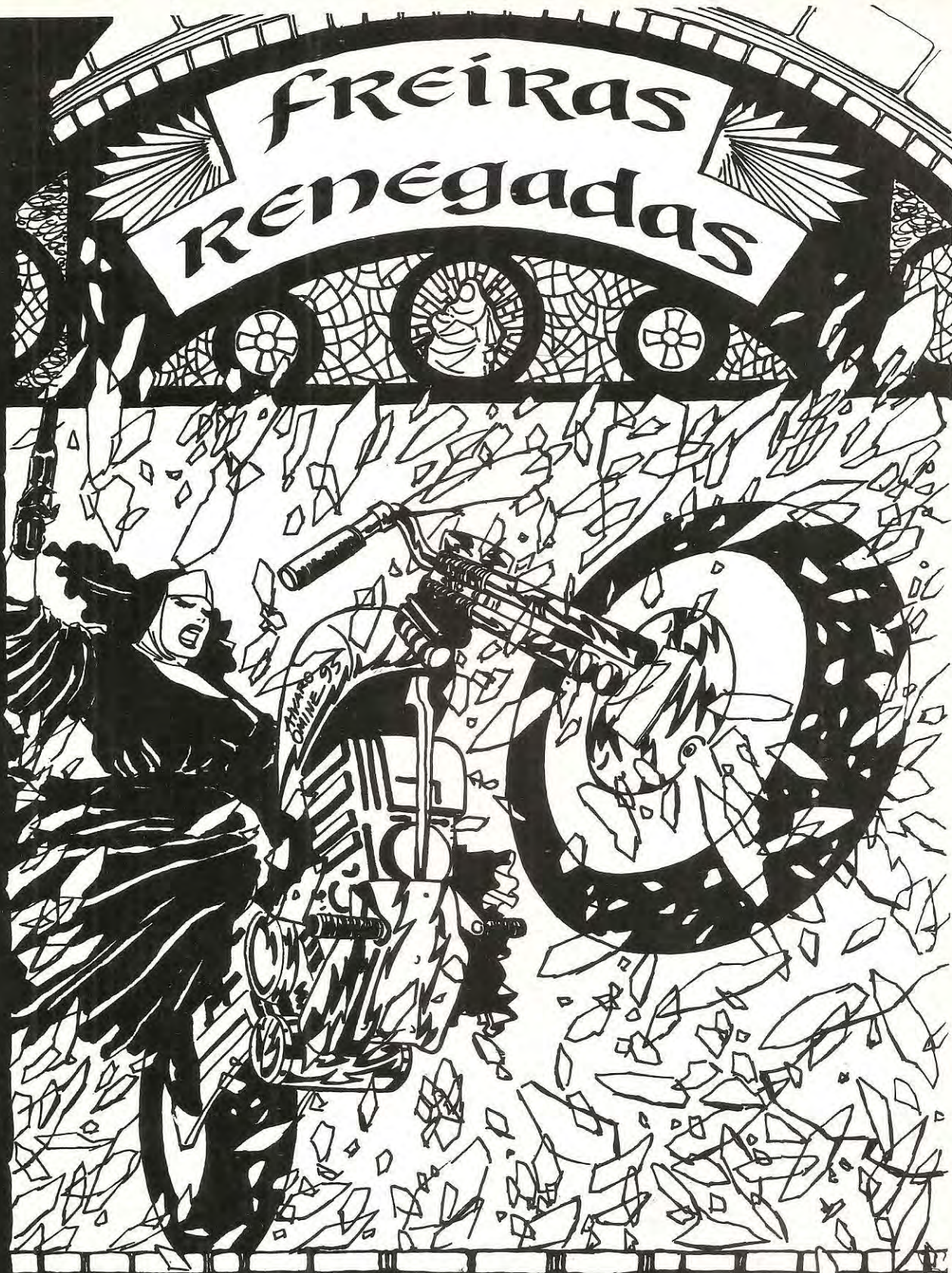




E SUAS MÁQUINAS MARAVILHOSAS

GREG PORTER

BTRC



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

Porter, Greg
Freiras renegadas e suas máquinas maravilhosas /
Greg Porter ; tradução Marcus Vinicius de Almeida
Trujillo. — São Paulo : Devir, 1995.

Título original: Renegade nuns on wheels.

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

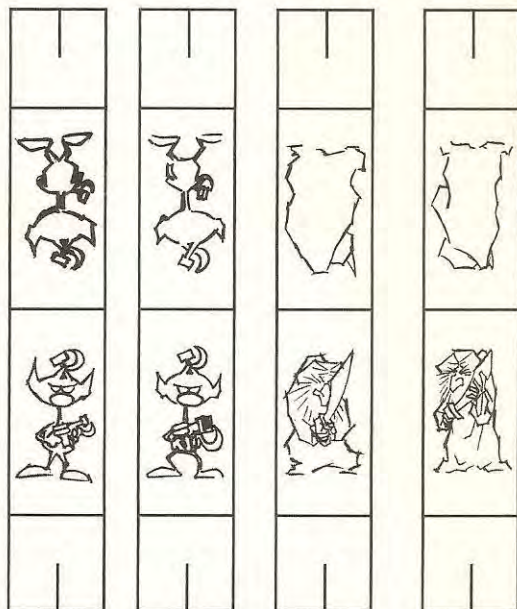
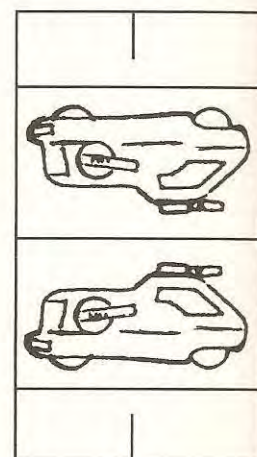
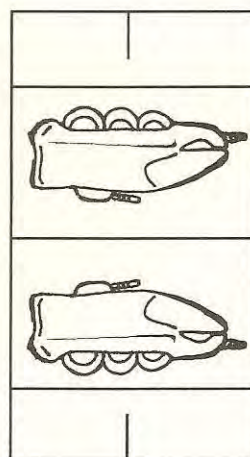
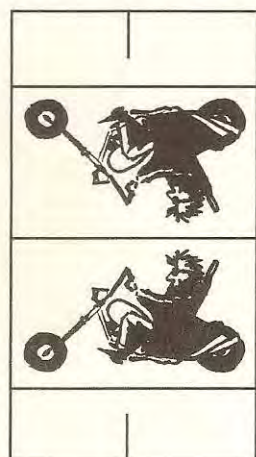
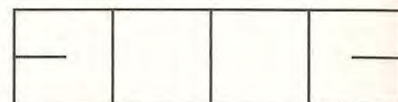
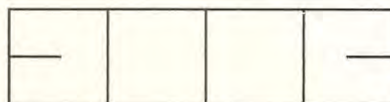
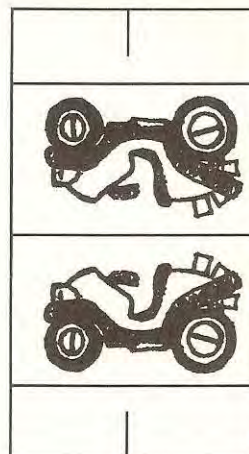
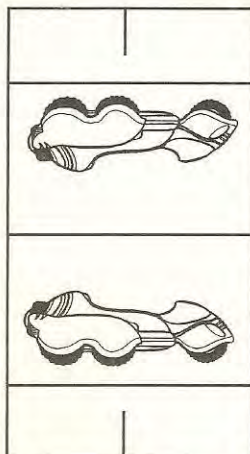
95-2519

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

ISBN 85-85443-24-3



Copyright © Blacksburn Tactical Research Center
Título Original: Macho Womens 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 ou estocada em sistemas de banco de dados ou processo similar em qualquer forma ou meio, 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 perguntar. Entre eles se incluem Greg Porter que possivelmente escreveu o livro, Álvaro Omine que desenhou a capa e todas as ilustrações internas e Pat que nos deu alguma ajuda para fazer deste projeto um produto de quinta categoria. Marcos Vinicius de Almeida Trujillo fez a tradução para o português, Douglas Quinta Reis e Cynthia Monegaglia Fink revisaram o texto e Luiz Fernando A. Reis fez a composição. Copyright 1989 de Greg Porter, mas desde quando algum departamento do governo assume a responsabilidade por qualquer coisa? Este livro não faz nenhuma afirmação com relação a qualquer religião verdadeira ou fictícia (o que abrange quase todas). Play teste? Você deve estar brincando?

Introdução - Bem-vindos ao segundo episódio da trilogia **Mulheres Machonas Armadas Até os Dentes**, o jogo que ousou perguntar “Porque cargas d’água, você está comprando esta porcaria?”. Em **FRMM** (a gente adora abreviações, você não?) os jogadores fazem o papel das freiras de Nossa Senhora da Harley-Davidson, comandadas pelo Papa com o objetivo de “trazer Paz e Harmonia” para o mundo arruinado da era pós-Reagan, e “quebrar algumas cabeças infiéis no processo”.

Bom, nós não gostaríamos de obrigá-lo a comprar o **MMAD** para poder usar este jogo; por isso ele contém todas as informações necessárias para sua utilização. Mas é provável que você se divirta muito mais se combinar os dois. O dobro da baixaria, o dobro da diversão.

Instruções - Faça montes de cópias dos mapas, folhas de marcadores, e planilhas de personagens e veículos.

Geração de Personagens - No **FRMM**, todos os jogadores farão o papel de ... você já sabe.

Pontos de Personagem - Todas as personagens são criadas com 70 pontos. Eles podem ser usados para comprar atributos e perícias, e podem ser divididos entre os dois grupos da maneira que você desejar. Este número pode ser aumentado adquirindo-se desvantagens, ou diminuído se o jogador optar por comprar vantagens para sua personagem. Além disso é muito provável que você queira gastar alguns de seus pontos com algum tipo de veículo. Sem um veículo, você não passará de mais uma machona correndo pelo asfalto.

Atributos - Todas as 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	Coroinha
9	-2	0	
10	+0	1	Médio
11	+2	1	
12	+5	1	Beata
13	+10	2	
14	+15	2	Madre Superiora
15	+20	2	
16	+30	3	Santa movida a esteróides
17	+40	3	
18	+50	3	Divindade
19+	+10/nível	4	*

* Sentimos muito mas as freiras não podem ser melhores do que Deus em nada, por uma questão de princípios.

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 equivale a 5 kg. A maior velocidade com que você é capaz de correr é afetada pelo peso que você está carregando. Não existe nenhuma penalidade para um equipamento que tenha um número de pontos de Carga menor ou igual a ¼ de sua Força (arredondado para baixo). Cada ponto de Crg depois disso representa 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 um

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. Para ser uma boa motorista você tem que ter Destreza. A Intriga e as perícias técnicas não são realmente necessárias no **FRMM**, por isso não há perícias baseadas na Inteligência. Se você insiste em levar este jogo a sério, arrume alguém capaz de convencê-lo do contrário.

A velocidade máxima de uma personagem é baseada em seu atributo Destreza. A movimentação baseia-se em hexágonos (hexes) que equivalem a 1 metro, e o número máximo de hexes que você pode se deslocar em um turno de um segundo é igual ao valor de sua Destreza.

Macheza - Indica quão impositiva é sua presença e qual é a chance de você se encolher de medo quando os funcionários desempregados da gestão anterior 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 certas formas de vida inferiores (i.e. homens).

Visual - Representa seu charme e beleza. Como um membro de uma ordem sagrada, você não deveria abusar de seus grandes... hmmm... dotes físicos, para distrair seus adversários durante um combate, deveria?

Vitalidade - Este atributo também pode ser chamado de Potencial de Mortificação. Seu nível neste atributo determina quanto dano e abuso você é capaz de suportar antes de ser levada de volta ao seu Criador para uma reforma geral. O Dano sofrido é subtraído da Vitalidade. Se a Vitalidade de uma personagem chegar a zero como consequência de ataques letais, ela morre. Se chegar a zero devido a ataques não-letais, ela perde a consciência. Se a soma do dano letal e o dano não-letal reduzir a Vitalidade da personagem a zero, ela perderá a consciência, mas não morrerá enquanto o dano letal sozinho não for capaz de matá-la. O dano não-letal é recuperado da seguinte forma: 1 ponto em um número de horas igual ao número de pontos de Vitalidade ainda não recuperados. O dano letal é recuperado numa quantidade igual de dias.

Exemplo: Três pontos de dano não-letal seriam recuperados da seguinte forma: 1 ponto depois de três horas, deixando 2 pontos. Um destes pontos seria recuperado em duas horas, e o outro em mais uma hora, perfazendo um total de 6 horas.

Perícias - Toda personagem precisa de perícias para sobreviver. Uma perícia é um bônus a ser adicionado ao valor de um determinado atributo quando se vai testá-lo e é indicado como um modificador para aquele teste. Ex: +1, +2, +3, etc... Este valor é somado ao nível de habilidade e comparado com o resultado de uma jogada com 3D6, que é chamada teste de habilidade (inteligente, não é?). Se o resultado for menor ou igual ao valor total, a tentativa terá sido bem sucedida, o que na maioria das vezes resulta em uma redução instantânea da população local. Se o resultado for maior, a tentativa deu zebra, e



a pessoa que falhou deverá ter seus votos religiosos questionados por todo mundo. O custo das perícias é o seguinte:

Nível da perícia	Custo	Nível
+0	3	Mais ou menos
+1	5	O.K.
+2	10	Não está tão ruim
+3	15	Bom
+4	20	Especialista
+5	30	Fantástico
+6 e acima	+10/nível	

Tentar usar uma perícia na qual você não tem pelo menos nível +0 significa que o teste será feito utilizando-se o atributo apropriado com um redutor igual a -3. A lista de perícias básicas é a mesma de **Mulheres Machonas Armadas Até os Dentes**, i.e.:

Perícias de **Mulheres Machonas**:

Atirar com armas grandes
Atirar com armas pequenas
Acertar coisas
Acertar coisas com outras coisas
Atirar coisas
Manjar de Aparelhagem Técnica

As perícias específicas para **Freiras Renegadas** são:

Genuflexão em Combate (Baseada em Destreza) - Esta Perícia aumentará sua Destreza efetiva quando você for se esquivar de um ataque, mas metade (arredondado para cima) do valor de sua Destreza efetiva funcionará como um redutor para as suas chances de atingir um alvo no turno em que você se esquivou, por isso, seja cuidadosa. "Tá certo, esta perícia é exatamente igual à perícia "Saltitar" de **Mulheres Machonas**. O O que acontece é que nós gostamos do nome, tá?"



Rezar P'ra Diabo (Baseada em Macheza) - Esta é a habilidade de não usar os nomes sagrados em vão quando você tiver que tirar a meleca que grudou na sola do seu sapato. Nenhuma outra ação poderá ser feita enquanto você estiver usando esta perícia (mas os veículos podem ser deslocados em linha reta). Um sucesso num teste desta perícia trará alguma paz de espírito, e permitirá que você utilize metade da margem pela qual a jogada foi bem sucedida como um bônus em **um** teste de qualquer outra perícia no próximo turno. Os modificadores são os seguintes:

A personagem não sofreu nenhum dano	-3
A personagem sofreu um dano menor que a metade da sua Vitalidade	+0
A personagem sofreu um dano maior ou igual à metade da sua Vitalidade	+3

Proselitismo (Baseada em Visual) - *Atividade diligente em converter indivíduos a uma doutrina.* (Aurélio). Uma Piscadela e um cutucão. Um sucesso numa tentativa de usar esta perícia conseguirá um favor de uma criatura suscetível, cujo tamanho depende do resultado do teste.

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

Os modificadores a serem usados são os seguintes:

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
Fala mal comportada	+1

Esta perícia pode ser usada em combate contra qualquer criatura que possa ser afetada pelo Visual, com um redutor igual a -3 devido ao fato de a quantidade de tempo ser inadequada. As criaturas que estiverem a pé poderão se deslocar um número de hexes a mais igual à margem pela qual a jogada foi bem sucedida (ou a menos, se esse for o efeito desejado), e as criaturas motorizadas farão uma curva na direção oposta à da personagem e depois deslocar-se-ão um número de hexes igual à margem pela qual o teste foi bem sucedido antes de se fazer o deslocamento normal. Os testes que resultarem em falhas terão o efeito oposto.

Dirigir Coisas (Baseada em Destreza) - Esta é a perícia que lhe permite dirigir máquinas mortíferas, com uma eficiência espantosa, para cima de todos os tipos de criaturas infiéis (e seus amigos). Esta perícia determina quão bem e com que frequência, você consegue manobrar, e qual a chance de você provocar uma colisão ou um acidente.

Vantagens - As personagens podem gastar seus pontos para comprar determinadas vantagens para lhes darão uma certa margem de superioridade no jogo, permitirão que elas abusem do sistema, ou simplesmente por gozação.

Pureza de Coração - Esta vantagem significa que sua alma é completamente pura, e seus punhos são considerados armas sagra-

das contra qualquer coisa que seja afetada somente por armas sagradas. Esta vantagem custa 5 pontos.

Telefone Celular - esta perícia permite que você fale com Deus, de vez em quando, e só pode ser usada uma vez. Jogue 1D6. Se o resultado for igual a 1, você falará com o Todo Poderoso em pessoa. Qualquer hex do mapa pode ser aquecido até ficar em brasa, enviando seus ocupantes para o descanso eterno, ou curar qualquer dano que você tenha sofrido (ou reparar seu veículo). Se o resultado for igual a 2, você falará com a secretária Dele, que causará 1D6 pontos de dano em um inimigo, ou recuperará 1D6 pontos de vida que você tenha perdido. Se o resultado for igual a 3 ou 4, Deus estará no banho, e você falará com a secretária eletrônica. Nenhum efeito. Se der 5 ou 6, sua ligação será transferida para o líder religioso de plantão que você escolher, que lhe enviará um item de equipamento qualquer (à sua escolha) que poderá ser utilizado no início do próximo turno. O Telefone celular pesa 1 Crg, e custa 5 pontos.

Santidade - Você é dotada de uma habilidade especial que não é concedida aos meros mortais. Você é capaz de guardar pontos de movimento de um turno para outro, ou transferi-los de uma unidade para outra. Cada aspecto desta vantagem custa 5 pontos, e deve ser comprado separadamente para uso pessoal ou em veículos (20 pontos permitem que você faça qualquer coisa). Os Pontos de Movimento (PM) extras pesam 1 Crg cada, ou 1 ponto de peso no caso de veículos. Não funciona em Aparecida do Norte.

Capucho com Asas - O acessório perfeito para freiras que não têm medo de voar. A personagem que tiver um objeto destes poderá pular ou planar 1D6 hexes, sobre qualquer objeto que tiver 5 hexes, ou menos, de altura, ao invés de usar seu deslocamento da forma normal. Ele também pode ser usado junto com um monociclo ou uma motocicleta para saltar obstáculos durante o movimento normal, mas o esforço excessivo fará explodir a cabeça de quem o estiver usando (bleat!) no caso de um resultado igual a 6. Esta vantagem custa 5 pontos.

Desvantagens - Uma personagem pode assumir certas desvantagens para conseguir alguns pontos de personagem extras.

Apóstata - Você deixou de fazer o número de boas ações exigido entre massacres, e, por isso, deixou de receber o perdão oficial. Quando estiver se equipando no arsenal do Vaticano, seu material poderá ter alguns defeitos. Você deverá jogar 1D6 toda vez que usar, carregar ou vestir um objeto pela primeira vez. Se o resultado for igual a 6, o objeto será inútil, quebrar-se-á em mil pedaços ou se desintegrará, para a alegria de seus inimigos e espanto de suas companheiras. Esta desvantagem vale 10 pontos.

Voto de Violência - Você recebe o dobro de pontos de vitória para tudo o que você matar, mas perde 1 ponto para cada turno em que não ferir ninguém. Esta desvantagem vale 10 pontos.

Voto de Silêncio - Sua personagem não pode falar nada, ou fazer qualquer coisa que requeira fala, como usar um telefone. Isto, às vezes, pode ser realmente terrível, mas vale 10 pontos.

Combate - Finalmente a parte que todos estavam esperando! É hora de chutar alguns traseiros e relacionar alguns nomes para o Juízo Final! É claro que existe combate!

Conceitos Básicos - O sistema de combate é basicamente o

mesmo de Mulheres Machonas Armadas Até os Dentes. A movimentação e o combate são divididos em turnos de 1 segundo. A ordem em que os 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 todo mundo esperar até o final do turno, na tentativa de esperar alguém agir antes, as ações serão resolvidas pela ordem de Destreza, da menor para a maior. Se duas pessoas forem agir simultaneamente, resolva da seguinte maneira:

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 você ainda não tiver agido, presumir-se-á que você estará fazendo a mesma coisa que no turno anterior. Pessoas em veículos agem de acordo com sua própria Destreza, e os veículos deslocam-se conforme a Destreza do motorista.

Linha de Mira - Se parecer que você pode atingir alguma coisa, você pode. Faça uma votação, se for necessário. O GM (ou qualquer pessoa que tenha estas iniciais) tem o poder de vetar o resultado de qualquer votação e os empates subsequentes serão resolvidos através de um combate mortal.

Movimentação - As personagens que estiverem a pé ou montadas em veículos poderão atacar qualquer ponto dentro de seu arco frontal de 120°. Deslocar-se um hex conta como um ponto de movimentação, e para as pessoas a pé, mudar de direção 60° também conta como um ponto de movimentação. Os pontos de movimento não podem ser transferidos de um turno para o outro nem transferido de uma unidade para outra, a não ser que você tenha habilidades místicas.

A ordem em que os veículos se deslocam depende da Destreza de quem o estiver conduzindo. A aceleração e a desaceleração são aplicadas antes de qualquer movimentação, só para tornar as coisas mais interessantes. Um veículo pode mudar de direção 60 graus, para qualquer um dos lados, dentro de um mesmo hex, sem nenhum custo em PM, se a pessoa que o estiver conduzindo for bem sucedida num teste de "Dirigir Coisas". Deve-se aplicar um redutor igual a -1 para cada curva feita anteriormente neste mesmo turno, um redutor igual a -3 se essa pessoa já fez uma curva neste mesmo hex e turno (não importa em que parte dele), e mais um redutor extra de -1 para as curvas feitas fora-da-estrada. Uma falha significa que o veículo se desloca um hex para a frente (se ele tiver PMs suficientes).

Exemplo - A Irmã Portia tem um nível de habilidade igual a 16 na perícia "Dirigir Coisas". Ela tenta fazer duas curvas no mesmo hex. O primeiro teste exige um resultado menor ou igual a 16 numa jogada com 3D6, e ela consegue. A segunda curva é feita com um redutor igual a -3, pois ela já fez uma curva neste mesmo hex durante este turno. Por isso, ela precisa de um resultado menor ou igual a 13. Independente dela conseguir ou não, sua próxima tentativa de fazer uma curva precisaria de um resultado menor ou igual a 10 (-1 pela primeira curva e -3 pela segunda).

O menor resultado possível numa jogada com 3D6 é "3", e você terá que se deslocar em linha reta o resto do turno se se colocar nesta posição ruim.

Dica - Guarde suas manobras mais extravagantes para o final do turno, porque se você se der mal nos testes, acabará não se deslocando para nenhum lugar.

Ataque - Os ataques são resolvidos toda vez que uma pessoa age em uma fase. Para acertar seu adversário, uma personagem tem que tirar um número menor ou igual ao valor do atributo apropriado numa jogada com 3D6. Existem diversas perícias que têm modificadores a serem aplicados:

Armas pequenas	Modificador
Para cada dois hexes de distância	-1
Armas grandes	
Para cada quatro hexes de distância	-1
Armas em veículos	
Dobre o redutor de distância para o tipo da arma	
Veículos	
Para cada 2 rodas que o veículo-alvo possuir	+1
Qualquer arma	
Um turno mirando	+2
Para cada hex de movimentação a pé	-1
Para cada 2 hexes (arredondado para cima) que o oponente se deslocou	-1
Para cada 5 hexes (arredondado para cima) que um veículo se deslocou	-1
Atirar dos quadris	
(Adiciona 2 aos ataques de Macheza)*	-2
Cada 5 tiros numa rajada (se aplica a todos os tiros)	-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)
Você se esquivando	-(Dest./2)
(apenas metade da Movimentação)	(Arred. para cima)

*Não, você não pode atirar dos quadris com armas montadas em veículos, mas pode com armas não montadas.

*Não, você não pode se esquivar de um veículo ou enquanto estiver num.



Combate - Ufa! Por um instante eu cheguei a pensar que este livro estava ficando sério. O combate é realmente simples. Qualquer arma montada num veículo tem seu redutor devido à distância multiplicado por 2, e uma pessoa só pode disparar uma arma por turno. Nos veículos sem blindagem, qualquer pessoa pode disparar armas de mão, em qualquer direção. Nos veículos blindados, você não pode disparar uma arma não-montada de um dos lados protegidos pela blindagem. As armas disparadas em veículos estão submetidas a um redutor igual a -1 para cada 5 pontos (arredondado para cima) de movimento planejados para aquele turno (ou usados no turno anterior), e os veículos dão um bônus igual a +1 para cada 2 rodas de comprimento (arredondado para baixo) que ele tem.

Avaliação de Dano - Essa parte é ainda mais divertida. Toda vez que o dano sofrido ultrapassar a blindagem de um dos lados de um veículo, o excesso atingirá seu interior. Aí você joga os dados de acordo com o fluxograma da próxima página para determinar quais as conseqüências. Quando entra em um losango, você deve responder às perguntas existentes nele ou jogar um dado para determinar a direção para a qual deve se dirigir. Leia todos os comentários. Quando chegar em um quadrado você sofrerá o dano indicado e deverá subtrair este valor (no mínimo um ponto) do efeito causado no veículo. Se o dano chegar a zero, o tiro terá sido desperdiçado. Se chegar a um "Ping!", o tiro ricocheteará para longe do veículo e os efeitos posteriores são perdidos.

Avaliação de Dano Simples - O.K., você não é obrigado a usar a tabela. Jogue 2D6 para o veículo. Se o resultado for menor ou igual ao dano causado, o veículo parará imediatamente. Jogue 2D6 para cada ocupante, se o veículo parar. Se o resultado for menor ou igual ao dano causado, este ocupante também morre. Qualquer teste que tenha um 2 como resultado resultará numa explosão catastrófica (Dano igual a 6), que transformará o veículo numa bola de fogo, e todos os ocupantes estarão mortos, com suas vísceras escorrendo para fora do veículo como serpentina macabras. Todas as pessoas que estiverem no local ficarão tão apavoradas que esquecerão o que estavam fazendo, e se moverão apenas em linhas retas até seu próximo deslocamento.

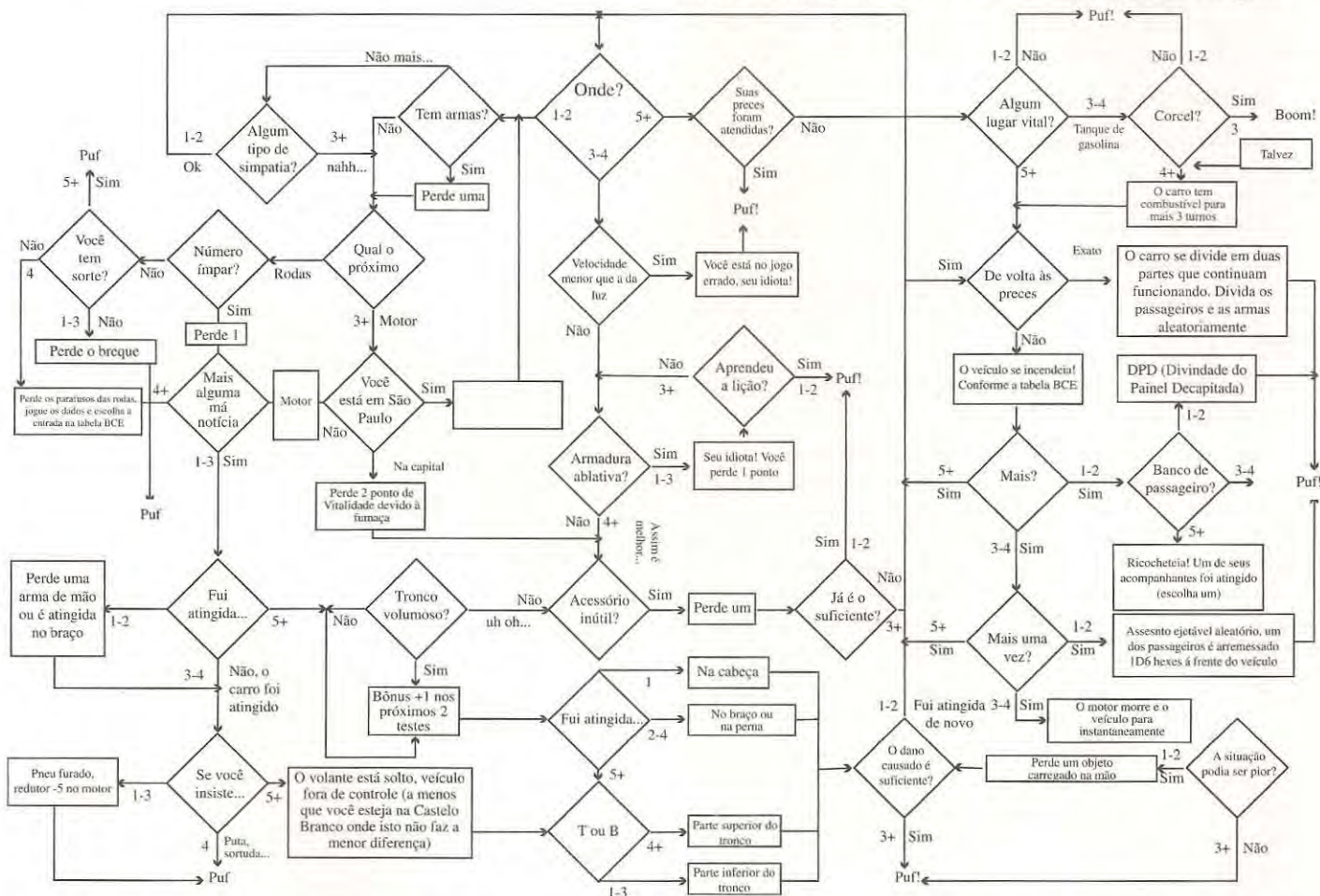
Tabela de Batidas, Capotagens e Explosões

- >7 Boas notícias! Eles conseguiram separá-lo de seu cartão de doação de órgãos. Você segue diretamente para o descanso eterno.
- 7 O veículo capota e se incendeia no próprio local (e sai do jogo), os ocupantes fazem um teste de "Dirigir Coisas" com um redutor igual a -5, e subtraem a margem pela qual o teste falhou diretamente de sua Vitalidade. As personagens podem aparecer ao lado do veículo no início do próximo turno.
- 6 O veículo capota (fora de jogo) ou pega fogo durante 1 turno (ainda em jogo, mas veja o nº 7). Faça uma votação para avaliar as conseqüências (o voto de um NPC é aleatório, eles não ligam a mínima se você capotou ou acabou carbonizado).
- 5 Derrapa 1D6 hexes em uma direção escolhida aleatoriamente.
- 4 Gira e pára virado em um direção aleatória.
- 3 Gira e muda de direção um lado.
- 2 O veículo encontra um portal dimensional. Deixe o marcador cair sobre o mapa de uma altura de 30 cm. O lugar onde ele cair indicará onde o veículo parou.
- 1 Situação ambígua, adicione 2 ao resultado de sua próxima jogada, qualquer que ele seja.
- 0 Você controla a situação admiravelmente e com a quantidade de carolice adequada. Ganha um ponto de experiência.
- <0 Faz qualquer um dos oponentes montados consultar esta tabela (sem modificadores).

Colisões - Se um veículo entrar nem que seja parcialmente num hex onde já existe outro veículo ou criatura, haverá uma colisão. Todos os envolvidos param imediatamente a não ser que se trate de um atropelamento seguido de fuga, caso em que seu veículo dá um pequeno solavanco e continua em frente. Os veículos causam um número de pontos de dano letal igual à metade de sua velocidade (arredondada para baixo). Jogue os dados para determinar o ponto de impacto na criatura. Trate o dano sofrido ao pular de um veículo como dano de colisão. As colisões causam uma quantidade de dano igual no batedor e no batido. A velocidade relativa entre os veículos não faz nenhuma diferença, nem a posição. Todo mundo cria regras estúpidas de atropelamento, porquê não nós também? Todos os veículos envolvidos devem jogar 1D6 e consultar a Tabela de Batidas, Capotagens e Explosões, com bônus ou redutores baseados nos votos de jogadores não envolvidos, +1 ou -1 por voto. Não amole seus amigos. Os NPC's sempre votam contra os PCs (você realmente esperava outra coisa?).

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?

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. 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 submetidos a um redutor igual a -3 cumulativo para cada ataque consecutivo. As personagens que estiverem dentro ou sobre um veículo não poderão bloquear, mas só poderão ser atacadas pessoalmente através das laterais sem blindagem.



Outras Coisas - Sim, você pode montar armas brancas em veículos, tanto na frente quanto nas laterais. Este tipo de montagem só funciona nos casos de colisões, mas é possível golpear um hexágono adjacente com "coisas grandes" montadas desta forma. O resultado deste tipo de golpe se baseia num teste de "Dirigir Coisas", com um redutor igual a -3 devido ao hex adjacente. Esta manobra não conta como colisão, e o dano resultante é adicionado ao dano do veículo.

Coisas Fantásticas - Se uma colisão for inevitável, a condutora poderá fazer um teste de "Dirigir Coisas", levando-se em conta todos os redutores que se aplicam a ela até aquele momento, instantes antes do impacto. A condutora escolhe um redutor adicional (que é cumulativo). Se ela for bem sucedida, o redutor poderá ser usado na consulta à Tabela BCE, se a descrição da manobra for aprovada pelo grupo.

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,

Ataques Múltiplos - As armas-de-mão podem ser usadas mais de uma vez por turno para atacar, mas estão submetidas a um redutor igual a -3 cumulativo, por ataque, que também será aplicado a qualquer tentativa de bloqueio que o atacante tiver que fazer durante aquele 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 projéteis que atingem o alvo é igual a 1, mais a margem pela qual o teste foi bem sucedido, até o máximo igual ao número de tiros dados.

Tiro Cantado - Todo ataque pode ser um tiro cantado contra uma parte específica do alvo. Ele está submetido a um redutor igual a -3. Se o ataque for bem sucedido, a parte específica terá sido atingida, causando um ponto a mais de dano no caso do alvo ser uma criatura ou um veículo, ou causando o efeito especial relativo àquele ponto no caso das personagens. No caso de uma falha, o ataque terá errado o alvo. Pode-se usar modificadores adicionais iguais a -3 no caso de ataques visando um ponto específico que, se forem bem sucedidos, provocarão bônus de dano cumulativos.

Exemplo - A Irmã Dirty Harriet está sendo atacada por um Robô Mecânico De Batalha gigante. Ela tem consigo somente uma Smith & Wesson .44. O dano causado por esta arma (3 pontos) não será capaz de penetrar a blindagem do robô, que é igual a 5. Então, ela tenta um tiro cantado com um redutor igual a -9, que, se for bem sucedido, acrescentará 3 pontos ao dano causado. Será que ela consegue? É claro que sim! Confie em mim.

Tiro Cantado de Macho - V. 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 um ponto de dano por hex de distância.

Opcional - Se conseguir um sucesso num teste de "Rezar pra diabo", pode ser que você consiga fazer uma bomba explodir um turno antes ou depois do normal.

Lança-chamas, Escopetas, Recarga e qualquer outra coisa que você ainda não tenha encontrado - V. MMAD.

Ataques de Macheza - Funcionam exatamente como foi descrito no MMAD, mas as personagens também recebem um bônus igual a +1 em seus ataques se estiverem usando uma Bíblia Sagrada como instrumento do ataque. Ayatollahs, Comunistas Marcianos, Papais Croéis e Hell's Angels são afetados pela vantagem Visual.

Efeitos opcionais - Os inimigos que estiverem em movimento durante um ataque de Macheza e forem afetados, continuarão seu movimento à mesma velocidade, em linha reta, até se recuperarem ou baterem em alguma coisa (as personagens sofrem 2 pontos de dano, e os veículos o dano normal devido à colisão).

Dano das Personagens - Quando uma personagem é atingida por um ataque, toda a proteção 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 sofrido depende do local atingido:

Local	Vitalidade perdida por ponto
Cabeça	1D6
Tronco	1D4
Pernas, Braços	1D3

Exemplo - Uma arma de 2 pontos causa 2D6 pontos de dano quando atinge uma cabeça desprotegida. Um ataque ao tronco causa 2D4 pontos de dano, e acertar um braço ou uma perna causa 2D3. Se estes ataques tivessem sido feitos contra uma personagem usando um armadura de 1 ponto, eles teriam causado 1D6, 1D4 ou 1D3 pontos de dano, respectivamente.

Design de Veículo - Ah, claro, veículos. Eu quase me esqueci deles. As personagens podem dedicar alguns de seus pontos de

personagens à compra de um veículo. Eles proporcionam mobilidade, poder de fogo, são muito divertidos, e não têm que ser lavados a seco quando você os suja de sangue. Você gastar até ¼ de seus pontos de personagem (arredondado para o número primo mais próximo) num veículo. Pode gastar menos se desejar, e pode também levar outros jogadores como passageiros, mas somente uma pessoa do grupo pode gastar pontos na compra de um veículo. Depois, você tem que equipar o veículo, usando mais pontos e comprando acessórios de valor duvidoso.

Ponto de Impacto - Quando uma personagem for atingida, jogue 3D6 e verifique na tabela a seguir que parte do corpo foi atingida:

Resultado	Ponto de Impacto
3-7	Cabeça
8-9	Tronco Superior (T)
10-11	Tronco Inferior (A)
12	Braços
13-18	Pernas

Equipamentos Necessários :

Rodas - Normalmente, elas são uma boa idéia. Cada roda custa um ponto, e fornece 2 "espaços" para colocar equipamento. É possível comprar qualquer número de rodas, mas cada 2 rodas (arredondado para baixo) a mais adicionarão um bônus cumulativo igual a +1 nos ataques feitos contra o veículo.

Motor - Outro item muito útil. Cada ponto gasto com o motor fornece 20 "pontos de potência", e ocupa 1 espaço no veículo. A velocidade máxima do veículo será igual à sua potência menos a carga que ele está transportando.

Assentos - É, você precisa deles também. Cada assento custa 1 ponto, ocupa 1 espaço, comporta 1 pessoa, e subtrai 1 ponto da potência do veículo. Os veículos podem ter no máximo 1 assento por roda, e somente um destes assentos tem controle da direção.

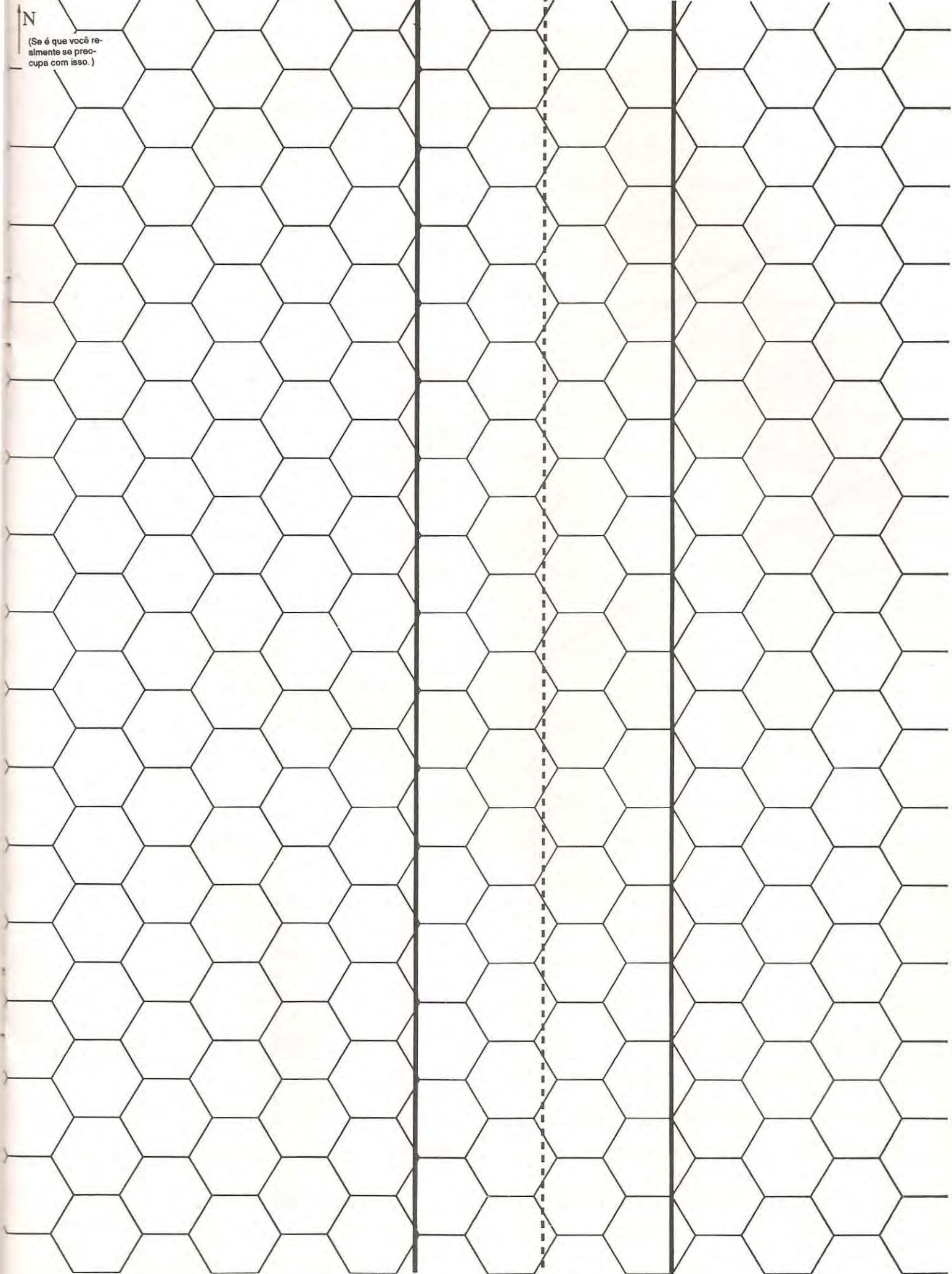
Opcionais :

Blindagem - Um veículo tem 6 lados, os quatro arcos diagonais que dividem o marcador, mais as partes superior e inferior do veículo. Cada ponto de personagem comprará uma blindagem igual a 1 para 1 lado. É impossível obter os bônus devidos ao Visual ou a uma boa fala quando o ataque de Macheza é feito através de um dos lados blindados do veículo.

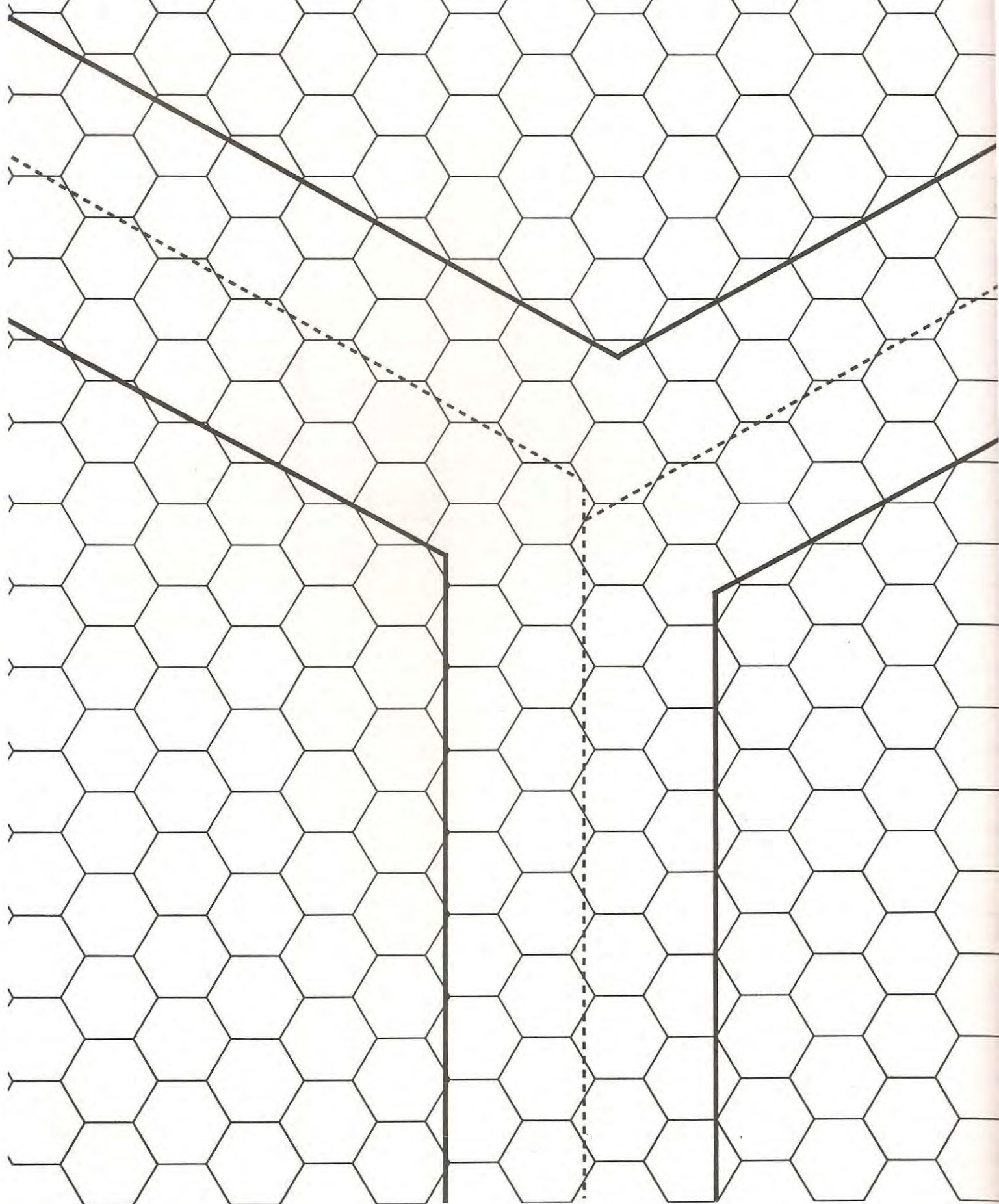
Acessório Inútil - Alguma coisa muito importante como, por exemplo, espelhos, dados fofinhos ou cabides retráteis. Cada um deles custa 1 ponto, mas eles não ocupam espaço nem têm peso. Todos eles *devem* ser anotados na planilha de personagem. Lembre-se, isto é importante.

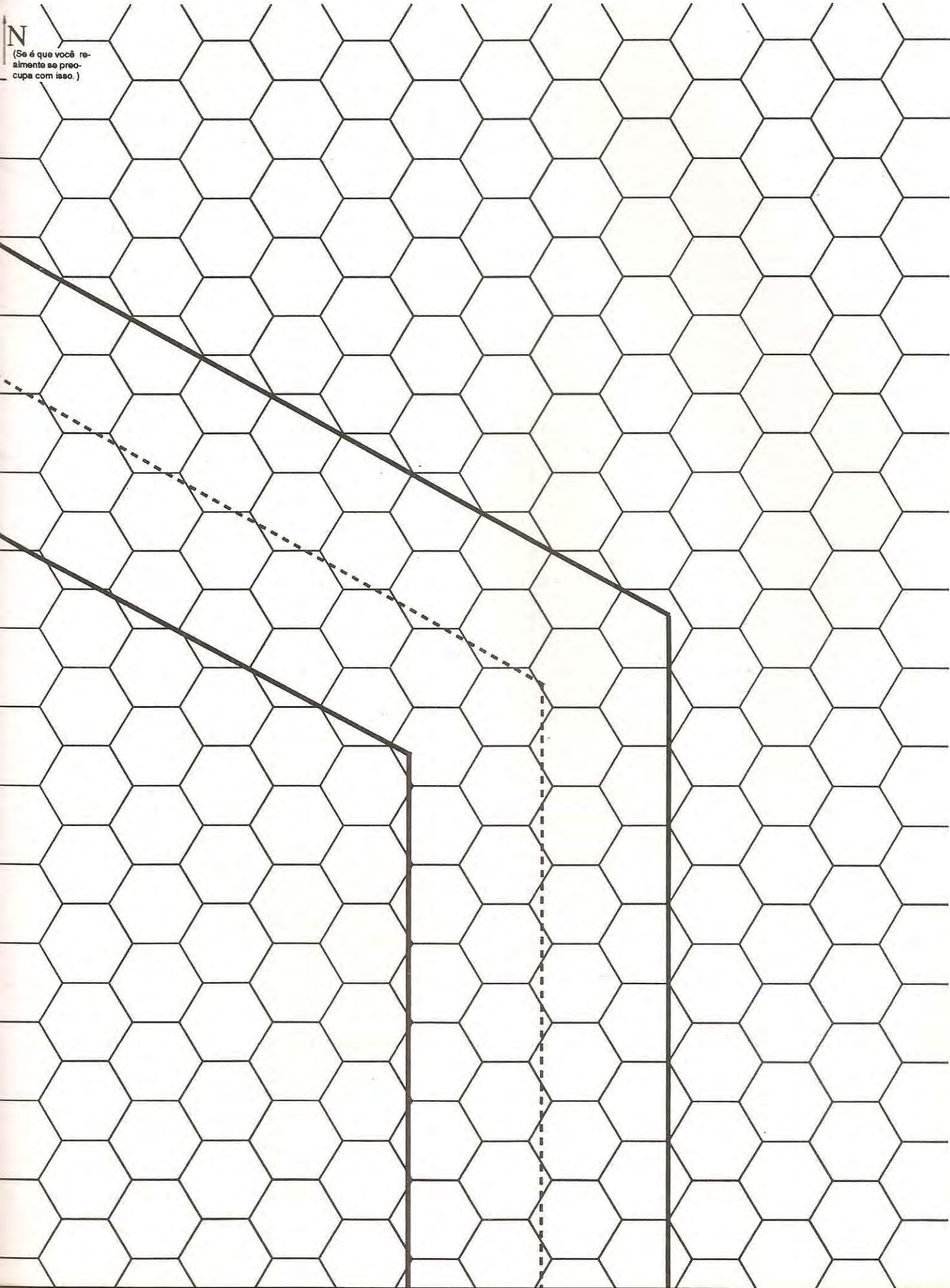
Divindade do Paineiro - Uma pequena escultura religiosa, abençoada pelo Todo Poderoso. Na verdade, as personagens podem representar ou ridicularizar qualquer religião, o que torna possível uma grande variedade de blasfêmias. No entanto, só é permitido adquirir uma DP por veículo. Uma DP garante um bônus igual a +1 em um teste *qualquer* por turno, *se o jogador* fizer uma prece para a divindade primeiro e depois pedir ajuda ("Oh, Senhor, perdoe essa nossa mísera existência bajuladora..."). Mas, qualquer prece repetida ou dano causado à DP deixará a divindade irritada, o que fará com que a personagem perca todos os benefícios e passe a estar submetida a um redutor igual a -1 em *todos* os testes até o fim do jogo. A DP custa 2 pontos, e não ocupa espaço nem tem peso.

Pára-choques de Segurança - Normalmente, quando um veículo atinge as bordas de um mapa, ele sofre uma colisão. Um veículo equipado com Pára-choques de Segurança ricocheteia nas bordas como se fosse uma bola de borracha e continua seu movimento, contando o ricocheteio como uma curva. Os Pára-choques de Segurança custam 2 pontos e têm 2 pontos de peso.



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

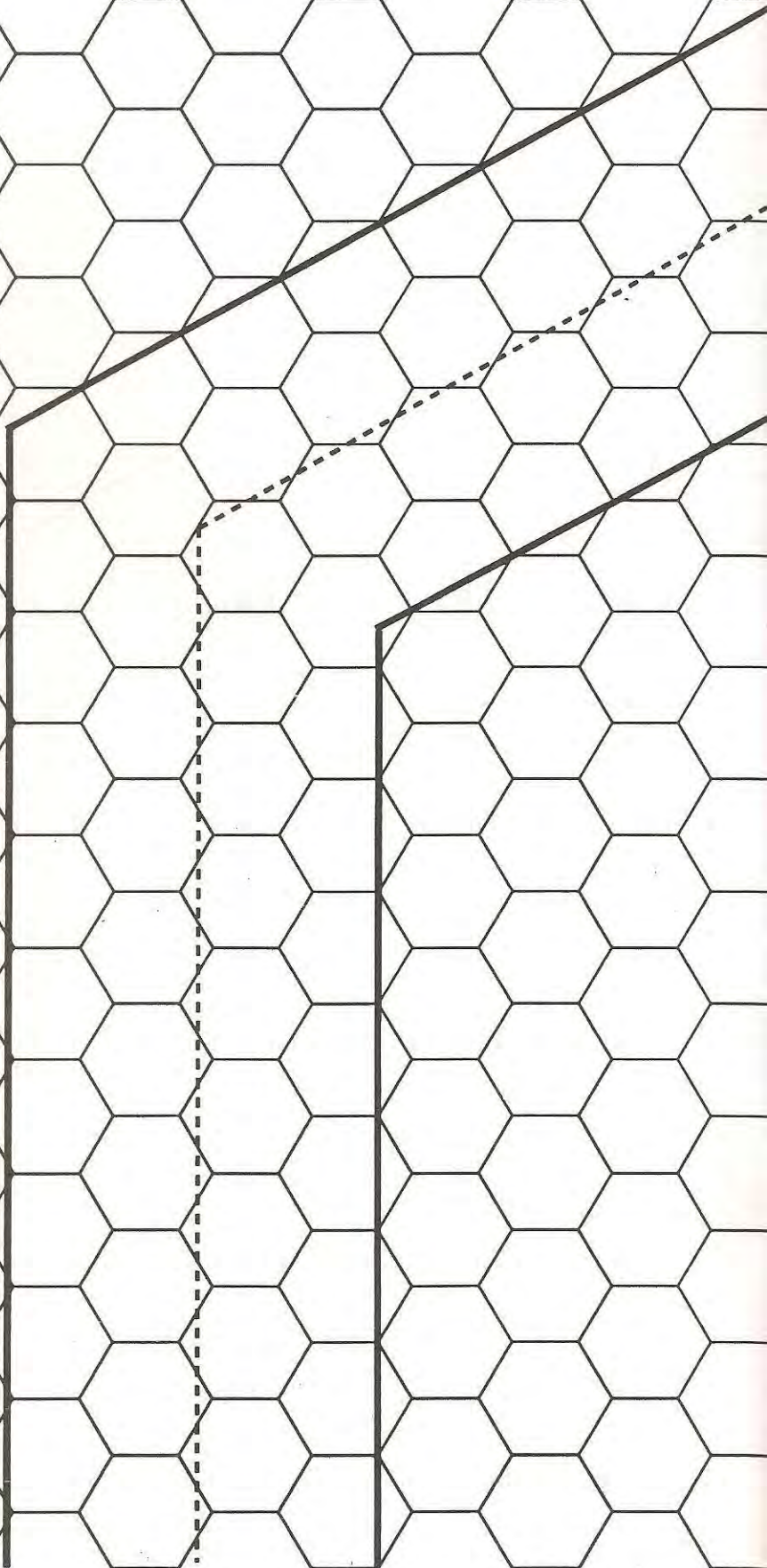




N
(Se é que você realmente se preocupa com isso.)

N

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



Armamento - As armas montadas em veículos atiram em um arco de 120°, e estão sujeitas aos modificadores de distância do veículo. **Qualquer** arma pode ser instalada num veículo (soldada ou encaixadas), mas todas as armas montadas em veículos ocupam 1 espaço e têm 1 ponto de peso. As armas montadas em veículos só podem ser adquiridas se houver um lançamento de socorros de um avião antes do jogo começar. Armas montadas em veículos não podem ser retiradas durante o decorrer do jogo.

Finalização - Pegue todos os números que você juntou até agora e coloque-os nos lugares certos da planilha de veículo. A potência do motor que sobrar será sua velocidade máxima. 1/5 desse valor (arredondado para cima) será sua capacidade de desaceleração, e 1/10 disso (arredondado para cima) será sua aceleração. Fácil, não é?

Geração de Cenários Aleatórios - Leia a história a seguir para poder entender a essência do mundo do futuro, antes de criar seus cenários aleatórios.

A História do Colapso Americano

1988 - Boas notícias! Ronald Reagan deixa a Casa Branca.

1988 - Más notícias! George Bush assume.

1989 - Revelações do antigo assistente da Casa Branca dão origem ao escândalo IrãContraSaqueGate. Dezenas de funcionários do alto-escalão foram capturados numa operação do FBI envolvendo fundamentalistas Islâmicos, ferramentas poderosas e carneiros.

1990 - O Presidente Bush, implicado no escândalo, diz "Leia meus lábios"(*) e ameaça renunciar, o que transformaria Dan Quayle no presidente dos Estados Unidos. Além disso, o Congresso começou a fazer pressão. Bush desistiu, depois de aumentar os impostos e conceder anistia a todos os funcionários do governo condenados durante a administração Reagan. Washington, D.C., que a esta altura, já era a capital do crime do país, transforma-se numa zona de guerra.

1991 - Todos os países da América do Sul resolvem boicotar suas dívidas externas (i.e. com os EUA). A economia mundial entra em colapso. O Papa declara todas as igrejas Católicas como santuários morais e embaixadas da Cidade do Vaticano.

1992 - As eleições presidenciais são canceladas devido à falta de interesse. Os oficiais anistiados unem-se e formam o grupo chamado Reagan Altíssimo e sua Turma de Oportunistas, ou RATO. Eles tomam conta dos governos locais e fundam as escolas unidas de reza/promessa e leis de fidelidade à nação. A igreja declara a escola, uma blasfêmia. Os RATO respondem assumindo o controle da Receita Federal e revogam a isenção de impostos que a igreja gozava até então.

1993 - A Cidade do Vaticano declara guerra aos EUA. As coisas vão melhor do que se esperava. Os RATO recebem pouco apoio para a guerra, e começam a perder a confiança do povo, pois Ronald Reagan não aparece em público desde o começo de 1992.

1994 - Nancy Reagan derrete durante uma campanha para arrecadação de fundos, no Texas. Mais tarde se descobriu que era um boneco de cera muito bem construído. As suspeitas sobre Ronald Reagan começam a crescer.

1995 - Elvis ainda está morto. Espiões jesuítas encontram um lençol que eles anunciam publicamente como sendo O Sudário de Reagan. Os testes de datação das manchas de tinta mostram que Ronald Reagan está tecnicamente morto desde 1987. Os RATO caem em desgraça e são vítimas de grupos de linchamento em todo o país. Os que conseguem escapar, fogem para as montanhas.

1996 - Sem um líder competente, a nação continua mais ou menos

(*) Referência ao fato de o pres. Bush ter usado várias vezes esta frase prometendo que não haveria novos impostos em seu mandato. Claro que, logo depois de eleito, ele criou uma série de novos impostos e a frase passou a ser usada como uma referência para o mandato de Bush.

como sempre esteve. A economia está cambaleante. Bandos de RATO enlouquecidos vagueiam pelo interior do país, alimentando-se de viajantes desavisados, enquanto evangelistas errantes saqueiam qualquer um que pareça ter dinheiro. A Igreja, que com certeza nunca foi um bom grupo para se discutir a separação entre política e religião, decide colocar o país de novo nos eixos. Tropas de choque formadas por Testemunhas de Jeová patrulham as ruas armadas com metralhadoras de mão e, quando eles batem na porta, é melhor abrir. **Atualmente** - Os subúrbios foram pacificados e as cidades estão sob controle. Mas as estradas ainda não são seguras, e as últimas reservas são postas à prova. Prontas para o desafio, as Irmãs de Nossa Senhora da Harley-Davidson rugem em direção ao pôr-do-sol para travar a última batalha pelo controle do mercado americano.

Se o mestre quiser realmente se dar ao trabalho de criar um Cenário, tudo bem...mas aqueles que preferirem manter sua sanidade, deverão usar as seguintes regras, que tornarão o jogo muito mais rápido.

Alma Cheia de Razões - As Freiras Renegadas são equipadas com pacotes atirados de paraquedas pelos aviões C-130 da AEV (Aero-transportes Estratégicos do Vaticano). Quão disposto a equipá-lo o Arsenal do Vaticano estará, irá depender de quão bem você fala com eles. Cada personagem faz um teste de perícia "Prosetilismo". No caso de um sucesso, a margem com que ele foi conseguido será o número de Crg de equipamento eclesiástico que elas conseguirão neste Cenário. As personagens com veículos terão direito a um teste independente para os veículos, mas as armas que sobrarem terão que ser descartadas. As personagens que falharem no teste poderão pegar 1D6 objetos de 0 Crg, e as outras personagens poderão também trocar 1 Crg por 1D6 objetos de 0 Crg. O equipamento não-eclesiástico pode ser adquirido pelo dobro do custo por Crg, da mesma forma que em **Mulheres Machonas Armadas Até os Dentes**.

Opcional - Se ninguém tiver condições de adquirir uma arma veicular pesada, duas ou mais pessoas poderão combinar seus pontos de personagem e fazer um acordo com os outros para conseguir uma.

Os Cães do Demônio - Desenhe seu mapa. Use os mapas em branco contidos no livro ou crie os seus próprios. Você pode também usar aqueles mapas que vêm com os jogos de duelo em auto-estradas "verdadeiros". Ou pode tentar usar um mapa estratégico da II GM e criar efeitos novos ao dirigir sobre os Alpes ou ficar preso no Mediterrâneo. Você pode conseguir pontos de bombom recheado na Devir por escrever artigos descrevendo quão bem você combinou **Freiras Renegadas** com outros jogos "sérios".

Depois, jogue 1D6 para cada jogador e consulte a tabela abaixo para escolher um tipo aleatoriamente de cão infiel, dos quais surgirão 1D6 para lhe causar problemas.

Porta nº 1 (1-3)

Resultado Tipo

- | | |
|---|----------------------------|
| 1 | RobôMecânicoDeBatalha |
| 2 | N*zi H*ll Sm**fs |
| 3 | Comunistas Marcianos |
| 4 | Um Animal e três Adjetivos |
| 5 | Ayatollah Klonanine |
| 6 | Papais Kroéis |

Porta nº 2 (4-6)

Resultado Tipo

- | | |
|---|----------------------------------|
| 1 | Bombardeiros Malucos |
| 2 | Anti-Cristos |
| 3 | Editores de livros Pornográficos |
| 4 | Gordozilla |
| 5 | Hell's Angels |
| 6 | Tanques do Inferno |

Use um dado (ou marcador, se você os tiver) para cada infiel em jogo, de preferência dados iguais para um mesmo tipo de infiel. Jogue-os sobre o mapa. Apanhe os que caírem fora e continue tentando. Depois, separe-os para que não haja mais do que um dado/marcador em cada hex. A maioria dos infiéis não se preocupa nem um pouco com o lado para o qual estão de frente, e podem atirar e se deslocar em qualquer direção. Coloque as personagens no ponto previamente determinado no mapa (desculpe, havia me esquecido de mencionar esta parte). Separe todos os cães infiéis das personagens, para que eles fiquem a pelo menos dois hexes entre si.

Tipo de Cenário - Jogue 1D6 e consulte a tabela abaixo para determinar aleatoriamente o tipo cenário a ser usado, ou separe as personagens em dois grupos e faça sua própria guerra religiosa.

Jogada Tipo de Cenário

- 1-3 Cruzada. converta todos os ateus. Mate tudo o que você encontrar no mapa com exceção das outras personagens (opcional). Os marcadores que correspondem às criaturas mortas deverão virados de cabeça para baixo. A primeira personagem que se mover para um hex adjacente e converter (dar a extrema-unção à) criatura ganha os pontos de vitória devidos a ela.
- 4-5 Resgate. Um item (Concentrado Sacramental, dentes de Deus falsificados, etc.) de 5 Crg, que ocupa 1 espaço é colocado em um ponto inacessível, a uma grande distância das personagens. Elas devem pegá-lo, e voltar para o lugar de onde partiram.
- 6 Guerra Sagrada! Parecida com a Cruzada, mas as personagens

dividem-se em dois times, começando a aventura em lados opostos do mapa. O jogo acaba quando um dos times for exterminado. Todos os inimigos mortos levam seus equipamentos com eles (nada de pilhagem).

Agora você pode começar a carnificina. Ela continua até todos os ateus estarem mortos ou convertidos (ou os dois), as condições de vitória sejam satisfeitas, ou todas as personagens tenham partido para seu descanso eterno. Para não ter que ficar fazendo uma contabilidade horrível, jogue um dado toda vez que um infiel for atingido. Se o resultado for menor ou igual ao dano que atravessou a armadura, a criatura morrerá. Use o dano rápido contra os veículos dos NPCs. Para fazer com que a fase de movimentação fique mais rápida, considere que as criaturas a pé se deslocam 1d6 (ou 4) hexes na direção da personagem mais próxima, começando com a que estiver mais perto. Os veículos aceleram e tentam atropelar o inimigo mais próximo. Os empates são resolvidos comparando-se o Visual, se for aplicável, ou através de uma jogada de dados. As criaturas movem-se e atacam depois das personagens, mas seu movimento não deve ser considerado como um modificador de combate em cenários aleatórios.

Experiência - As personagens ganham 1 ponto para cada cão infiel morto, e 2 se matar a maioria (sem empates) deles. A pior fala ganha 1 ponto, e personagens mortas ganham 100 pontos, mas não podem usá-los na pós-vida. Os pontos de experiência podem ser usados para melhorar qualquer perícia ou atributo das personagens, ou gastos com vantagens ou desvantagens.

Lista de Armas - Eclesiásticas

	Dano	Cadência de Tiro	Peso	Tiros por Pente	Tipo de Arma
Esguicho de água-benta	+2 dano	-	1 Crg	-	Coisa Grande
Granada de mão sagrada ¹	5	-	1 Crg	-	de Arremesso
Crucifixo com espinhos	+1 dano	-	0 Crg	-	Coisa
Contas de Rosário ²	-	-	0 Crg	-	de Arremesso
Bíblia Sagrada ³	+1 dano	-	0 Crg	-	de Arremesso
Uzi, c/6 pentes extras (a guarda suíça as utiliza)	2	10	2 Crg	30	Arma pequena

Lista de Armas - Profanas

	Dano	Cadência de Tiro	Peso	Tiros por Pente	Tipo de Arma
Machado de arremesso	+1 dano	1	0 Crg	-	de Arremesso
Faca	+1 dano	1	0 Crg	-	Coisa
Espada	+2 dano	-	1 Crg	-	Coisa grande
Espada grande (precisa usar as duas mãos)	+3 dano	-	1 Crg	-	Coisa grande
Uzi (mas eles não têm um monopólio)	2	10	2 Crg	30	Arma pequena
Casull .454, com 5 pentes extras	3	2	1 Crg	6	Arma pequena
Colt CAW, com 4 pentes extras	3	10	2 Crg	20	Arma grande
RPG-7, com 2 foguetes extra ⁴	10/3	1	3 Crg	1	Arma grande
Granada, Banana de Dinamite	-	-	0 Crg	-	de Arremesso

Lista de Armas - Armas de Veículos

	Dano	Cadência de Tiro	Peso	Tiros por Pente	Tipo de Arma
Browning .50 "Exterminador de Ateus"	10	10	8 Crg	100	Arma grande
Esguicho de Napalm bento (lança-chamas)	5	1	5 Crg	10	Arma grande
20 mm Oerlikon	16	1	12 Crg	10	Arma grande
30 mm Lançador de Granadas Automático ⁴	3/3	2	8 Crg	30	Arma grande

Armaduras - Eclesiásticas

	Nível de proteção	Protege	Peso
Armadura dos Probos	0	Tudo	0 Crg
Mementos religiosos	1	Todo o tronco	1 Crg
	2	Tudo	2 Crg
Filactério à prova de balas	1	Cabeça	1 Crg

Armaduras - Profanas

	Nível de proteção	Protege	Peso
Armadura de couro apertada	1	Todo o tronco	1 Crg
Vestimenta à prova de balas	2	Todo o tronco	1 Crg
Vestimenta à prova de balas pesada	4	Todo o tronco	2 Crg
Vestimenta à prova de balas realmente pesada	6	Todo o tronco	3 Crg
Capacete à prova de balas	4	Cabeça	1 Crg
Proteção para braços e pernas	1	Braços e pernas	1 Crg

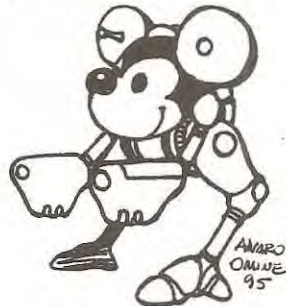


Notas

- 1 - Apenas 1 pessoa por cenário.
- 2 - Um ataque bem sucedido fará com que a criatura escorregue nas contas, mas você tem que permanecer imóvel no próximo turno.
- 3 - Dano não-letal, disponível em qualquer motel.
- 4 - O dano causado é de impacto/fragmentação.

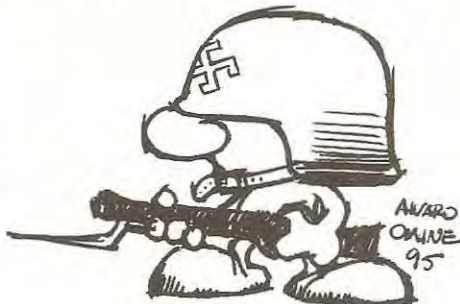
Robôs Mecânicos de Batalha - Estes robôs gigantes foram, um dia, o auge da tecnologia militar, e eles dominavam os campos de batalha da Terra até o dia em que alguém percebeu que idéia estúpida eles eram. Depois disso, as pessoas tentaram esquecer que elas haviam um dia usado estas coisas, e a maioria delas estava danificada. Os outros foram contratados como cartazes ambulantes. Entretanto, alguns deles foram rearmados, e continuam aterrorizando os cidadãos tementes a Deus em toda parte. Os robôs são imensos, e dão um bônus igual a +3 em qualquer tentativa de atingi-los. Num combate corpo-a-corpo, seu ataque é igual ao de coisas grandes, eles são armados com um canhão de 20 mm (os dois com um bônus igual a +3), e têm uma armadura de 5 pontos. Trate-os como veículos para matança rápida (a mobilidade não afeta seu poder de fogo).

Força - 19
Destreza - 11
Macheza - 23



N*zi H*ll Smfs** - Fascistas brutos e nojentos, minúsculos e horríveis, oriundos de outra dimensão. É impossível descrevê-los porque é provável que não sejamos capazes de suportar tanta sátira. Eles são pequenos, e os ataques contra eles estão submetidos a um redutor igual a -3. Por serem um mal indizível vindo do além, eles são afetados somente por armas sagradas. Eles estão sempre armados com facas, e os desgraçados têm nível de habilidade igual a +5 com elas! A única vantagem que eles oferecem é o fato deles valerem duas vezes o número de pontos de vitória no caso de alguém matar um.

Força - 9
Destreza - 12
Macheza - 13



Comunistas Marcianos - Alienígenas carregadores de cartas do planeta vermelho, que estão tentando subverter nosso governo, desvalorizar o dólar e eliminar as preces nas escolas. Eles têm que ser detidos! Eles usam Casulls com um bônus igual a +2, atiram uma vez por turno, e têm uma armadura inata de 1 ponto. Qualquer pessoa que for morta por um marciano levantar-se-á no próximo turno sob o controle do alienígena, e agirá como um inimigo até morrer de novo.

Força - 11
Destreza - 12
Macheza - 10



Um Animal e três Adjetivos - Animais mutantes, perversos que pegaram em armas para exigir seus direitos. Os jogadores têm que decidir sobre o animal em questão, e jogar 1D6 para determinar sua habilidade em cada uma das seguintes categorias: ataque a longa distância de 1 tiro/turno, ataque letal MAM, armadura inata, com base no tipo de animal. Todas as perícias têm bônus igual a +0. Os animais que tiverem as letras iniciais das quatro palavras que compõem seu nome iguais valem o dobro, como, por exemplo, Sapos Sangrentos, Salivantes e Sorrateiros, ou Elefantes Elétricos, Esquitos e Endiabrados.

Força - 3D6
Destreza - 3D6
Macheza - 3D6



Ayatollah Klonanine - Um velho fundamentalista, perverso e viciado em PCP, armado com um sabre imenso, que ele empunha com um nível de habilidade igual a +4. Se, por acaso, for morto, ele se levantará no próximo turno como um par de fanáticos minúsculos, cada um deles com uma faca e o valor de seus atributos igual à metade do valor dos atributos do Ayatollah completo. Na verdade, isto não é grande coisa, por isso, eles costumam tomar atitudes de bloqueio, restringindo o movimento das personagens até que outras ameaças possam se aproximar.

Força - 16
Destreza - 16
Macheza - 16



Papais Kroéis - Ele sabe quando você está dormindo... Noéis desocupados que usam máscaras de Hóquei e serras elétricas para aterrorizar funcionários novos e antigos durante os períodos fora de temporada (você não achava que eles ficavam rondando o Polo-Norte 364 dias por ano?). Eles andam armados com serras elétricas e escopetas, atacam uma vez por turno e causam um dano de 3 pontos com um nível de habilidade igual a +3, e têm uma armadura inata igual a 2 (eles também têm um bônus igual a +5 para "descer sorrateiramente pela chaminé" para efeitos de campanha).

Força - 14
Destreza - 11
Macheza - 16



Bombardeiros Malucos - Terroristas do Exército Revolucionário Irlandês (IRA) que são pequenos fragmentos de uma granada toda. Eles vagam pelo mapa embriagados com um suprimento ilimitado de pequenas granadas de impacto que causam dano igual a 3. Eles arremessam uma granada por turno, têm uma perícia igual a +2, e não usam nenhuma blindagem corporal. No entanto, se eles forem mortos, o mestre deverá fazer o teste novamente. Se o resultado for uma "morte", eles explodirão causando um dano igual a 5.

Força - 14
Destreza - 8
Macheza - 14



O Anti-Cristo - Se levarmos em conta a quantidade de permutações matemáticas que geram o número 666, chegaremos à conclusão que qualquer um pode ser o Anti-Cristo, até mesmo a pessoa que está sentada ao seu lado enquanto você está lendo isto. Não! Não olhe! Ela pode desconfiar... De qualquer forma, desta vez os bodespiatórios são os RATOs, armados com Uzi's (NH +0) e usando uma blindagem igual a 1D6 (jogue o dado para determinar o valor aleatoriamente toda vez que um for atingido). Se o resultado for 6, o ataque será refletido e atingirá o atacante imediatamente.

Força - 12
Destreza - 16
Macheza - 15



Editores de Livros Pornográficos - Uma forma gosmenta e espalhafatosa (apesar de rica) cujo único objetivo é fazer dinheiro da forma mais sórdida que existe de exploração... as fotos sensacionalistas. Eles atravessam a zona de combate, equipados com óculos de Raio-X e lentes zoom, tentando tirar fotos reveladoras de nossas guerreiras sagradas. Eles têm um nível de habilidade +2 na perícia de "Dirigir Coisas", NH igual a +1 na perícia "tirar fotos sórdidas" (trate-a como uma arma pequena), e dirigem um veículo equivalente a um monociclo de combate (Blindagem frontal). Um sucesso num teste significa que a personagem *perde* 1 ponto de vitória neste cenário devido ao escândalo decorrente da foto. Equivale a um veículo de manobra rápida.

Força - 8
Destreza - 12
Macheza - 10



Gordozilla - Pelo fato de ter ficado sem seus petiscos orientais, este monstro maluco atravessou o Pacífico em busca de novos prazeres gustativos. Ele é muito grande (bônus igual a +3 nos ataques contra ele), tem uma armadura de 4 pontos, e um hálito de fogo, com um NH igual a +3. Ele é capaz de esmagar e queimar ao mesmo tempo, mas seu NH em esmagamento é igual a +0, o que significa que ele causa o dano normal para a sua força.

Força - 25
Destreza - 12
Macheza - 25



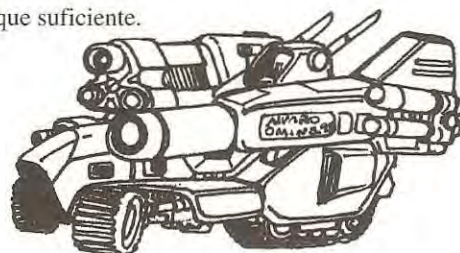
Hell's Angels - Motociclistas malfeitores armados com Casull's .454, e guiando motos com blindagem frontal. As motos são movimentadas como veículos normais, e são controladas pela pessoa que está mais distante delas no momento. Se o motociclista for morto, o jogador que o controlava perde um ponto de vitória, mas se o motociclista matar uma personagem, o jogador que o controla ganhará 2 pontos de vitória. Os malfeitores têm nível de habilidade igual a +3 na perícia "Dirigir Coisas", e atiram com nível igual a +3 também.

Força - 12
Destreza - 13
Macheza - 14



Tanques Infernais - Tanques cibernéticos muito grandes que eram populares antes da chegada dos RobôMdB's. Eles são incrivelmente poderosos, mas têm um cérebro de jogo de vídeo-game e seus computadores estavam próximos demais da pilha nuclear que os alimentava. Agora, eles vagam sem destino pelo país, destruindo tudo o que encontram em seu caminho. Apesar de terem um canhão realmente grande (digamos que o dano seja igual a 12), seu nível de habilidade é apenas +2, e eles só caçam/disparam contra veículos. No entanto, eles são radioativos, e provocam a perda de 1 ponto de vitalidade em qualquer criatura que se encontre em um hex adjacente em *qualquer* momento no turno. Eles são grandes (bônus igual a +3 nos ataques contra eles), têm uma blindagem de 5+1D6 (jogue o dado toda vez que for atingido), e conta como um veículo de manobra rápida.

Força - Muita
Destreza - 13
Macheza - Mais do que suficiente.



Freiras Renegadas e suas Máquinas Maravilhosas®

Onde você vê o que acontece quando freiras boas adquirem maus hábitos

Nome: _____

Ordem: Nossa Senhora de _____

Status: _____ Virgem _____ Outro _____

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

Deslocamento Básico: _____ Total _____

Com Carga: _____

Dano MAM _____

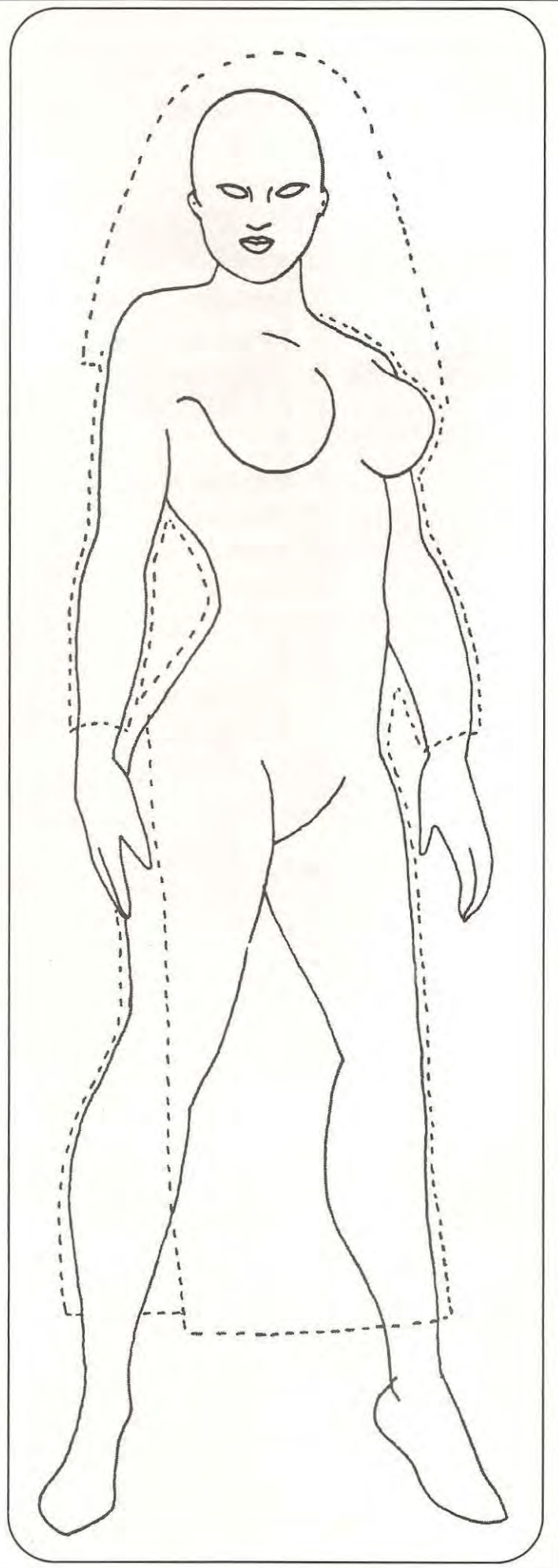
Perícias

	Nível	Custo
Rezar p'ra diabo	_____	_____
Atirar com armas grandes	_____	_____
Atirar com armas pequenas	_____	_____
Atirar coisas	_____	_____
Acertar coisas	_____	_____
Acertar coisascom outras coisas	_____	_____
Genof;exão em combate	_____	_____
Proselitismo	_____	_____
Voar em coisas	_____	_____
Dirigir coisas	_____	_____
Manjar de aparelhagem técnica	_____	_____
Total	_____	_____

Pontos de Personagem	+70
☐ Telefone celular	-5
☐ Pureza de coração	-5
☐ Devoção (à _____)	-
☐ Capucho com asas	-5
☐ Voto de Silêncio	+10
☐ Voto de Violência	+10
☐ Apóstata	+10
☐ Veículo	-
Total	_____

Equipamento

Arma	Dano	Tiros/Pente	Crg
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
Blindagem	Nível	Proteção	Crg
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____



Freiras Renegadas e suas Máquinas Maravilhosas®

Onde você vê o que acontece quando freiras boas adquirem maus hábitos

Tipos de Veículos



Velocidade _____

Acelera. _____

Desac. _____

Necessários

- ☐ Rodas _____
- ☐ Motor _____ potência _____
- ☐ Assentos _____ pessoas _____

Opcionais

- ☐ Blindagem, _____ pts _____
- ☐ Acessórios Inúteis _____
- ☐ 1. _____
- ☐ 2. _____
- ☐ 3. _____
- ☐ Divindade de Painel _____
- ☐ Para-choques _____
- ☐ Armas _____
- ☐ 1. _____
- ☐ 2. _____
- ☐ 3. _____

Total _____

Custo Esp. Peso

Dianteiro

Superior

Esquerdo

Direito

Traseiro

Inferior

Uniciclo de Combate Custo 7 ptos

Item	Custo	Esp.	Peso	Vel.- 16
1 roda	1	-2	0	Ace. - 2
20 Potência	1	1	0	Des. - 3
1 assento	1	1	1	
3 blindagens	3	0	3	
1 assec. inútil	1	0	0	

Moto Assassina Custo 11 ptos

Item	Custo	Esp.	Peso	Vel.- 33
2 roda	2	-4	0	Ace. - 4
40 Potência	2	2	0	Des. - 7
1 assento	1	1	1	
1 arma	0	1	1	
4 blindagens	4	0	4	
2 assec. inútil	2	0	0	

Tri-Sapatão¹ Custo 23 ptos

Item	Custo	Esp.	Peso	Vel.- 48
3 roda	3	-6	0	Ace. - 5
60 Potência	3	3	0	Des. - 10
2 assento	2	2	2	
1 arma	0	1	1	
7 blindagens	7	0	7	
4 assec. inútil	4	0	0	
1 Div. Painel	2	0	0	
1 para-choque	2	0	2	

1- É, eu sei que isto é brega, mas o que você esperava?

Quadrípide Custo 23 ptos

Item	Custo	Esp.	Peso	Vel.- 47
4 roda	4	-8	0	Ace. - 5
60 Potência	3	3	0	Des. - 9
2 assento	3	3	3	
2 arma	0	2	2	
6 blindagens	6	0	6	
3 assec. inútil	3	0	0	
1 Div. Painel	2	0	0	
1 para-choque	2	0	2	

Pentateuco Custo 23 ptos

Item	Custo	Esp.	Peso	Vel.- 46
5 roda	5	-10	0	Ace. - 5
60 Potência	3	3	0	Des. - 9
4 assento	4	4	4	
3 arma	0	3	3	
5 blindagens	5	0	5	
2 assec. inútil	2	0	0	
1 Div. Painel	2	0	0	
1 para-choque	2	0	2	

Pregador Custo 23 ptos

Item	Custo	Esp.	Peso	Vel.- 43
6 roda	6	-12	0	Ace. - 5
60 Potência	3	3	0	Des. - 9
6 assento	6	6	6	
3 arma	0	3	3	
6 blindagens	6	0	6	
1 para-choque	2	0	2	

Como usar as Heroínas de Papelão

Leve este livro 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 xerox desta página. Já que você está lá, aproveite para fazer cópias dos mapas e fichas de personagens. 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.

