaturas que estiverem em hexes adjacentes ao dele.

Força - 13
Destreza - 10
Macheza - 13



Corvo Armado com uma Metralhadora - Pequeno pássaro preto (reduzidor igual a -3 nas tentativas de acertá-lo), fumando um charuto e armado com uma metralhadora M-60 (quantidade ilimitada de munição). Causa 5 pontos de dano e dispara 5 tiros por turno, sempre contra um mesmo alvo. O corvo é um atirador de elite com uma perícia igual a +4.

Força - 8
Destreza - 14
Macheza - 14



Isaac Azathot - Outro horror extra-dimensional nascido das páginas da ficção esquisita. Azathot é uma criatura grande e as tentativas de acertá-lo têm um bônus igual a +3. Ele tem uma armadura inerente que oferece proteção igual a 3. Nos combates corpo-a-corpo ele tem uma arma que equivale a uma Coisa Grande que causa 3 pontos de dano letal. Sua perícia com esta arma é +5. Azathot não se movimenta normalmente. Ele é capaz de se teleportar uma vez a cada turno para qualquer lugar dentro de um raio de 8 hexes, não importando a linha de visão. Para efeito de teste em qualquer outra perícia, Azathot deve ser sempre considerado como imóvel. Isaac Azathot deixa sempre grandes pilhas de manuscritos em qualquer hex para onde tenha se teleportado. Marque estes hexes. Qualquer um que tente sair de um hex desses é obrigado a conseguir um resultado maior do que o dano que ele causa num combate corpo-a-corpo com 1D6, caso contrário ficará preso no meio de uma imensa massa de literatura popular durante o resto do turno.

Força - 18
Destreza - 8
Macheza - 21



Mulheres Machonas Armadas Até os Dentes®

Tudo o que você sempre quis num RPG ... e menos

	Nível	Custo
Força	_____	_____
Destreza	_____	_____
Visual	_____	_____
Macheza	_____	_____
Vitalidade	_____	_____

Deslocamento Básico: _____ Total

Com Carga: _____

Dano MAM _____

<input type="checkbox"/>									
18	17	16	15	14	13	12	11	10	
<input type="checkbox"/>									
9	8	7	6	5	4	3	2	1	

Ração para Monstro®

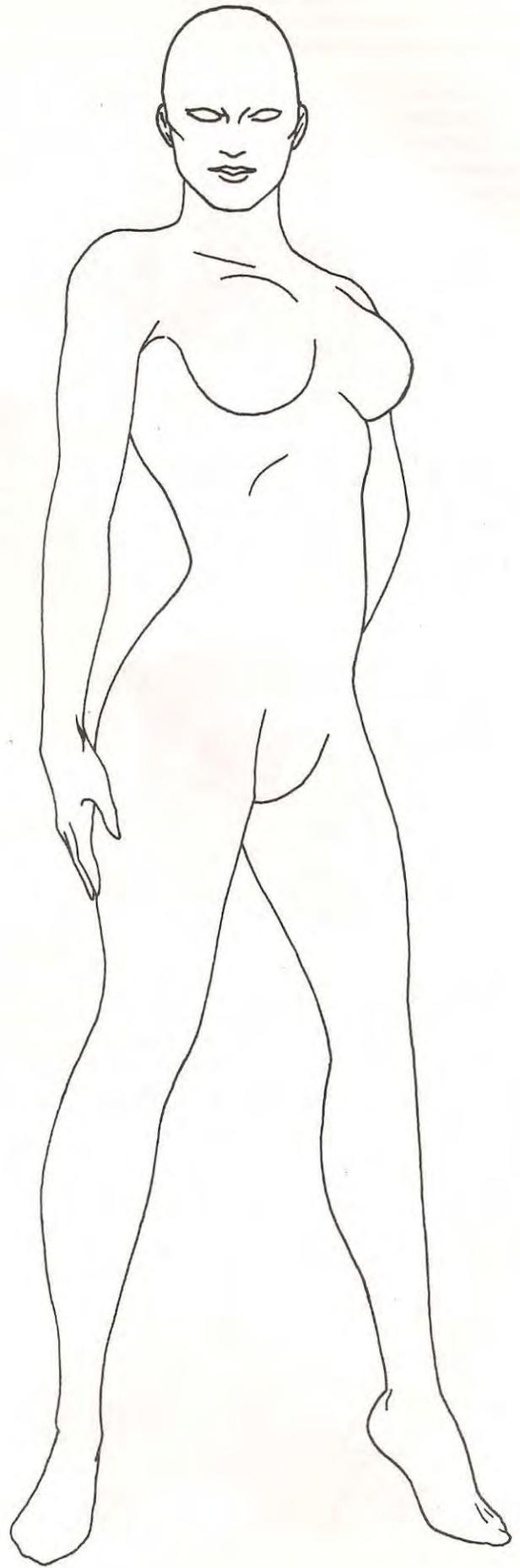
Perícias

	Nível	Custo
Correr de salto alto	_____	_____
Atirar com armas grandes	_____	_____
Atirar com armas pequenas	_____	_____
Atirar coisas	_____	_____
Acertar coisas	_____	_____
Acertar coisas com outras coisas	_____	_____
Saltitar	_____	_____
Seduzir criatura	_____	_____
Voar em coisas	_____	_____
Dirigir coisas	_____	_____
Manjar de aparelhagem técnica	_____	_____
Total	_____	_____

Pontos de Personagem	+70
<input type="checkbox"/> Cirurgião plástico à disposição	-10
<input type="checkbox"/> Pele de Teflon	-5
<input type="checkbox"/> Escritora de roteiros	-5
<input type="checkbox"/> Fraqueza pessoal _____	+10
<input type="checkbox"/> Paixão secreta _____	+10
<input type="checkbox"/> Tronco Volumoso	+5
<input type="checkbox"/> Muito sensível	+5
Total	_____

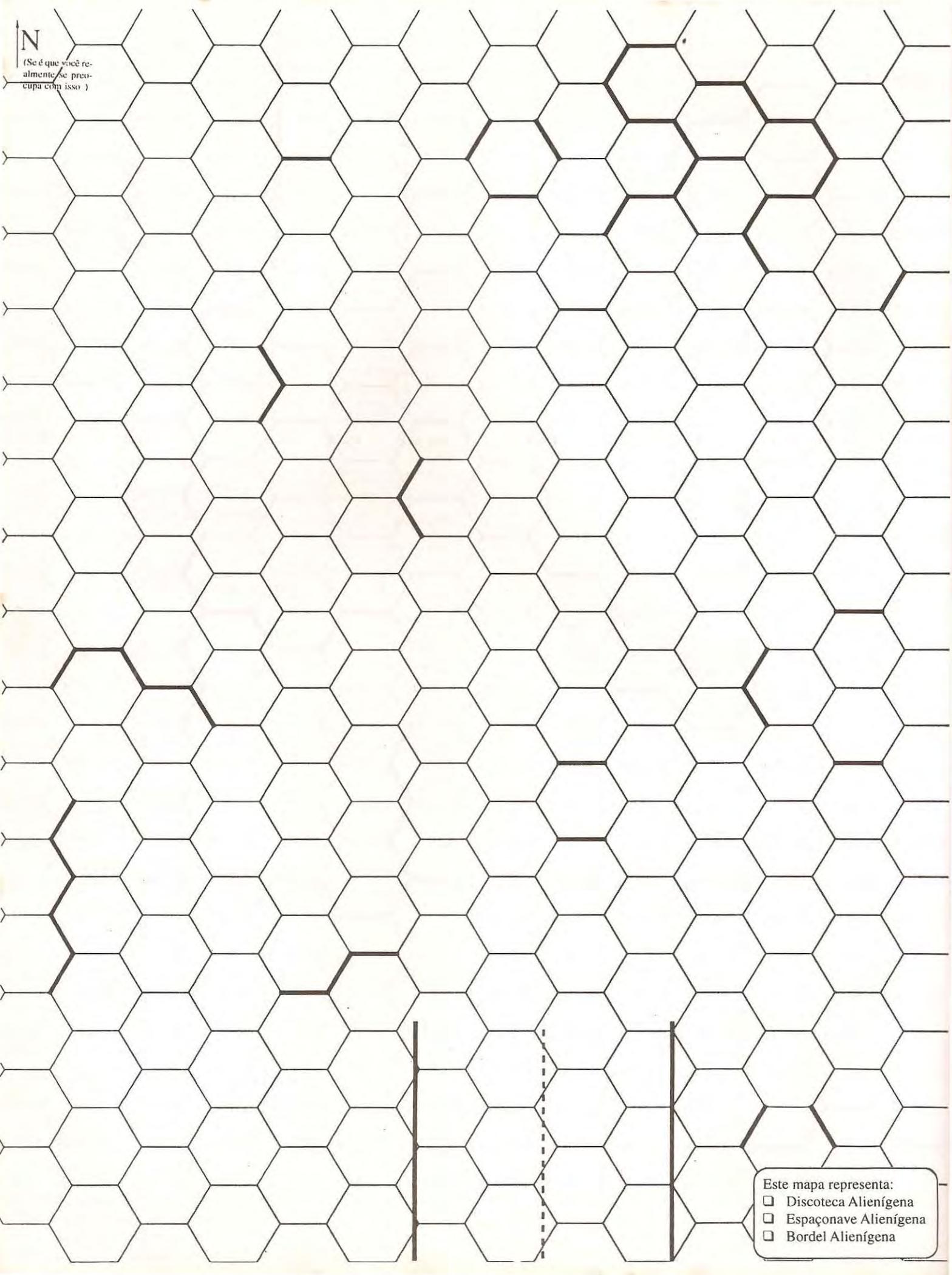
Equipamento

Arma	Dano	Tiros/Pente	Crg
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
Arma	Dano	Tiros/Pente	Crg
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____



N

(Se é que você realmente se preocupa com isso.)



Este mapa representa:

- Discoteca Alienígena
- Espaçonave Alienígena
- Bordel Alienígena

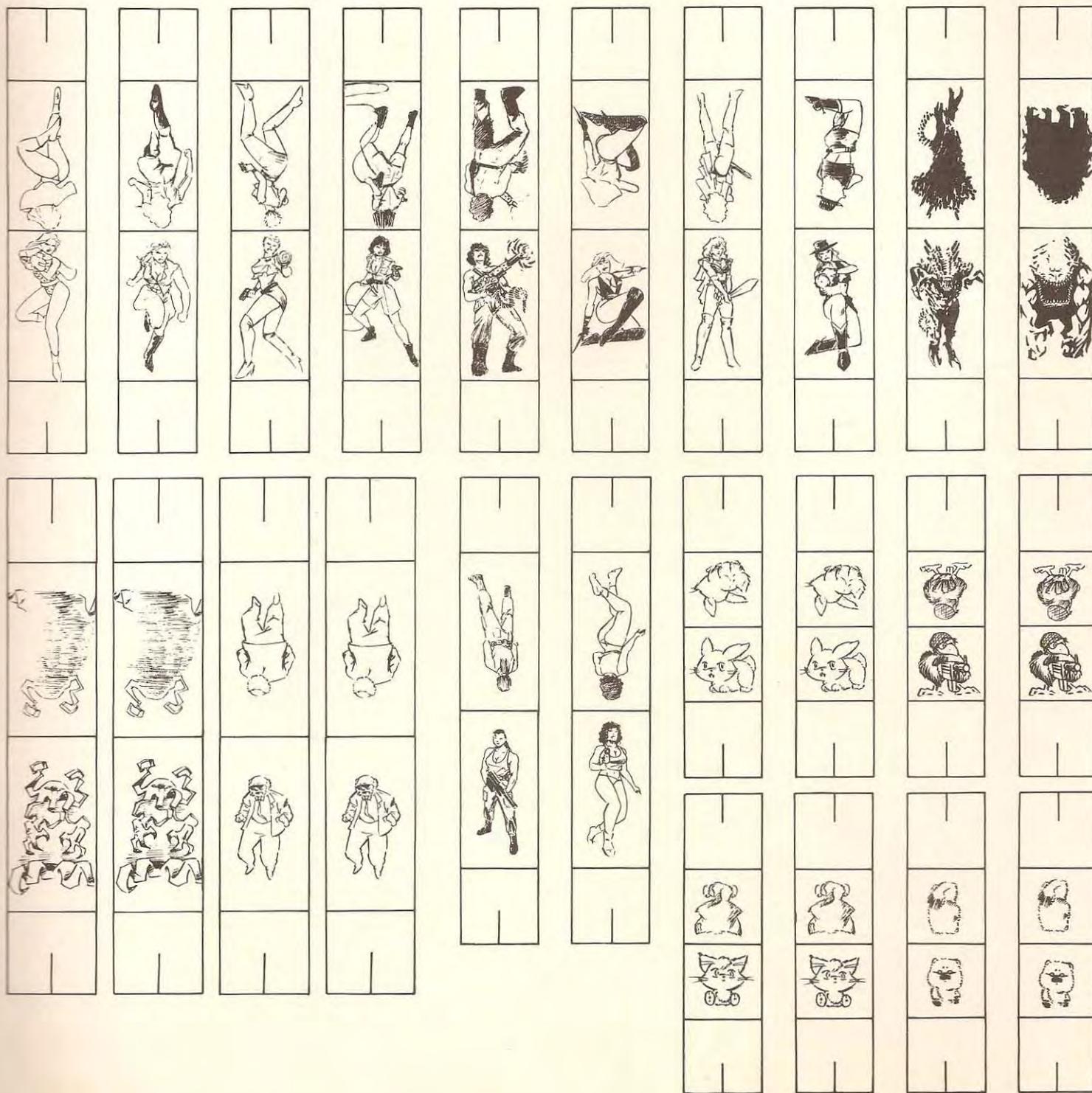
Já que você está lendo este livro e nós tínhamos algum espaço sobrando resolvemos perguntar se você já considerou a hipótese de adquirir um ou mais produtos de nossa linha de jogos como TWERPS e outras bobagens do Gênero.

Eles estão à venda em milhares de lojas espalhadas pelo país. Se você encontrou Mulheres Machonas Armadas até os Dentes em algum lugar, certamente ele terá os outros.

Espaço promocional vendido (você comprou o jogo, pagou por ele).

Como usar as Heroínas de Papelão

Leve este livro a uma copiadora. Peça, implora, faça qualquer coisa mas dê um jeito de conseguir uma folha de papel grosso ou de cartolina e faça uma xerox desta página. Já que você está lá, aproveite para fazer cópias dos mapas e fichas de personagem. Recorte as peças que representam os personagens e dobre-as a fim de formar aquelas figuras desajeitadas em 3D que você pode usar no lugar das peças convencionais que são muito chatas.



MULHERES MACHONAS

