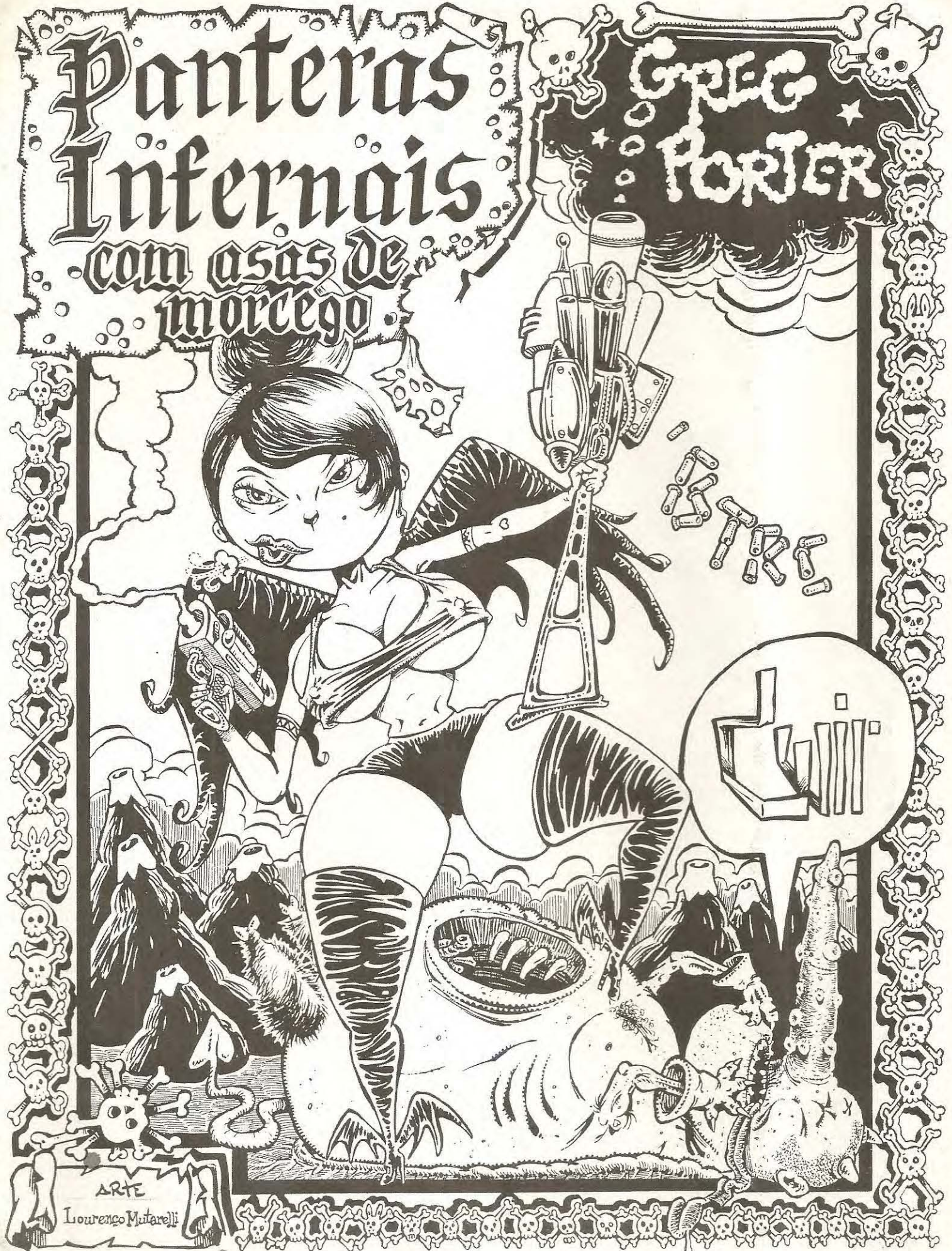


Panteras Infernais

com asas de
morcego

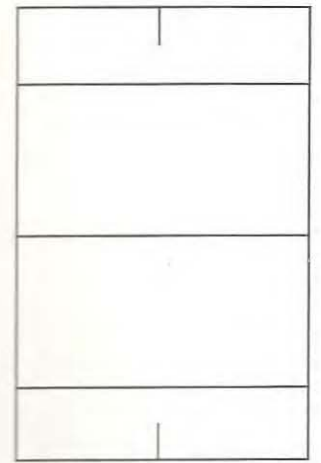
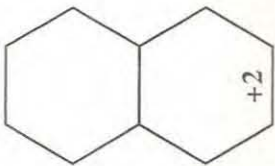
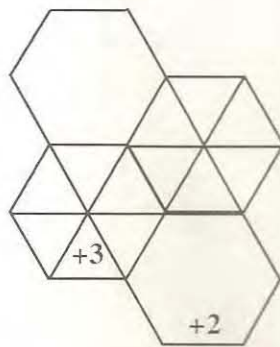
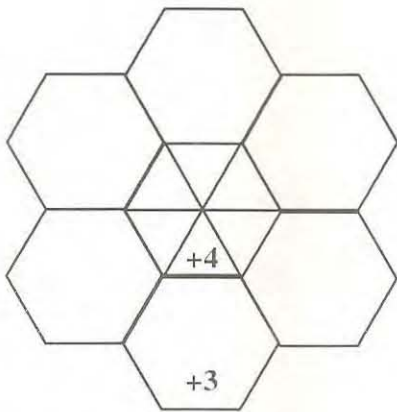
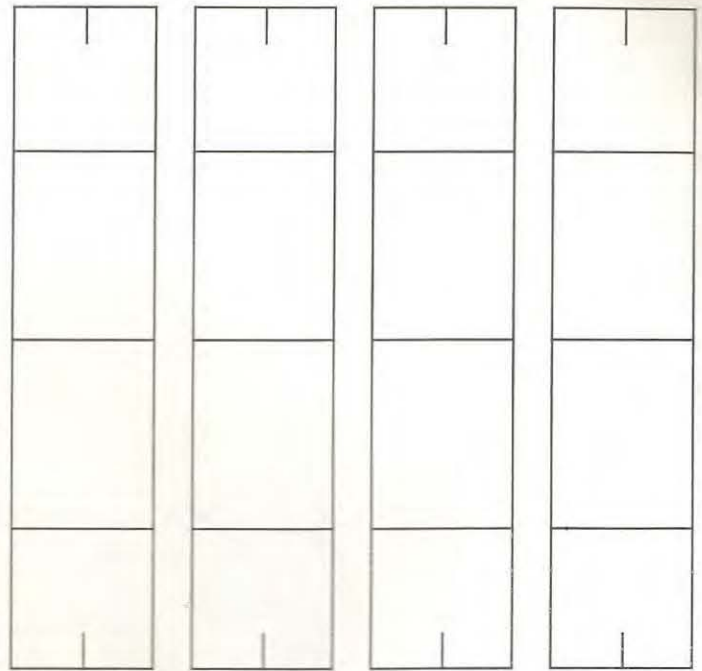
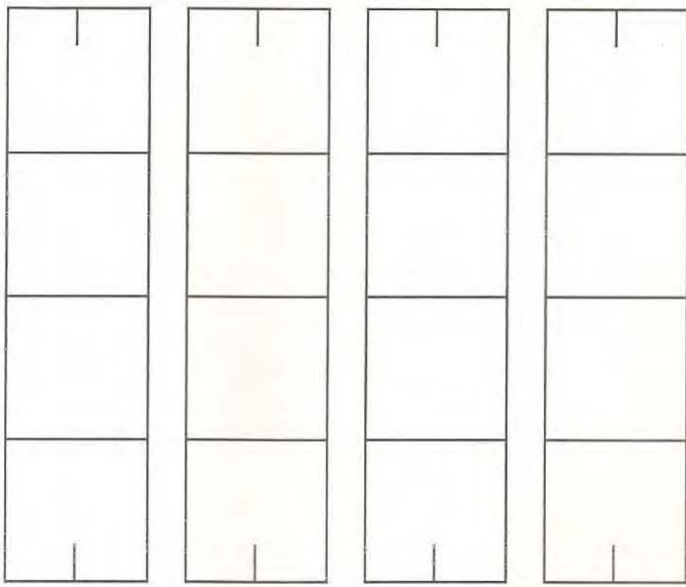
GREG PORTER



ARTE

Lourenço Mutarelli

Para usar com Mulheres Machonas Armadas até os Dentes



Panteras Infernais com Asas de Morcego

Copyright© Blacksburg Tactical Research Center
 Título Original: Batwinged Bimbos From Hell

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



DEVIR LIVRARIA LTDA.
 Caixa Postal 15239 CEP 01599-970 — São Paulo — SP
 rpgdevir@unisys.com.br

Créditos — Certos indivíduos podem ser responsáveis por este jogo, mas eles provavelmente negarão se perguntados. Isso inclui Greg Porter, que poderia tê-lo criado, e Richard Menustik, que poderia ser responsável pelo trabalho de arte. John Kolb é o principal suspeito pelas tabelas. Darrell e Pat poderiam admitir, aqui e ali, algumas idéias como suas, mas você nunca saberá. Os direitos autorais são de Greg Porter, mas desde quando algum Órgão do governo assumiu responsabilidade por alguma coisa? A tradução talvez tenha sido feita por Marcos Vinicius Gasques, e a revisão por Douglas Quinta Reis. Mas, com certeza, o copyright desta edição é da Devir Livraria.

Salvem as panteras! Antes contadas aos milhões, elas eram uma visão comum nas ruas e shoppings centers através da América. Mas agora, devido à pressão econômica e à falta de inteligência das classes dominantes, as panteras estão se tornando uma espécie em perigo. Visões de Mercedes-Benz 450SL conversíveis são cada vez mais raras, e algumas espécies de panteras estão em vias de extinção. Butiques especiais oferecem habitats limitados para a declinante população de panteras, mas não são suficientes. Suas doações podem ajudar a pagar os estouros de cartão de crédito, dando a essas criaturas a oportunidade de renovar sua plumagem e engajar-se em coloridos rituais de galanteio em ilhas caribenhas da moda. Mande dinheiro, cheque ou ordem de pagamento para "Salvem as Panteras" para o endereço acima.

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

Porter, Greg
 Panteras infernais com asas de morcego / Greg Porter ; [ilustrações de Lourenço Mutarelli ; tradução Marcus Vinicius Gasques]. — São Paulo : Devir, 1999.

Título original: Bat-winged bimbos from hell.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
 I. Mutarelli, Lourenço II. Título

99-3365

CD-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

Obrigado.

ISBN 85-85443-59-6.

Introdução — Este é o terceiro e, felizmente, o último jogo da indizivelmente sem graça trilogia de RPG “**Mulheres Machonas Armadas até os Dentes**”. Já fizemos gozações com homens, mulheres, políticos, pregadores, Deus e a Igreja, e agora... detonaremos qualquer um que tenha sobrado.

Você é uma das escolhidas pelo Inferno (escolhidas para quê, nós nem queremos saber), enviada de volta à Terra para restaurar a lei e a ordem, e com isso revitalizar o negócio do pecado organizado. Equipadas com asas de morcego, armas e decotes, vocês estão aqui para triunfar, numa repugnante diversão, sobre aqueles pão-duros amadores que pensam saber como conduzir os negócios do pecado.

Exatamente como em **MMAD** e **FRMM**, algumas dessas regras são repetidas, portanto não é indispensável ter os outros títulos para jogar este. Mas tê-los também não machuca ninguém.

Geração de Personagens — Em **PIAM** todos os jogadores participam, quer você queira ou não.

Pontos de Personagem — Todas as panteras são criadas com 70 pontos de personagem. Esses pontos são usados para comprar atributos e perícias e podem ser divididos entre as duas categorias da maneira que se desejar. Esse total pode ser aumentado se o jogador assumir desvantagens, ou diminuído se ele optar por comprar certas vantagens para a personagem (pág.3).

Atributos — Todas as personagens têm os cinco atributos de Força, Destreza, Visual, Macheza e Vitalidade. Eles são distribuídos numa escala 3D6, e seu custo é mostrado a seguir. Seu nível médio de atributo indicará sua posição oficial na Hierarquia do Inferno, que você deve marcar na sua planilha de personagem.

Nível do Atributo	Custo	Dano MAM	Nível demoníaco
8	-5	0	Puxa-saco
9	-2	0	Bajuladora
10	0	1	Dedo-duro
11	+2	1	Traidora
12	+5	1	Parasita
13	+10	2	Esmaga-cabeças
14	+15	2	Vagabunda vampira
15	+20	2	Súcubo
16	+30	3	Devoradora de bebês
17	+40	3	Publicitária
18	+50	3	Advogada
19+	+10/nível	4	Auditora do I. Renda

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 ou voar 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 1/4 de sua Força (arredondado para baixo). Além disso, cada ponto de Crg significa um redutor igual a -1 em sua velocidade e, todo e qualquer ponto de Crg deve ser subtraído da velocidade de vôo. 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 — Indica 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 **PIAM** e por isso não existe nenhuma perícia baseada na Inteligência e, uma vez que vocês são um punhado de panteras, não vão mesmo saber como operar alguma coisa mais complexa do que um secador de cabelos.

A velocidade máxima de vôo ou de corrida de uma personagem é baseada em seu atributo Destreza. A Movimentação baseia-se em hexágonos que equivalem a um 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 a sua presença, ou pelo menos, quão impressionante você acredita ser. Este atributo pode ser usado para fazer Ataques de Macheza contra seus inimigos, intimidá-los e submetê-los de forma que você possa detoná-los adequadamente. Um valor alto no atributo Visual pode não ser o



suficiente para intimidar seus inimigos, mas, contra homens, seus queixos caídos têm o mesmo efeito.

Visual — Corresponde à atração física que você exerce sobre os membros de qualquer raça, sexo ou espécie que poderia vir a ser afetada por isso. ... uma ferramenta de persuasão útil contra certas formas de vida. A medida do seu busto (em centímetros) ou o número de cartões de crédito que você tem é igual ao valor do seu Visual multiplicado por 6.

Vitalidade — Sendo uma criatura pertencente a um outro plano dimensional, você na verdade não se machuca (muito), mas fica rapidamente irritada se atirarem em você. Quer dizer, afinal de contas, imagine quanto tempo levou para fazer aquela maquiagem e se produzir toda, ou quanto pagou por aquele penteado. Seu nível neste atributo determina quanto dano e abuso você é capaz de suportar antes de desistir desgostosa e transportar-se de volta ao seu confortável apartamento no bairro dos 2.200° C.

O Dano sofrido é subtraído da Vitalidade. Se a Vitalidade de uma pantera for reduzida a zero por efeito de ataques letais, ela desiste e se manda. Se chegar a zero devido ao resultado de ataques não letais, ela simplesmente volta para casa e fica um tempinho emburrada. Se a soma dos ataques letais e não-letais reduzir a Vitalidade de uma personagem a zero, ela vai diretamente para o salão de beleza ou centro comercial mais próximo. 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 após três horas num spa, deixando 2 pontos. Um destes pontos seria recuperado em duas horas num salão de beleza e o último depois de mais uma hora no centro de compras, perfazendo um total de 6 horas.

Perícias — Mesmos as panteras precisam 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. 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 está relacionado a seguir. As personagens deveriam ser muito sensíveis e socialmente conscientes de sua classificação, mantendo seu próprio nível religiosamente, ao mesmo tempo em que tentam insultar todo mundo.

Nível de habilidade	Custo	Nível
+0	3	Panterinha
+1	5	
+2	10	Panterosa
+3	15	
+4	20	Pantera
+5	30	
+6 e acima	+10/nível	Panteraça

Tentar usar uma perícia para a qual você não comprou pelo menos o nível +0 significa que o teste será feito contra o valor do atributo -3 em todas as tentativas. A maioria das perícias básicas de **MMAD** valem, como estas:

- Atirar com Armas Grandes
- Atirar com Armas Pequenas
- Acertar Coisas
- Acertar Coisas Usando Outras Coisas
- Atirar Coisas
- Manjar de Aparelhagem Técnica

Mas há algumas perícias específicas para panteras. Confira:

Distorcer a Realidade (Baseada na Macheza) — É a ignorância deliberada sobre qualquer coisa que seja remotamente útil, ou a aplicação prática da afirmação “o que você não sabe não pode machucá-la”. Se você for bem sucedida num teste desta perícia, poderá ficar alheia à realidade, e a margem com que obteve o sucesso é subtraída do dano de todos os ataques realizados naquele turno. No entanto, para usar esta perícia você deve permanecer parada e de olhos vidrados, e não pode atacar, correr, voar ou dar palpite no turno em que desejar usá-la. A critério do Mestre, um foco de distração, como um toca-CDs portátil, que a mantenha alienada pode acrescentar um bônus a essa habilidade.

Esquivar-se da Responsabilidade (Baseada no Visual) — Um teste bem-sucedido nesta perícia significa que o ataque inimigo fica submetido a um redutor igual à margem de sucesso obtida no teste. Os seus ataques também ficam submetidos a esse redutor e os seus ataques que acertariam o alvo automaticamente passam a errar o alvo automaticamente. Todo ataque que não a atinja por você ter se esquivado da responsabilidade passará a visar a pessoa mais próxima e continuará submetido ao mesmo redutor.

Risinho demoníaco (Baseada no Visual) — Esta perícia é a capacidade de produzir um guincho horrendo, parcialmente humano, que qualquer criatura inteligente considerará insuportável. Nem é preciso dizer que essa criatura concordará em fazer pratica-

mente qualquer coisa contanto que você pare. O uso bem sucedido dessa perícia obterá um favor da vítima, cujo tamanho dependendo resultado do teste.

Margem	Favor
0	Muito pequeno
1-2	Pequeno
3-4	Médio
5-6	Grande
7-8	Muito grande
9+	incrível

Os modificadores a serem usados são:

Modificador	Valor
Sem tempo suficiente	-3
Qtde. de tempo adequada	0
Tempo mais do que suficiente	+3
Sem contato cara-a-cara (de qualquer espécie)	-3
Risinho mal executado	+1

Esta perícia pode ser usada em combate contra qualquer criatura que seja afetada pelo Visual, com um redutor igual a -3 devido ao fato da quantidade de tempo ser inadequada. 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. Cupido e Crédulos Cadentes são afetados pelo Visual.

Dirigir coisas (Baseada em Destreza) — Essa é a perícia que lhe permite dirigir qualquer veículo terrestre de uma maneira que enfurece todos os outros motoristas na estrada. Veja o **FRMM**. Você pode evitar dirigir pagando pontos para outro jogador ser o motorista, o que significa que ele dirige, mas é você quem indica o caminho.

Voar em coisas (Baseada em Destreza) — Esta perícia indica o quanto você é boa em bater suas asas para manobrar em vôo (veja Movimentação). Não é recomendável tentar voar sem ter esta perícia.



Vantagens — A personagem pode gastar alguns pontos para comprar certas vantagens que podem dar-lhe uma vantagem em jogo, ou surgir como uma boa idéia na hora. Algumas dessas vantagens são permitidas apenas para panteras e isto está óbvio na lista.

Asas de morcego — Sim, você tem de pagar para possuir asas. Caso contrário, você fica presa ao solo e pode apenas correr como outros mortais. Mas as asas custam apenas 3 pontos, portanto não é tão difícil comprar um par.

Toque de chamas — Permite que você dispare rajadas de chamas das pontas dos dedos, como um lança-chamas. Cada hex de alcance máximo custa 1 ponto, e cada ponto de dano custa também 1. ... usada com a perícia de "Atirar com Armas Grandes". Cada vez que ela for usada, faça um teste de Vitalidade usando o seu nível atual. Uma falha significa que você perde 1 ponto de Vitalidade (não-letal).

Poderes demoníacos — Você tem a habilidade de curvar a realidade, o que lhe possibilita economizar pontos de movimento de um turno para outro, ou transferi-los de unidade para unidade. Cada uma dessas habilidades custa 5 pontos. Todo movimento não usado pode ser guardado ou transferido, mas cada Ponto de Movimento (PM) pesa 1 Crg. Você escolhe usá-los ou transferi-los *antes* de deslocar-se normalmente. Não funciona em Baltimore.

Fim do Mundo — Não, não, não! Não é nada do que vocês estavam pensando! Puxa, que mentes sujas vocês têm! Não, isso significa que, uma vez por jogo, você pode provocar uma fenda para abrir o mapa e sugar tudo o que houver em cima ou embaixo de um determinado hex, esmagando seja lá o que for no formato de um tijolo e vendê-lo para uma empresa de construção que não faz muitas perguntas. Mas o "Fim do Mundo" também se propaga por 1D6-1 hexes numa direção aleatória, com efeitos idênticos. Esta habilidade custa 5 pontos.

Linha Quente — O Diabo em pessoa lhe deve um favor, que pode ser pago uma vez por jogo. Jogue 1D6. Você pode causar esta quantidade de dano a um inimigo (apesar da armadura), mover-se por esta quantidade de hexes extras, recuperar esta quantidade de Vitalidade perdida, ou usar o resultado como modificador positivo ou negativo para qualquer jogada. Isto lhe custará 5 pontos, pagos adiantados, claro.

Resistência ao fogo — Para cada ponto que você gasta aqui, obtém imunidade contra o dano causado por fogo ou chamas de qualquer tipo. Para este caso, o dano provocado por chamas causado por NPCs que usem ataques de chamas combinados com outros tipos de ataque valem a metade (arredondado para cima).

Garras Postiças — Estas são elegantes garras coladas que convertem o dano básico de sua Força em dano letal num ataque do tipo "Acertar coisas" com socos. Elas custam 3 pontos e estão disponíveis nas mais finas lojas.



DESVANTAGENS — Para conseguir pontos extras, a personagem pode optar por assumir certas desvantagens. A maioria dos jogadores faz isso e você pode inventar novas desvantagens sempre que quiser. Algumas das desvantagens a seguir só se aplicam a panteras ou panteras em potencial.

Pantera — Sim, ser uma pantera é uma desvantagem. Além dos problemas Óbvios de personalidade, você tem de fazer um teste de Vitalidade toda vez que recebe dano de um ataque. Se você falhar, a margem pela qual falhou torna-se um redutor a ser aplicado aos seus testes de habilidade de sua próxima ação (Oh, ele quebrou minhas unhas!, Desfiaram minhas meias! etc.). Custo: -10 pontos.

Frescura — Uma desvantagem associada, significa que você terá de fazer um teste de sua Macheza básica cada vez que quiser lutar contra qualquer criatura. Uma falha significa que o seu ataque estará submetido a um redutor igual à margem pela qual você falhou. (Ai, droga! Ele está sangrando em cima de mim!). Custo: -5 pontos.

Mal das pernas — Você está tão esfrangalhada, que qualquer arma sagrada provoca o dobro de dano, se a atingir, causando uma quantidade de dano no mínimo igual a 1 ponto de Vitalidade, independente da sua armadura. Custo: -5 pontos.

Vingativa — Você quer matar alguma coisa... qualquer coisa. Se você recebe dano de um inimigo, você deve caçar somente aquele indivíduo até que ele morra ou deixe o mapa. Custo: -5 pontos.

Status — Você nunca pode deixar que alguém a supere. Você espera até que todo mundo tenha comprado equipamento, e deve tentar conseguir uma arma ou peça de armadura que cause uma quantidade de dano ou confira proteção igual ou superior à dos outros. Se não for possível, você tem de ficar emburrada e atrapalhar ou recusar-se a ajudar aquela pessoa ou pessoas em situações de combate, até que elas rastejem diante você e admitam a sua superioridade, cedendo-lhe um de seus pontos de vitória. Se mais de uma pessoa tem essa vantagem, sorteie nos dados para ver quem pega o equipamento antes. Esta desvantagem custa -5 pontos.



Combate — Finalmente, a parte que vocês estavam esperando com mais ansiedade! Você preferiria muito mais ir às compras, portanto quanto mais rápido limpar o planeta, melhor!

Regras básicas — As regras do combate são basicamente as mesmas de MMAD. A movimentação e o combate são divididos em turnos de um segundo. A ordem em que as personagens agem em cada turno é definida pelo atributo Destreza, do maior para o menor. No entanto, as personagens podem optar por realizar suas ações em qualquer ponto do turno, como se quisessem deixar o inimigo agir primeiro. Se todas esperarem até o final do turno, na expectativa de que alguém tome a iniciativa, as ações serão resolvidas pela ordem de 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 deslocando

Se você se deslocar em um determinado turno, você será considerada em movimento para fins de resolução de ações simultâneas. Se ainda não tiver agido neste turno, o mestre considerará que você continua fazendo a mesma coisa que no turno anterior.

Movimentação — As Panteras podem se deslocar de duas maneiras: correr e voar. Para correr, você pode se deslocar por um número de hexes igual ao valor de sua Destreza menos o redutor devido ao peso que você está carregando. Deslocar-se 1 hex conta como um deslocamento de um hex. Mudar em 60° a direção de seu movimento também conta como um deslocamento de 1 hex. As personagens podem atacar qualquer lugar que esteja dentro de um arco de 120° e podem atirar contra alvos em qualquer altitude dentro desse arco.

Voar — As personagens voadoras têm um deslocamento máximo idêntico, mas são mais limitadas pela carga, com cada ponto de Crg reduzindo seu deslocamento máximo em 1. Podem também flutuar. Girar sobre si mesma conta como uma mudança de direção normal.

Você pode voar ou correr durante um turno, mas não ambos. Se você toca o chão em qualquer momento de um turno, você pousou, e fica lá até o fim do turno. Para manobrar durante o voo, você precisa fazer um teste de "Voar em coisas". Se o teste for bem sucedido, você pode mudar de direção em 60°. Cada turno consecutivo voando acrescenta um redutor cumulativo igual a -1 ao teste e, tentar mudar de direção mais de uma vez em um mesmo hex implica num redutor adicional igual a -3, independente do momento durante o turno em que ocorrer a nova mudança de direção no hex. Se você falhar em um teste, você se desloca 1 hex para a frente, se dispuser de pontos de movimento para fazê-lo. Se o seu nível de habilidade modificado na perícia "Voar em coisas" chegar a cair abaixo de 3, você só poderá deslocar-se em linha reta pelo resto do turno.

Altitude — A altitude é baseada em níveis. Cada nível mede 5 hexes na vertical, e a altitude só pode ser mudada em níveis completos. Nível 0 é o chão. Custa 5 hexes de movimento para mudar de altitude para subir e apenas 1 para descer. Cada Nível acrescenta 5 hexes ao alcance. Para representar a altitude, ponha sua peça sobre um dado, com o valor correspondente à altitude atual voltado para cima. A altura máxima que você consegue alcançar é baseada no maior dado sobre o qual você conseguir equilibrar sua peça.

Linha de mira — Se parecer que você pode atingir alguma coisa, então você pode. Obstáculos no chão têm a altura correspondente a 1 Nível de altitude para cada 5 hexes contíguos de obstáculo (arredonde para baixo). Não se pode pousar sobre objetos ponteados (que causam +1 de dano a quem tenta), mas outros objetos podem ser usados como locais de descanso ou plataforma para atiradores. NPCs que comecem nessas plataformas não saltarão para suas mortes para caçar personagens. Faça uma votação se for necessário. O GM (ou qualquer outra pessoa com essas iniciais) pode rejeitar qualquer voto e sempre se pode dar um jeito nos empates, sem rodeios, por suborno.

Coisas incríveis — Normalmente, seu campo de fogo é igual ao de uma pessoa ao nível do solo. Há, porém, algumas manobras fantásticas que você pode fazer para alterar isso. Algumas estão descritas abaixo, e você pode inventar outras à vontade, livre das leis de aerodinâmica e do bom gosto.

Immelmano — Manobra especial em que a personagem gira meia volta de uma só vez, ao invés de usar três giros de 60°. Se você for bem sucedido num teste de Voar em Coisas com um redutor igual a -3, você pode fazer um giro de 180° em um hex e continuar o movimento normal.

Barriga para cima/barriga para baixo — Se for bem sucedida em um teste de manobra, você pode alterar sua posição para barriga para cima ou barriga para baixo. A primeira permite que você veja tudo o que estiver no mesmo nível ou acima de você, a segunda deixa visível tudo o que estiver no mesmo nível ou abaixo. (Nota: Sempre se considera que as personagens de tronco volumoso (MMAD) estejam de barriga para baixo.) Para indicar a posição em que você está, coloque o seu marcador com a face voltada para cima ou para baixo. Para poder pousar, você deverá estar de barriga para baixo ou "de pé", caso contrário estará atordoada e não poderá agir pelo resto do turno.

Turnos de força — Cada hex de movimento potencial que você sacrifica (incluindo os deslocamentos guardados) pode ser usado como um bônus para seu teste de Voar em Coisas para efeito de manobra.

Saltos de força — Cada vez que dois ou mais níveis de altitude forem perdidos no mesmo hex, a personagem deve mover-se em linha reta por uma distância equivalente a tudo menos um dos níveis. Por exemplo: 5 hexes para uma queda de 2 níveis. Isso não conta em relação ao deslocamento máximo.

Opcional — Personagens de tronco volumoso precisam fazer um teste de Vitalidade usando o valor atual para suportar a tensão de um salto de força. Uma falha significa cair de cara no chão.

Perseguições — Qualquer um que estiver à distância de 5 hexes de outro pode declarar uma perseguição, forçando o personagem caçado a mover-se antes do caçador. Se for declarada uma perseguição, o caçador deve tentar pegar o caçado. Mas os NPCs são imunes a esse tipo de bom senso.

Amontoamento — Não é possível haver mais do que duas entidades em um mesmo hex, a não ser criaturas pequenas, que têm uma capacidade de amontoamento ilimitada com qualquer coisa exceto criaturas muito grandes, que nunca dividem um hexágono com nada, a não ser criaturas voadoras que podem atravessar este hex sem nenhum problema, mas não podem ter este hex como ponto final de seu movimento. Ficou claro?



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

Armas pequenas **Modificador**
Para cada dois hexes de alcance -1

Armas grandes
Para cada quatro hexes de alcance -1
Qualquer tipo de arma
Um turno apontando +2
Para cada hex de deslocamento naquele turno -1
Para cada 2 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) em uma rajada (aplica-se a todos os disparos) -1

Acertar coisas **Modificador**
Para cada hex de deslocamento naquele turno -1

Atirar coisas
Para cada hex de distância -1

Para qualquer tipo de ataque

Alvo se esquivando (apenas metade da Movimentação) - (Dest/4)
Você se esquivando (apenas metade da Movimentação) - (Dest/2)

Bombardeios — São uma forma especial de ataque restrita a personagens voadores. Qualquer ataque que tenha tiros múltiplos pode ser usado num bombardeio. A personagem deve começar e terminar o ataque em altitude 1. Ela voa reto por um número de hexes e, imediatamente depois, faz um ataque sobre um número igual de hexes por onde passou ou diretamente à frente deles. Ao invés do redutor habitual de -3 por alvo extra, usa-se um redutor igual a -1 por hex atacado, com o número de ataques dividido em partes iguais entre os hexes. As armas de chamas também podem ser usadas dessa maneira. Na verdade, armas de chamas usadas de qualquer outra forma do ar irão atingir apenas o hex desejado, ao invés de afetar alvos intermediários.

Quebrando cabeças — As panteras podem mergulhar de seu voo para triturar os miolos de quem está no chão. Qualquer personagem que esteja se deslocando à altitude 1 pode atacar alvos que estejam no solo enquanto se deslocam, acrescentando um redutor adicional igual a -1 ao seu teste. Se for atingido, o alvo recebe um ponto de dano adicional para cada 5 hexes que tenha se deslocado naquele turno até esse momento. Se a jogada falhar por 5 ou mais, você se deu mal e tem de aterrissar no primeiro hex livre.

Combate com Armas Brancas — Você pode atingir coisas em seu hex ou em hexes adjacentes. Se você tiver uma coisa grande para bater, você pode atingir qualquer um num raio de dois hexes, mas este ataque de longo alcance impõe um redutor igual a -3 ao seu teste. As criaturas voadoras só podem acertar em coisas que estejam no mesmo nível. Se um ataque for bem sucedido, ele ainda poderá ser bloqueado pelo alvo, se ele conseguir um resultado menor ou igual ao seu nível de habilidade na mesma perícia com que ele foi atacado. Bloquear ataques do tipo “Acertar coisas com outras coisas” sem uma “coisa” para usar no bloqueio significa que o ataque será bloqueado pelo braço da personagem, que sofrerá dano normalmente. Ataques múltiplos podem ser bloqueados, mas estarão submetidos a um redutor igual a -3 cumulativo para cada ataque consecutivo.

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 1 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 bônus de dano cumulativos.

Tiros Cantados de Macho — Veja as regras no MMAD.

Metralhadoras, Recarregar e qualquer outra coisa que você não conseguir achar — veja MMAD.

Bombas e Coisas do Gênero — Exatamente igual ao que foi definido em MMAD, mas as granadas podem ter padrões diferentes. Em geral elas funcionam da mesma forma, mas causam a quantidade de dano total no hex em que ocorreu a detonação, diminuindo 1 ponto de dano ou possível fragmento por hex de distância.

Opcional — Qualquer dispositivo explosivo (carregado ou instalado) pode ser detonado com um ataque de fogo feito com um redutor igual a -3 (portanto, não irrite seus amigos).

Lança-chamas — Os lança chamas têm um alcance máximo de 10 hexes, mas atacam tudo que estiver em qualquer um dos hexes atravessados (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 — Funcionam exatamente como foi descrito no MMAD, mas além disso, os Cupidos e os Crédulos Cadentes são afetados pelo Visual.

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 real ou imaginário que a personagem sofre depende do local que foi atingido.

Local	Qtde. de Vitalidade perdida por ponto de dano
Cabeça	1D2 *
Tronco	1D4
Pernas, braços	1D4

* Esta não é uma área vital em panteras. Para outras personagens, use 1D6.

Exemplo — Uma arma que causa 2 pontos de dano atingindo uma cabeça desprotegida provoca a perda de 2D2 pontos de Vitalidade. Se atingir o tronco, causa a perda de 2D4 pontos e, no caso de a parte atingida ser um dos membros, 2D4. se a personagem atingida estivesse usando uma armadura que oferece 1 ponto de proteção, esses ataques teriam causado, respectivamente, 1D2 e 1D4 pontos de dano.

As asas são um caso à parte. Se as asas forem atingidas, jogue os dados para determinar aleatoriamente qual foi afetada, e o dano será causado sobre o lado direito ou o esquerdo. Elas sofrem 1 ponto de dano cada vez que são atingidas, seja qual for a arma, e isso *não* é descontado da Vitalidade. Entretanto, se forem atingidas por vários fragmentos de granadas, eles contam como acertos múltiplos, de modo idêntico ao caso de rajadas automáticas.

As personagens têm uma quantidade de “pontos de asa” igual à sua Força básica dividida entre as duas asas. Quando todos os pontos de um lado acabarem... bem, é hora de juntar-se aos crédulos cadentes. Você cai imediatamente para o nível do chão, e sofre um ponto de dano letal para cada nível que tiver caído (jogue os dados para determinar aleatoriamente o local atingido). Os pontos de asa remanescentes são consumidos no impacto, mas são suficientes para evitar que você acabe sendo pega por um veículo. Os golpes subsequentes às suas asas contam como sendo no braço (que *irão* provocar a perda de pontos de Vitalidade).

Normalmente, o dano só é subtraído da Vitalidade da personagem. 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. Isto envolve convocar os espíritos malignos que mantêm o registro dos pontos, o que não é recomendado.

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. Use a tabela opcional de efeitos especiais se desejar, mas decida antes de fazer a jogada.

Resultado	Local	Bônus de Efeitos Especiais
3—7	Cabeça	-2
8—9	Parte superior do tronco	-1
10—11	Parte inferior do tronco	+0
12	Asas	+1
13	Braços	+2
14—18	Pernas	+3

Tabela de Efeitos Especiais (2D6)

Resultado	Efeito
2	Uma minúscula partícula de cérebro aloja-se no seu crânio, causando confusão total. Caia no chão, você não pode agir pelo resto do turno.
3-4	Sua permanente desvia parte do golpe e reduz o dano do ataque em 1 ponto.
5-6	Em adição ao dano normal, as tiras de sustentação de alguma peça da armadura são destruídas pelo tiro. Os oponentes poderão assobiar. Jogue 1D6 para determinar a presença de marcas de bronzeado (par = sim, ímpar = não).
7-8	Orgulho ferido. Perca 1 ponto de Visual pela resto da aventura e agente comentários maliciosos dos outros jogadores.
9	Falha estrutural! As longarinas das asas estão tortas, perca 1D3 de pontos de asa em um lado em <i>adição</i> ao dano normal.
10-11	Suas unhas imaculadamente esculpidas estão estragadas. Faça um teste de Macheza ou deixe cair a última arma que você usou. Por outro lado, você só recebe 1 ponto de dano do ataque.
12-	Saltos altos detonados (se você estava usando), mas você não sofre dano.

Geração Aleatória de Cenários — Se o Mestre realmente desejar preparar uma aventura, ele pode ficar à vontade... mas se você não consegue achar um GM maluco o bastante para conduzir uma aventura de **Panteras**, use as orientações a seguir para jogá-lo como um jogo de tabuleiro, o que lhe permite levar as coisas um pouco mais rápido.

Panteras com armas — Você estava em seu apartamento, ou se bronzeando nos fossos infernais quando veio o chamado do Chefão Mor. Você chega à presença Dele, atrasada como sempre, e ele não está nem um pouco satisfeito. Ele tem (uau!) um trabalho para você. Você realmente preferiria não se arriscar num trabalho de verdade para manter sua posição confortável, mas Ele mostra aquelas suas fotos incriminadoras numa orgia de compras na liquidação do shopping. Irá aquela falha de caráter tornar-se um fantasma para sempre? Parece que sim. De qualquer forma, em troca de manter sua reputação intacta, você concorda relutantemente em voltar à Terra e chutar os traseiros de alguns plebeus, com a condição de poder ir fazer compras em Paris assim que concluir a tarefa. Assim, você chega ao shopping borrifada de Chanel 666 e vai direto para a loja de departamentos mais próxima. Agarra um vendedor pela garganta e ri diabolicamente para ver quantas coisas eles lhe darão, só para fazê-la desistir e ir embora. Todas as personagens fazem um teste de perícia “Risadinha satânica”. A margem pela qual o teste for bem sucedido determina a Crg total de equipamento com a qual eles a subornarão. Se o Mestre for legal, pode assumir que os comerciantes mortos aceitam cartões de crédito e conceder bônus para a jogada. Ou o GM pode ser um chato e fazer exatamente o contrário. Uma personagem que obtenha 0 Crg de equipamento pode afanar 1D6 itens que pesem 0 Crg. Os outros jogadores também podem negociar 1 Crg por 1D6 itens de Crg igual a 0, mas você não deve jogar os dados até que tenha decidido.

Aurora dos Malucos — Faça montes de cópias do mapa e junte tantos quantos achar necessário. Dois mapas é um bom número para principiantes, pois do contrário as criaturas podem ficar muito espalhadas. Use o mapa incluído ou crie o seu próprio. Defina os acidentes de terreno e inclua alguns obstáculos verticais aqui e ali. Jogue 1D6 para cada personagem para determinar aleatoriamente o tipo de criaturas que cada um terá de enfrentar. De preferência, deverá existir um tipo de criatura diferente para cada personagem.

Resultado	Tipo de criatura
1	Bambo
2	Crédulos cadentes
3	Cupido
4	Trapaceiro sujo
5	Pigmeu mental
6	Tripulantes de OVNI

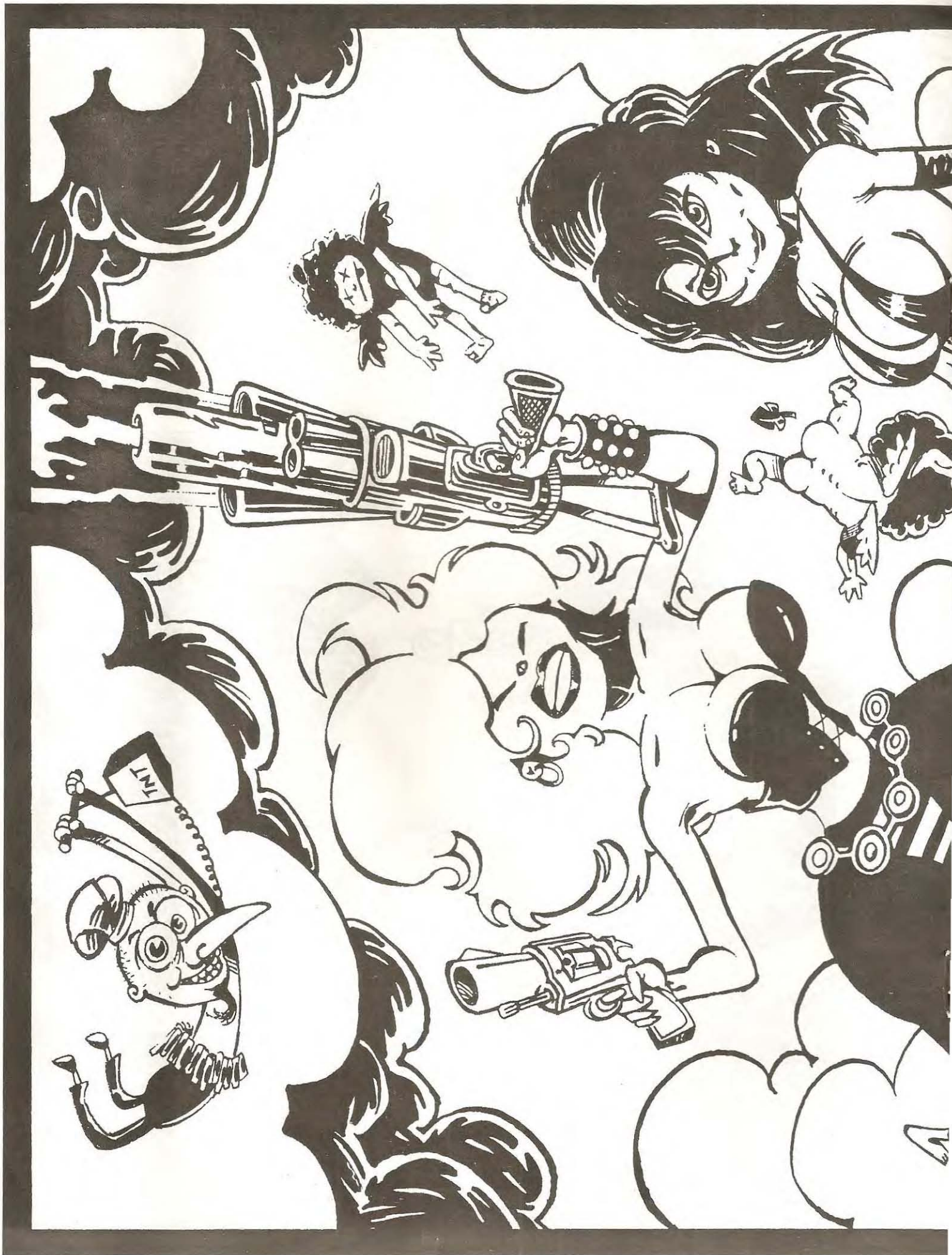
Jogue então outro D6 para ver quantas dessas criaturas aparecem para “botar para quebrar”.

Pegue um dado para cada criatura que estiver no jogo, de preferência dados iguais 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 direção que elas estão viradas. Coloque as personagens no ponto de partida pré-determinado. Afaste as criaturas de modo que as personagens estejam a pelo menos 2 hexes de distância da criatura mais próxima.

ROBOS MECANICOS DE

BATALHA





COM ASAS DE MORCEGO



BATERIAS INTERNAS



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, matar, matar. Matar tudo no mapa com exceção das outras personagens. (Não matar as outras personagens é uma escolha opcional, mas recomendada.)
- 4 - 5 Crise de crédito. alguém pegou seus cartões de crédito e vai ser um Inferno para pagar! As criaturas mortas ficam no jogo até que uma personagem termine o turno num hex adjacente. Essa pessoa ganha 1 ponto por recuperar o plástico mágico do corpo que está esfriando, não a pessoa que o matou.
- 6 Liquidação. As personagens devem dirigir-se a todos os quatro cantos do mapa, pegando 1 Crg em cada um, e saindo de jogo depois de ter alcançado o último canto. Qualquer uma que saia depois da primeira perde 1 ponto por turno. A personagem com maior número de pontos vence.

Depois disso, você pode dar início à carnificina, que prosseguirá até todas as criaturas estarem mortas, as condições para a

vitória estarem cumpridas ou todas as panteras estarem tão irritadas de levarem bala que se mandam e vão às compras. Para não ter que ficar contabilizando o dano sofrido pelas criaturas, jogue 1D6 toda vez que uma delas 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 fizerem, 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 empate). O pior monólogo (por voto impopular) leva 1 ponto. As personagens retiradas falharam em sua missão, e reencarnam como balconistas iranianos de lojas de conveniência. Os pontos de experiência podem ser usados para melhorar qualquer perícia ou atributo das personagens, ou aplicados para comprar novas vantagens ou remover desvantagens, mas a desvantagem de ser Pantera não pode ser “descomprada”. Uma vez pantera, sempre pantera.

Lista de Armas

Nome	Dano	Cadência de tiro	Peso	Tiros/pente	Tipo de arma
American 180, com 1 tambor extra	1	20	2 Crg	165	Pequena
MAC-10, com 5 pentes extras	2	20	1 Crg	30	Pequena
Ruger M-77, com 5 pentes extras	7	1	1 Crg	4	Grande
AK-47, com 3 pentes extras	5	10	2 Crg	30	Grande
Colt CAW, com 4 pentes extras	3	20	2 Crg	20	Grande
Lança-mísseis, uma recarga ^(1,2)	6/3	1	4 Crg	1	Grande
M72 LAW	10/3	1	1 Crg	1	Grande
lança-chamas sem recarga	5	1	5 Crg	10	Grande
Armas de combate de perto, etc					

Nome	Dano	Cadência de tiro	Peso	Tiros/pente	Tipo de arma
Faca	+1	—	0 Crg	—	Coisa
Serra elétrica ⁽³⁾	+1	3	2 Crg	—	Coisa grande
Espada	+2	—	1 Crg	—	Coisa grande
Gás lacrimogêneo/Spray de cabelo ⁽³⁾	1	2	0 Crg	10	Coisa
Chicote (couro de bebê—foca)	+1	—	1 Crg	—	Coisa grande
Carteira arremessada ⁽⁴⁾	+0	—	0 Crg	—	de Arremesso
Rocha grande (com duas mãos)	+1	—	1 Crg	—	de Arremesso
Granada, pedaço de TNT	—	—	0 Crg	—	de Arremesso

Armadura

Nome	Nível de proteção	proteção	Peso
Modelito de aeróbica em Kevlar	1	Todo o tronco	1 Crg
Maiô de natação	0	Nada	0 Crg
Suéter em cota de malha	2	Tronco e braços	2 Crg
Caneleiras	1	pernas	1 Crg
Walkman	1	cabeça	1 Crg

1. Dano causado por impacto/fragmentação.

2. Utilizável somente contra alvos em vão ou em chamas, +3 para acertar fontes de calor.

3. Redutor de apenas -1 por ataque consecutivo.

4. Um por pessoa por aventura.



Braços combinados — O único jeito de jogar realmente esta aventura é montar um mapa enorme e uma dúzia de amigos para jogar todos os trás jogos de uma vez, um projeto que sem dúvida será divertido e confuso, mas que pode ser feito.

Regras básicas

1. Qualquer um pode jogar com qualquer tipo de personagem que escolher (Mulheres Machonas, Freiras Renegadas, Panteras Infernais).
2. Todos criam personagens usando *todas* as regras que se aplicam. As Freiras não usam o Mal das Pernas, etc. Se houver alguma dúvida, ponha em votação. Resolva isso antes que todos comecem a criar seus personagens.
3. Ninguém pode ter mais de 5 vantagens ou 5 desvantagens.
4. Habilidades equivalentes (exemplo: dar cambalhotas e combate de joelhos) não podem ser combinadas.
5. A disponibilidade inicial de equipamento é determinada com base no tipo de personagem.
6. O equipamento não pode ser trocado nem transferido. As criaturas mortas não podem ser despojadas de seus pertences, nem as personagens. Ambos desintegram com sua morte a menos que esteja especificado algo em contrário. Os veículos são exceção e permanecem no jogo. Se um motorista é morto, o veículo pára instantaneamente.
7. Qualquer personagem que estiver próxima a um veículo no fim de seu deslocamento pode começar seu próximo movimento dentro do veículo, se houver espaço e se o motorista tiver dado permissão. Motoristas mortos dão permissão automaticamente.
8. Qualquer um pode ter um veículo, mas pessoas com asas não podem entrar neles. Por outro lado, elas podem pedalar bicicletas.
9. A ordem de jogada no turno segue o sentido horário ao invés de ser determinada pelo valor da Destreza, e é baseada no vencedor de uma jogada de 2D6.
10. Deveria haver uma média de pelo menos 6 criaturas por área de mapa de 21x28 cm. Todos jogam por mais se esse não for o caso.
11. As criaturas vão atrás das personagens de seu próprio jogo, se puderem optar entre personagens equidistantes, e vão direto para aquela com menor Macheza em caso de outros empates.
12. As criaturas movem-se em ordem de sua posição sobre o mapa, de norte para sul, e de oeste para leste.

As condições de vitória são baseadas nos seguintes cenários, decididos em uma jogada de 1D6 depois que todos tenham criado seus personagens.

Resultado

- 1 **Matar, matar, matar.** Sim, as carnificinas estão sempre na moda. Quem sobreviver ao cenário com o maior número de pontos ganha. Não é ilegal matar outras personagens, mas você não obtém pontos. Todos colocam suas peças numa das bordas do mapa antes de posicionar as criaturas.
- 2 **Equipes.** Como em matar, matar, matar, mas os jogadores são divididos em equipes, que começam em bordas diferentes do mapa e as personagens são colocadas antes das criaturas. A equipe com a maior soma de pontos ganha.
- 3 **O melhor do time.** Apenas para impedir as pessoas de se organizarem em torno da mesa para formar as equipes. Funciona como em matar, matar, matar, mas apenas quem tiver o maior número de pontos em cada equipe ganha, e o time vencedor é o que tiver o menor número de membros sobreviventes. Esta opção deixa as coisas bem interessantes.
- 4 **Trem de carne.** Funciona como na soma dos totais por equipes, mas as criaturas mortas são colocadas de lado em vez de desintegradas. Elas contam como 5 Crg, 1 Espaço em objetos. O time que reunir mais desses na sua margem do mapa ganha. As criaturas se desintegram ao chegar a uma das margens do mapa e os seus pontos são adicionados à equipe daquele lado.
- 5 **Começo explosivo.** Cada um inicia dentro de um raio de 5 hexes do centro do mapa. Todas as criaturas começam fora desta área. Divida o número de inimigos mortos pelo número de turnos que você usa para alcançar a borda do mapa. Chegando 1, você recebe um redutor igual à essa quantidade (arredondado para baixo) em todos os testes de habilidade e deve retornar para a área inicial. O jogador com a fração mais alta vence. Não, não faz mesmo muito sentido, mas é interessante.
- 6 **Intriga.** Jogue novamente para selecionar o tipo de cenário. Todos os jogadores registram o total de pontos de vitória obtidos. Todas as criaturas preferirão atacar as personagens que estiverem num raio igual ao seu total de ponto em hexes, ou seja, uma personagem com 5 pontos de morte atrairá automaticamente o fogo de todas as criaturas que estiverem dentro de um raio de 5 hexes. Os empates são resolvidos da maneira explicada acima. Caso contrário, as criaturas agem normalmente.



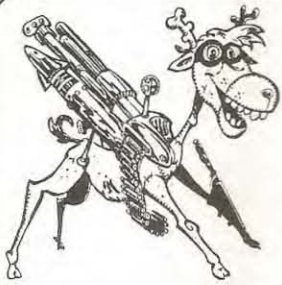
Tabelas de Criação de Títulos para Jogos — Eis o que todos vocês estavam esperando. As tabelas abaixo não passam de uma simples página da secular *Nomenclatura Maleficus*, o diabólico livro dos nomes para jogos. Os principais criadores de cenários de jogo mundo afora sabem que você pode vender dez mil cópias de *qualquer coisa*, desde que ela tenha uma capa caprichada e um título atraente, e esta lista lhes permite resolver esse último detalhe, sem jamais ter tido o trabalho de enfrentar o tedioso processo de criar um jogo de verdade para dar certo.

Para usar estas tabelas, simplesmente jogue 1D6 para cada coluna, jogando D6 extras para chegar a um item específico em determinada categoria. Itens de múltipla escolha são baseados em preferências pessoais. Alguns itens podem necessitar de uma jogada extra dentro de uma categoria, mas não muitos. Este processo simples permite gerar milhares de nomes excitantes para seus produtos, proporcionando-lhe um pequeno apoio nessa indústria implacável, e uma vantagem significativa sobre seus rivais menos informados.

Resultado			Resultado			Resultado					
1"	2"	Sujeito	1"	2"	Adjetivo	1"	Conjunção	2"	Objeto/Lugar	Planetas	
1	1	Pingüins	1	1	Macho	1	com	1	Armas	2	Sol
	2	Pintados		2	Renegado			2	Serras Elétricas	3	Mercúrio
	3	Golfinhos/Orcas		3	Surfista			3	Tanques de Guerra	4	Vênus
	4	Gatinhos/Cachorrinhos		4	Alienígena			4	Bombardeiros	5	Terra
	5	Pandas		5	Motoqueiro			5	Lança-torpedos	6	Lua
	6	Pit bulls		6	Rebelde			6	Coisas Pontudas	7	Marte
										8	Júpiter
2	1	Engenheiros	2	1	Morto-vivo	2	com	1	Carros dourados	9	Saturno
	2	Médicos/Advogados		2	Mutante			2	Corruptos	10	Urano
	3	Vendedores de seguros		3	Semi-nu			3	Trouxas	11	Netuno
	4	Entregadores de pizza		4	Matador			4	Mau gosto	12	Plutão
	5	Policiais/Bombeiros		5	Antipático			5	Estilo e Graça		
	6	Corretores de bolsa/Banqueiros		6	Bêbado			6	Imunidade Diplomática		
											Astros
3	1	Criadores de jogos/Deuses	3	1	Colorido	3	de(do,da,dos,das)	1	Inferno	1	Betelgeuse
	2	Meninos/Meninas/Lobinhos		2	Elétrico			2	Cleveland	2	Cygnus X
	3	Tele-evangélicos/Trapaceiros		3	Concreto			3	Espaço	3	Sírius
	4	Freiras/Padres/agnósticos		4	Cyberpunk			4	Hollywood	4	Andrômeda
	5	católicos/Protestantes		5	Canibal			5	Vizinho	5	A.Centauri
	6	Anarquistas/Terroristas		6	Kamikaze			6	Planeta X	6	Tau Ceti
4	1	Muçulmanos/Budistas	4	1	Doente	4	de(do,da,dos,das)	1	Jogue 2D6 para escolher o planeta		
	2	Democratas/Republicanos		2	Caçador de cabeças			2	Jogue 1D6 para escolher o astro		
	3	Senadores/Congressistas		3	Pigmeu			3	Antártida		
	4	Palhaços de rua/Malabaristas		4	Nanico			4	África		
	5	Fiscais do I. Renda/Sebosos		5	Gigante			5	Europa		
	6	Entrevistadores/Cretinos		6	Microscópico			6	Governo		
5	1	Espanhóis/Italianos	5	1	Maternal	5	sobre,	1	Rodas		
	2	Franceses/Alemães		2	Jardim-de-Infância		envolvidos (as) com	2	Drogas		
	3	Mexicanos/Iranianos		3	Primeiro Grau			3	Violência		
	4	Irlandeses/Ingleses		4	Colegial			4	Motos		
	5	Chineses/Japoneses		5	Faculdade			5	Búfalos		
	6	Poloneses/Tchecos		6	Pós-graduação			6	Skates		
6	1	Caçadores/Pescadores	6	1	Pobre	6	no (na)	1	Espaço		
	2	Campistas/Andarilhos		2	Classe Média			2	Calor		
	3	Jogadores de golfe		3	Classe Alta			3	Cativeiro		
	4	Maníacos por compras		4	Rico			4	Documentários da TV		
	5	Motoristas/Ciclistas		5	Realeza			5	Prisão/Cadeia		
	6	Banhistas		6	Fera			6	M****		

Outros usos — Esta tabela também pode ter outras utilidades. Você pode usá-la para criar sua própria história para MMAD, por exemplo. Use-a para criar seus próprios NPC adversários para um dado cenário. Pegue as iniciais do fabricante de jogos que você mais gosta e do que você mais detesta e descubra seus significados ocultos comparando-as com as iniciais das categori-

as descritas nas várias colunas. Se não houver nenhuma coincidência, use a letra mais próxima que pareça combinar. Faça o mesmo com os nomes de seus amigos, inimigos, ídolos populares e políticos. E, por fim, crie um nome novo para este jogo, para poder enganar seus amigos e fazer com que eles venham jogá-lo



Bambo

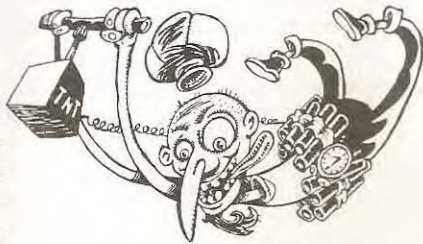
Força — 16
Destreza — 12
Macheza — 18

Seus pais foram assassinados, seus amigos transformados em torratinhas e agora ele está de volta para vingá-los! Bambo está armado com uma enorme faca de caça (+2 de dano) que ele maneja com um modificador de perícia igual a +2. Ele também está armado com um lança-míssil (munição ilimitada) que só pode ser usado contra objetos voadores ou em chamas. Ele tem nível de habilidade igual a +2 na perícia, e um bônus igual a +3 para disparar contra coisas em chamas (inclusive personagens com toque de chamas). Bambo tem uma armadura inata de nível de proteção igual a 1.

Crédulos Cadentes

Força — 10
Destreza — 8
Macheza — 20

Tropa de pára-quedistas kamikaze fundamentalistas (sem pára-quedas). Eles começam numa altitude igual a 2D6 e caem à razão de um nível por turno, deslocando-se por até 5 hexes da posição atual. Se entram em um hex ocupado, há uma colisão imediata, com dano não-letal igual a 2D6 para todas as partes envolvidas. Se eles sobrevivem, continuam caindo e explodem com uma força igual a 6 no impacto com o solo. Isso abre um buraco no tabuleiro e qualquer coisa que caia naquele hex despenca e é removida do jogo.



Cupido

Força — 8
Destreza — 12
Macheza — 14

Um querubim pequeno, bobo e detestável armado com um arco místico e flechas. Ele dispara uma vez por turno, com nível de habilidade igual a +3 na perícia. Se acerta, causa automaticamente 1 ponto de dano letal, e a personagem se apaixona pela criatura inimiga mais próxima e não pode mais atacá-la pelo resto do jogo. Essa ameaça mística é capaz de voar e é pequena, o que implica num redutor igual a -3 para acertá-la.

Trapaceiros sujos

Força — 0
Destreza — 0
Macheza — 0

Esses miseráveis espécimes da humanidade que ousariam vender um jogo por mais do que o dobro do preço simplesmente porque está esgotado! Eles não têm deslocamento nem ataque, pois seus pés estão presos no cimento, e só valem pontos de vitória se você os machuca (com uma arma letal). Se eles não sobrevivem ao ataque, você não ganha os pontos. Se o jogo se passa em Washington, D.C. (ou Brasília, DF...), dobre o número de trapaceiros.



Pigmeu mental

Força — 9
Destreza — 13
Macheza — 17

Médiuns nanicos prontos para despedaçar a canela de qualquer um que virem dentro de um raio de um metro. Podem atacar uma vez por turno com bastões de baseball (+2 de dano letal), com nível de habilidade igual a +1 na perícia, ou podem fazer um ataque mental usando Macheza com um redutor igual a -1 por hex de distância, contra qualquer um que tenham a melhor chance de acertar. Um ataque mental bem sucedido significa que a personagem é tratado como se fosse um NPC em sua próxima ação.

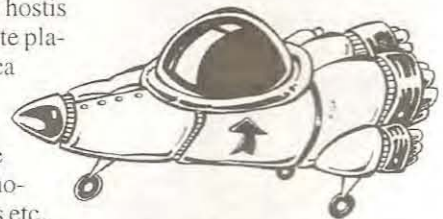


Tripulantes de OVNIs

Força — 20
Destreza — 10
Macheza — 25

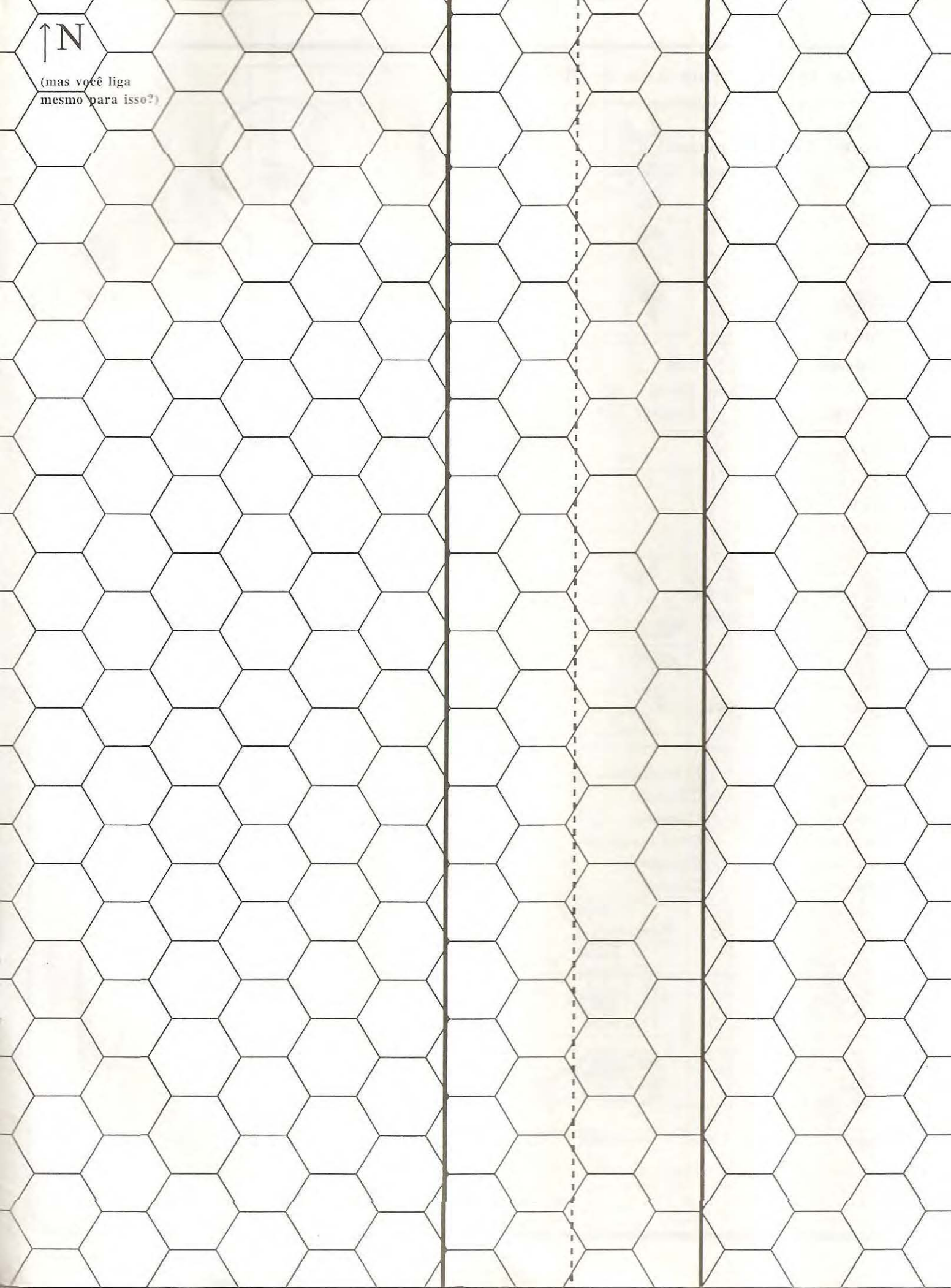
Alienígenas hostis atraídos para este planeta na sua busca por perseguir e destruir novas formas de vida, eliminar novas civilizações etc.

Eles podem voar e são grandes (+3 para acertar), mas têm armadura própria com nível de proteção 5. Eles atacam uma vez por turno causando 6 pontos de dano, e têm nível de habilidade igual a +6 na perícia, ou dividem o nível de habilidade e o dano (arredondados para cima) entre oponentes equidistantes.



↑ N

(mas você liga
mesmo para isso?)



Panteras Infernais com Asas de Morcego

Um jogo misericordiosamente livre das imposições da inteligência

Nome: _____

Graduação: Sim Não Outro: _____

Status: Loira (oxigenada) Morena

Nível _____ Custo _____

Força _____

Destreza _____

Visual _____

Macheza _____

Vitalidade _____

Deslocamento básico: _____ Total _____

Carga: ____/____ Asas: Direita **1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Dano HTH: _____ Esquerda **1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Habilidades _____ Nível _____ Custo _____

Distorcer a realidade _____

Atirar com armas grandes _____

Atirar com armas pequenas _____

Atirar coisas _____

Acertar coisas _____

Acertar coisas com outras coisas _____

Esquivar-se da responsabilidade _____

Risadinha diabólica _____

Dirigir coisas _____

Voar em coisas _____

Manjar de aparelhagem técnica _____

Total _____

Vantagens _____ Desvantagens _____

Asas de morcego -3 Pantera +10

Toque de chamas -_ Frescura +5

Poderes demoníacos -_ Mal-das-pernas +5

Fim do mundo -5 Vingativa +5

Linha quente -5 Status +5

Resistência ao fogo -_ Total _____

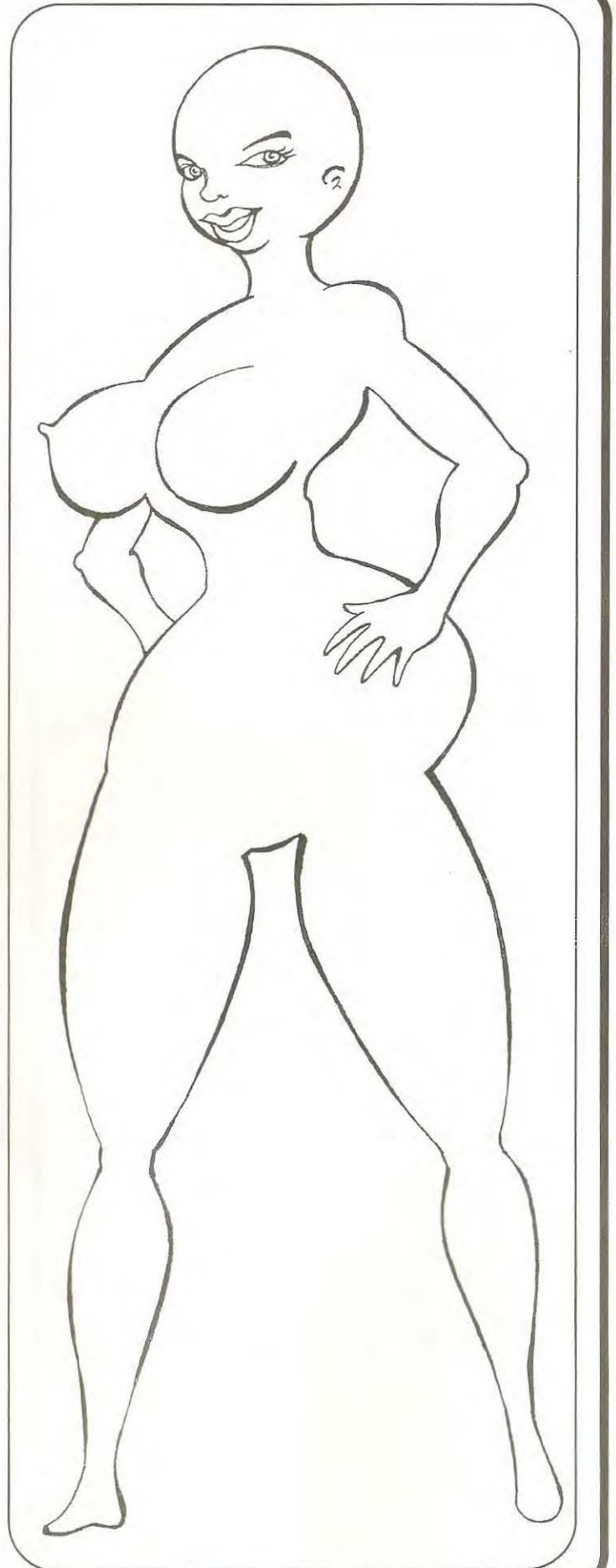
Garras Postiças -3 Pontos básicos +70

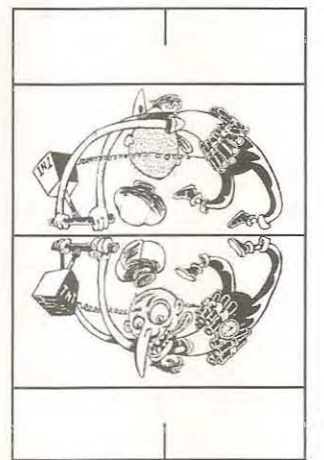
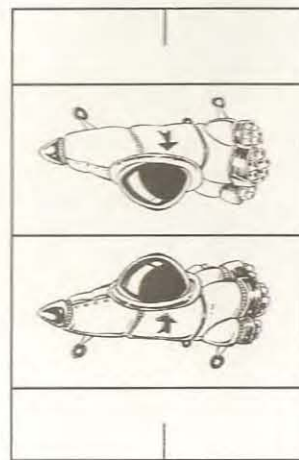
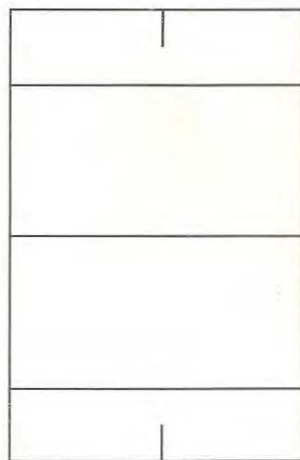
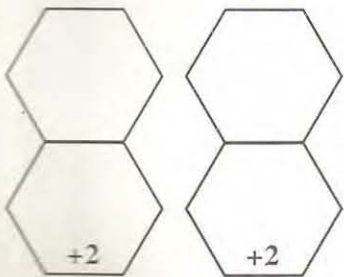
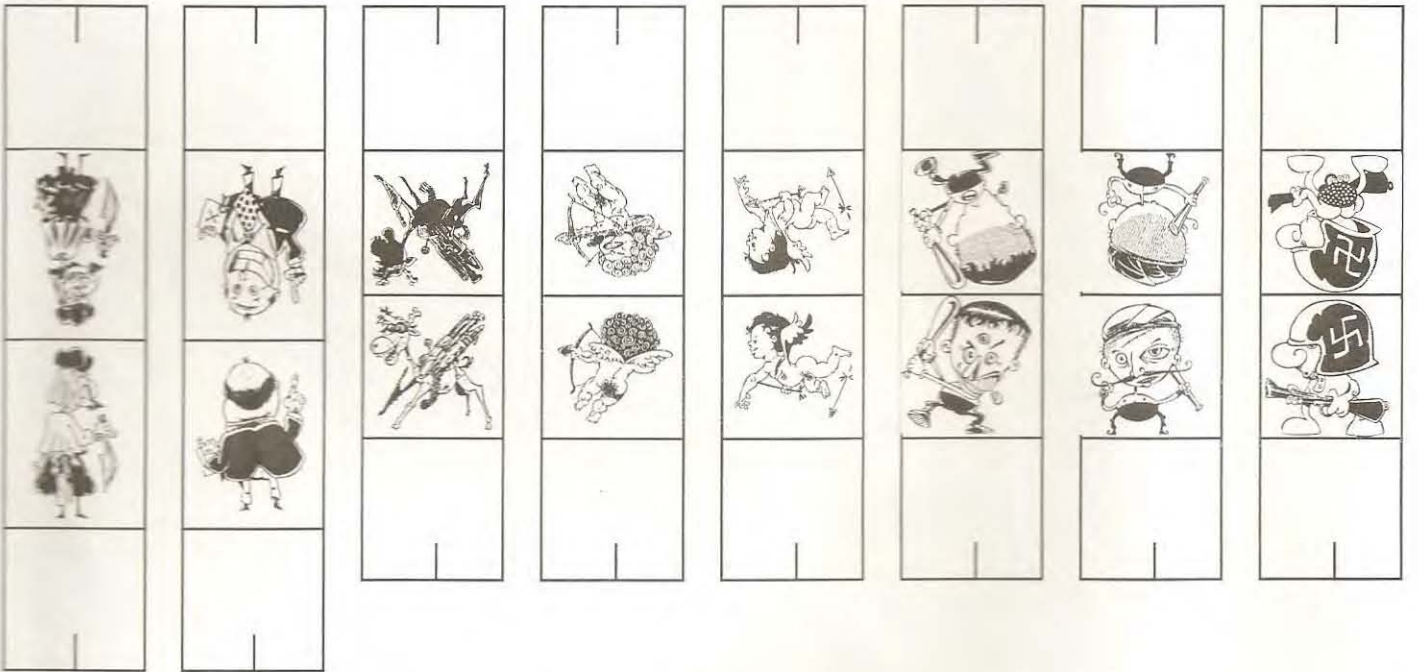
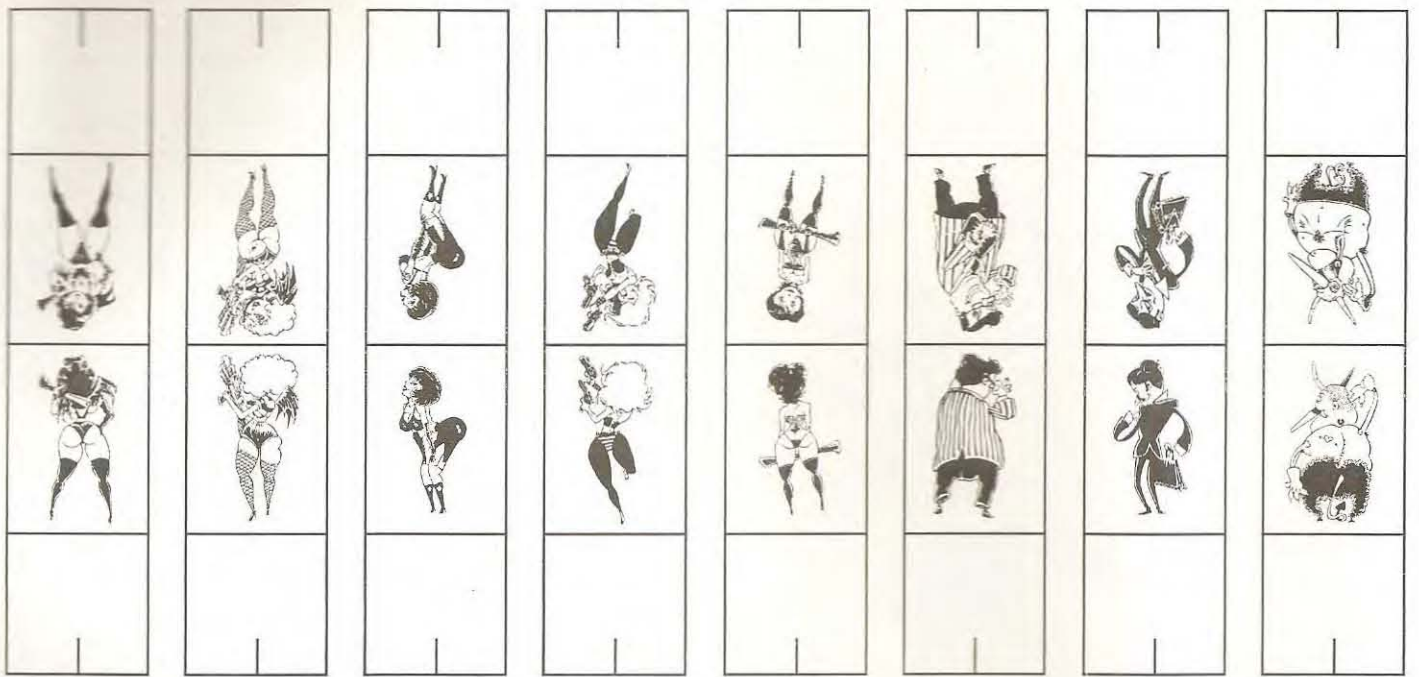
Total _____

Equipamento

Arma _____ Dano _____ Tiros/pente _____ Crg _____

Blindagem _____ Nível _____ Proteção _____ Crg _____





Como usar as Panteras de Papelão

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

O Inferno está congelando...

A civilização entrou em colapso total. Nem mesmo as legiões de freiras renegadas em suas máquinas maravilhosas foi capaz de restaurar a ordem e agora o caos e a anarquia imperam. E o Diabo não está nem um pouco satisfeito. O Grande Negócio faliu, Grandes Políticos se arruinaram, e a Grande Religião desmoronou ... em uma palavra, todos os grandes pecadores estão fora de cena, e as coisas ficaram aborrecidas nos Domínios Íferos.

Assim, ele decidiu conduzir suas forças e pôr as coisas em ordem para fazer do mundo um lugar seguro para pecadores de todos os tipos. Chega de anarquia e chega de ilegalidade, a menos que ele leve uma boa fatia desse bolo, é claro. Mas o Velho Rabugento quase perdeu o bondê. Moloch estava ocupado abrindo uma franquia de churrascaria. Mammon ainda estava se recuperando da quebra da bolsa de valores e Belzebu estava envolvido numa greve do Sindicato dos Torturadores. Nem as almas penadas poderiam ajudar. Genghis Khan converteu-se à Nova Era, Hitler tinha começado a escrever ficção científica, e Jimmy Hoffa ainda não havia chegado.

As coisas pareciam horríveis. Havia apenas uma última alternativa, e era ainda pior. Elas são más, elas são impetuosas, e elas são misericordiosamente



livres das imposições da inteligência! Enterrando a cabeça entre as mãos, Satã vasculhou o fundo do baú e colocou o destino do mundo nas mãos das Panteras Infernais. As coisas nunca mais voltarão a ser as mesmas.

Sim, a última parte da trilogia

Mulheres Machonas está

finalmente aqui, para fechar o livro do jogo em resposta a Os

Versos

Satânicos. Uma vez mais, nós rerepresentamos velhas regras com novidades, e persuadimos você a partir para uma das mais excitantes idéias do ano. Mas espere, há mais! Panteras Infernais inclui regras de combate aéreo para o sistema, assim como novas criaturas e regras combinadas para jogar todos os três jogos de uma vez.

Você também recebe dois posters (28x42) pseudo-oficiais de Mulheres Machonas para sua casa ou escritório (se você quer ser demitido). E, finalmente, a BTRC levanta o véu do segredo mais bem guardado da indústria de jogos e apresenta as Tabelas de Criação de Títulos para Jogos, que permitirão a você, mero jogador, exercitar o mesmo processo usado pelas maiores companhias de jogos do mundo para dar nome a seus produtos.

Já que você chegou até aqui com sua sanidade intacta, bem que poderia fazer mais uma forcinha. Panteras Infernais com Asas de Morcego é tudo o que você esperava ... e muito menos.

Devir
DEVIR LIVRARIA

ISBN 85-85443-59-6



9 788585 443597