

MULHERES MACHONAS

NO

PLANETA DOS

MACACOS

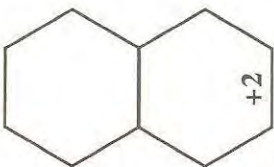
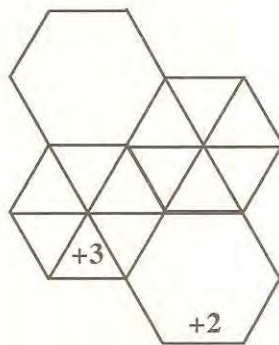
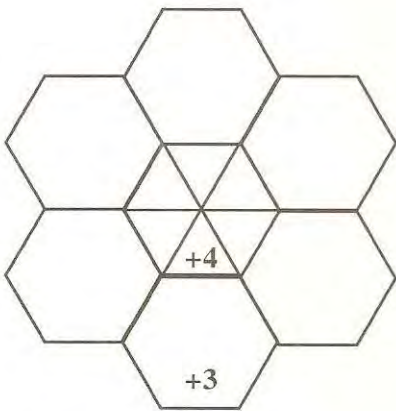
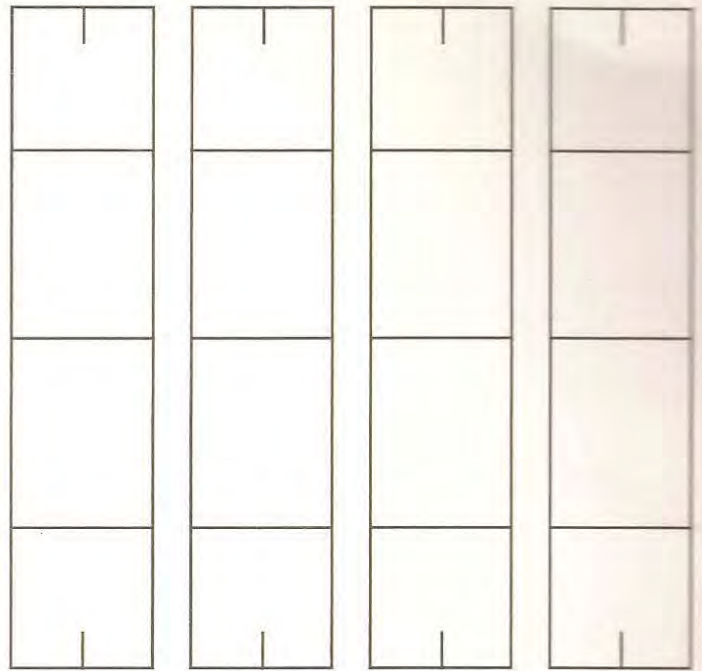
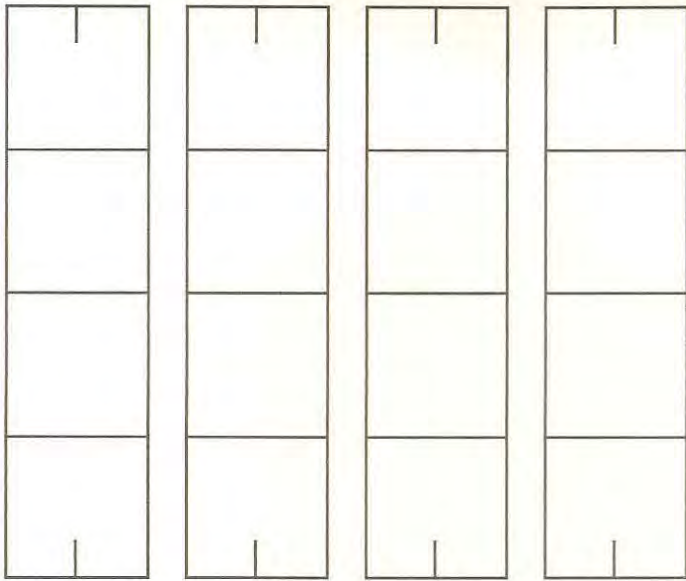
Escrito por
Arthur Vecchi



Para usar com
Mulheres
Machonas
Armadas até os
Dentes

1º Edição
Três Estrelas
VII
2000

Devir
DEVIR LIVRARIA



MULHERES MACHONAS NO PLANETA DOS MACACOS

Copyright© Blacksbury Tactical Research Center

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.

Todos os direitos desta edição reservados à



DEVIR LIVRARIA LTDA.

Rua Teodoro Souto, 624, — Cambuci - São Paulo - SP

Caixa Postal 15239 CEP 01599-970 — São Paulo — SP

Fone (0xx11) 3272-8200 — Fax (0xx11) 3272-8264

e-mail: rpgdevir@unisys.com.br — site: www.devir.com.br

ISBN: 85-85443-87-1

Créditos — Certos indivíduos podem ser responsáveis pela publicação deste livro, mas eles provavelmente negarão se isto lhe for perguntado. Isso inclui Greg Porter que poderia ser o criador do jogo, Arthur Vecchi que poderia Ter escrito o texto desta aventura, Luis Eduardo Ricon poderia admitir Ter revisado o texto e adicionado algumas piadas e Douglas Quinta Reis seria o responsável pela adaptação e desenvolvimento da seção de regras e o Tino Chagas nada sabe sobre a diagramação. Macacos me mordam se o Lourenço Mutarelli não for o autor da capa e das ilustrações internas. Os Direitos Autorais são de Greg Porter, mas desde quando algum órgão do governo assumiu a responsabilidade por alguma coisa.

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

Vecchi, Artur

Mulheres Machonas no Planeta dos Macacos / escrito por Artur Vecchi ; [textos adicionais Douglas Quinta Reis e Luiz Eduardo Ricon ; ilustrador Lourenço Mutarelli] . -- São Paulo : Devir, 2000.

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

00-3157

COD-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

INTRODUÇÃO

Quando se junta um RPG Trash com um cenário mais Trash ainda, não há dúvidas: o resultado é “Mulheres Machonas no Planeta dos Macacos”!

Logicamente, essa aventura é baseada na série de filmes, desenhos animados e no seriado de TV “O Planeta dos Macacos”, mas sem deixar de lado outras fontes como “Barbarella”, “Mad Max”, “Fuga de Nova York” e outras pérolas cinematográficas.

O quê ??? Você nunca viu nenhum filme, desenho e nem o seriado “O Planeta dos Macacos”? Então pelo menos você assistiu “Os Trapalhões no Planalto dos Macacos”, certo? Também não?! Tudo bem, nas linhas abaixo vamos te dar uma geral sobre todo o cenário antes da aventura começar. Mas francamente...

Bem, se você for o mestre, seja bem-vindo, as próximas linhas e páginas são suas. Se você pretende criar uma mulher bem machona para jogar essa aventura, feche esse livro. Essas informações não são para você!

Exatamente como em MMAD, FRMM e PIAM, 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 MMPM todos os jogadores participam, quer você queira ou não.

Pontos de Personagem — Todas as personagens são criadas com 70 pontos. Esses pontos são usados para comprar atributos e perícias e podem ser divididos entre as duas categorias da maneira que 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
8	-5	0	Abaixo da média
9	-2	0	Média
10	0	1	
11	+2	1	
12	+5	1	Melhorando
13	+10	2	
14	+15	2	Muito Bom
15	+20	2	
16	+30	3	Heroína
17	+40	3	
18	+50	3	No nível de um Deus
19+	+10/nível	4	No nível de uma Deusa

Força — Uma medida da força física bruta que você é capaz de exercer. A maior carga que você pode erguer é igual à sua força multiplicada por 5 kg. A maioria dos objetos de seu equipamento será medida em pontos de Carga, ou Crg, e 1 Crg é igual a 5 kg. A maior velocidade com que você é capaz de correr é afetada pelo peso que você pode carregar. Não existe nenhuma penalidade para um equipamento que tenha um número de pontos de Carga menor ou igual a 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 voo. 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 MMPM e por isso não existe nenhuma perícia baseada na Inteligência e, uma vez que vocês são um punhado de mulheres, não vão mesmo saber como operar alguma coisa mais complexa do que um secador de cabelos.

A velocidade máxima de voo 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 personagem 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 mulheres machonas 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	Mulherzinha
+1	5	
+2	10	Mulherona
+3	15	
+4	20	Mulher
+5	30	
+6 e acima	+10/nível	Mulheraça

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 MMPM 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. Confira:

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.

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 podem atacar em qualquer lugar que esteja dentro de um arco de 120°. Deslocar-se 1 hex conta como um deslocamento de 1 hex. Mudar em 60° a direção de seu movimento também conta como um deslocamento de 1 hex. Ah, é claro que os pontos de movimentação não podem ser transferidos de um turno para outro. (algumas companhias acham que é necessário dizer este tipo de coisa para vocês. Se você é do tipo que precisa deste tipo de explicação eu tenho uma valiosa propriedade no fundo do mar litoral que eu gostaria de lhe oferecer.

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

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)

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

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

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

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

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

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

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

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

O CENÁRIO

Bem, se você não viu o primeiro filme da série cinematográfica e não quer saber o final, então não leia a próxima frase. O “Planeta dos Macacos” na verdade é a Terra no futuro!!! Isso mesmo, você nunca adivinharia isso, não é mesmo? A história dos filmes ocorre nos Estados Unidos, mas a nossa aventura é diferente: ela ocorrerá no Rio de Janeiro. Por que o Rio de Janeiro? Nada melhor do que as ruínas do Cristo Redentor enterradas na areia da praia de Botafogo para substituir a boa e velha cena da Estátua da Liberdade.

Não está entendendo nada? Calma, a seguir vamos apresentar uma cronologia que explicará como o mundo que conhecemos se transformará no “Planeta dos Macacos” dessa aventura (que não é nada igual à cronologia dos filmes, onde os macacos já estarão controlando o mundo em 2001).

Tudo se inicia no ano de 2314:

2314 – Um novo vírus criado em laboratório escapa e mata quase todos os animais domésticos da Terra. Os poucos gatinhos, cachorrinhos, oncinhas pintadas e coelhinhos peludos sofreram mutações tão grandes que ficaram terrivelmente perigosos para o convívio humano.

2316 – A humanidade, carente de bichinhos de estimação passa a treinar macacos para substituir seus antigos companheiros animais.

2320 – Praticamente todo lar de família do mundo possui pelo menos um macaco de estimação (gorilas, micos, chimpanzés, babuínos, orangotangos...), que além de servir de companhia, passam a ser treinados para realizarem tarefas caseiras: servir, passar, lavar,

2345 – Após 25 anos de trabalhos escravos nas casas de família e uma minuciosa engenharia genética, um chimpanzé chamado César aprende a falar, foge e passa a ensinar, em segredo, outros macacos.

2350 – Após 5 anos de trabalho árduo, está tudo pronto para a revolução dos símios e eles se rebelam contra seus donos humanos. Inicia-se a maior guerra da Humanidade, onde cada família tem que enfrentar o inimigo dentro da sua própria casa.

2360 – César morre num complô liderado pelos gorilas.

2362 – A guerra embrutece e os humanos, que num ato desesperado contra os macacos, lançam uma bomba genética radioativa que contamina todo o planeta. Só que os humanos não sabiam que a bomba havia sido sabotada. A bomba que deveria salvar a humanidade, acaba condenando-a, pois além de contaminar os humanos, o pulso eletromagnético que ela causou destruiu 95% de todos os equipamentos eletro-eletrônicos do planeta. Os poucos humanos que restaram acabaram regredindo para um estado troglodita onde não conseguem nem ao menos falar, ou então tornaram-se mutantes deformados. Inicia-se assim o reinado dos símios sobre o planeta.

2500 – Os macacos ainda dominam todo o planeta, mas existem áreas onde há humanos deformados ou animais mutantes evoluídos. Praticamente todos os vestígios da civilização humana estão destruídos, restando apenas destroços do que foram um dia as cidades que nós conhecemos hoje.

2501 ou 151 DC (Depois de César) – Uma nave com colonizadores brasileiros que por motivos técnicos ficou em órbita durante 491 anos, acaba caindo de volta no Rio de Janeiro, mas em um Rio de Janeiro infestado de macacos, humanos mudos neandertais, mutantes humanos deformados e animais mutantes evoluídos. Pena que os tripulantes da nave não terão a mínima idéia de onde estão pisando até ser tarde demais.

OS JOGADORES

Nessa história, todas as personagens dos jogadores serão mulheres selecionadas como membros da primeira nave colonizadora brasileira. O mestre pode escolher por começar a história do ponto em que nós começamos aqui, com o lançamento da nave no espaço, ou então, iniciá-la com a seleção dos membros da tripulação, fazendo as personagens dos jogadores passarem pelos mais rigorosos e escatológicos testes e treinamentos que sua mente torpe puder conceber.

Para essa história, não serão permitidas freiras renegadas, nem panteras infernais com asas de morcego. Serão somente mulheres machonas, criadas conforme a regras do livro básico “Mulheres Machonas Armadas até os Dentes”. O Mestre tem liberdade para permitir alguma habilidade, vantagem ou desvantagem existente nos outros livros já lançados no Brasil (“Freiras Renegadas E Suas Máquinas Maravilhosas” e “Panteras Infernais com Asas de Morcego”, que os leitores são convidados a adquirir, para a alegria dos editores). Porém, toda essa história foi criada para que você possa jogar usando apenas o primeiro livro.





O RIO DE 151 D.C.

Aqui nós não mostraremos todo o mapa do Rio de Janeiro no momento em que a nave das personagens chega. Mostraremos apenas os p

- 1) **Descampado onde a nave cai** — Essa área é a antiga Quinta da Boa Vista que agora lembra um grande descampado onde os animais (mutantes ou não) correm livres e soltos. Uma área de grande beleza com muitas árvores e um riachinho calmo e límpido. Normalmente, os macacos vêm aqui para caçar, tanto animais quanto humanos (que são considerados animais pelos macacos.)

Essa área, apesar de linda e paradisíaca esconde muitas ameaças. Depois do vírus de 2314, muitos animais do Zoológico do Rio (que funcionava no local) sofreram mutações. Muitos se tornaram maiores, mais inteligentes ou mais agressivos e perigosos do que eram antes. Depois da guerra com os macacos e da detonação da bomba, os animais fugiram e as plantas e as árvores tomaram conta do que antes eram os bairros vizinhos. Se essa área é linda e perigosa, é melhor nem pensar no que aconteceu com a Floresta da Tijuca, a maior floresta urbana do mundo.

- 2) **Vila dos humanos** — Essa vila localiza-se no antigo bairro de São Cristóvão e na borda do grande descampado (área 1). São ao todo umas 100 ocas de palha onde vivem uma centena de famílias de humanos mudos e primitivos. No momento em que nossa história se inicia, essa vila está completamente destruída pelos macacos que vieram capturar humanos para transformá-los em escravos.
- 3) **Macacópolis** — Cidade dos macacos, que deve reunir uns 5000 macacos de todos os tipos (dos micos aos gorilas) e localiza-se em toda a área que um dia formou os bairros da Tijuca e do Maracanã. Lembra muito uma das antigas cidades romanas da época do Império. O principal local de entretenimento dessa cidade é o Coliseu, onde os humanos normalmente lutam entre si ou contra feras terríveis para a distração da macacada.
- 4) **Coliseu** — As ruínas do antigo estádio do Maracanã, utilizado pelos macacos como arena, onde assistem os humanos lutando entre si ou contra feras terríveis. Há somente uma entrada para o público, uma vez que as outras foram destruídas. Uma entrada para os vestiários ainda funciona e é utilizada para levar os gladiadores até a arena. O outro vestiário funciona como estábulo e local para as feras e sua entrada está bloqueada por destroços.
- 5) **Esgotos** — Sistema de esgotos construído entre 2045 e 2050 para reduzir o nível de alagamento das ruas e as grandes enchentes causadas pelas chuvas de verão. O que sobrou dele é utilizado hoje como moradia pelas Baratas Boiolas Ninjas Mutantes.
- 6) **Ruínas dos Mutantes** — Destroços dos prédios da UERJ (Universidade Estadual do Rio de Janeiro) que se transformaram em moradia e lugar sagrado dos descendentes dos humanos que, em vez de regredirem para um estado neandertal, sofreram terríveis mutações e deformidades. Esses mutantes têm saudades do tempo em que seus antepassados eram a raça dominante na Terra e por causa disso, possuem uma religião na qual adoram manequins e tudo o que pode estar relacionado à civilização perdida. Eles acreditam numa

profecia que diz que um dia, lindas e gostosas deusas seminuas descerão dos céus para guiá-los novamente na guerra santa pelo domínio do planeta.

7) **Trens abandonados** — Antiga estação de metrô de superfície em destroços que ainda possui uma locomotiva e um vagão quase operacionais (ver Cena 8). Os seus trilhos ainda conseguem ligar essa estação até a antiga estação de Botafogo, mas todas as outras estações intermediárias estão destruídas e sem contato com a superfície.

8) **Botafogo** — Possui uma estação de metrô que mantém contato com a superfície. Junto ao mar, pode-se ver o morro do Pão de Açúcar com um bondinho pendurado pelo fio e a estátua do Cristo Redentor semi-destruída e enterrada na areia.

PRÓLOGO

— *Meu nome é Comandante Oliveira e de agora em diante, vocês passarão pelos mais terríveis testes e pelo mais rigoroso treinamento de suas vidas. Afinal vocês serão responsáveis pela primeira Força Expedicionária Brasileira no espaço. Vocês, hoje, são mil, mas somente 200, 100 homens e 100 mulheres, terão a oportunidade de embarcar. Boa sorte para todos e que os melhores sejam selecionados.*

(Discurso do Chefe da FEB aos candidatos pré-selecionados para o programa espacial brasileiro)

Estamos no ano de 2010, a corrida espacial já se iniciou e vários países da Terra já mandaram as suas naves para o espaço em busca de planetas onde seja possível estabelecer colônias que suportem a vida.

O Brasil não poderia ficar fora dessa e está preparando a sua primeira missão espacial colonizadora com destino a Alpha Centauri. Será lançada uma nave com 200 tripulantes (100 homens e 100 mulheres) selecionados entre os muitos voluntários que fizeram fila para o projeto.

Os tripulantes permanecerão em animação suspensa durante toda a viagem de 20 anos e só acordarão quando a nave pousar no novo planeta.

CENA 1 — A PARTIDA

“Interrompemos a nossa programação normal para flashes diretos da base de lançamentos brasileira em São José dos Campos.”

— *Bem amigos da Rede Mundo, estamos aqui para acompanhar os últimos preparativos dos colonizadores que neste momento estão se despedindo de seus familiares e entrando na nave que os levará para uma nova vida em Alpha Centauri. A tristeza é grande para os que ficam, mas a emoção é ainda maior para esses intrépidos homens e mulheres que irão fundar a primeira colônia brasileira em outro planeta. Falou Gibão Mueno direto para o Jornal Mundial.*

Todos os tripulantes já estão com seus macacões (as roupas e não os símios!!!) prateados e seus capacetes preparados para

entrar na nave. Ouve-se uma sirene, a imprensa é retirada da área e os tripulantes entram na nave acenando pela última vez para os parentes e familiares que estão deixando para trás.

Dentro da nave há uma ponte de comando totalmente informatizada e 200 células de animação suspensa, onde cada personagem posiciona-se esperando pela decolagem.

A nave decola sem problemas e as personagens vão ficando cada vez mais sonolentas, presas dentro de suas células de animação suspensa que cada vez jogam mais nitrogênio líquido para o congelamento de 20 anos da tripulação.

A nave já se encontra fora da órbita terrestre e o processo de animação suspensa está quase no final. Os tripulantes não conseguem mais se mexer, mas ainda possuem total consciência do que ocorre ao seu redor.

A nave viaja calmamente para o seu objetivo, quando um pequeno meteoro bate em sua parte dianteira. Todos dentro da nave sentem o impacto. Ela se desestabiliza. As personagens percebem claramente que a nave não está mais na rota original.

Depois de alguns minutos, ouve-se uma explosão. A ponte de comando está destruída. O sistema de suporte de vida entra em ação: a porta entre a ponte de comando e as células de animação suspensa é fechada e travada.

Os tripulantes, inclusive as personagens, tentam se mexer, mas é tarde demais, o gás de animação suspensa é mais forte e todos perdem a consciência com um grito de desespero congelado em suas faces.

CENA 2 — A CHEGADA

— *Ninguém me falou que isso poderia acontecer... eu quebrei uma unha!*

(Colonizadora ao ver a nave toda destruída e quase todos seus colegas mortos.)

A nave cai em um descampado lindo, todo gramado com muitas árvores e arbustos espalhados ao redor.

Que coincidência!!!! Por incrível que pareça, as únicas cápsulas que permanecem funcionando e que se abrem são as cápsulas das personagens. Admita que você nunca viu personagens mais sortudas em toda a sua vida como mestre... Bem, se você soubesse o que lhes espera, eu não poderia dizer que elas são exatamente “sortudas”.

A nave está completamente destruída, assim como todas as outras cápsulas de animação suspensa. É impossível abri-las, mas pode-se ver os restos dos outros tripulantes lá dentro com a mesma expressão de horror com a qual ficaram congelados.

Após uma rápida inspeção, as personagens percebem que suas roupas foram reduzidas apenas a uns poucos farrapos prateados que cobrem exatamente a região da cintura e dos seios... e nada mais. Todo e qualquer tipo de equipamento que poderia existir na nave está destruído e sem chance de recuperação.

Só resta uma opção para as personagens: sair e investigar o terreno onde a nave caiu.



CENA 3 — MACACOS ME MORDAM, LITERALMENTE...

— *Uau !!! Alpha Centauri é um paraíso! Parece tanto com a Terra!*

(Colonizadora ao colocar o pé para fora da nave destruída.)

O terreno onde a nave caiu é um grande descampado lindo coberto de flores, árvores frutíferas, um lindo riachinho. A visão desse paraíso bucólico vai até o horizonte. Um lugar lindo e maravilhoso.

Algum tempo depois das personagens investigarem o local, elas ouvirão um barulho que vai aumentando, como se muitas criaturas viessem correndo naquela direção. Pouco tempo depois, aparecem no horizonte muitos homens, mulheres e crianças vestindo farrapos, grunhindo e correndo desesperadamente na direção das personagens.

Não importa o que as personagens façam, esses humanos continuarão correndo e grunhindo desesperadamente, passando por elas como se elas não existissem. O motivo dessa fuga aparece logo atrás. Uma centena de cavalos com cavaleiros pequenos e troncados vestindo armaduras de couro, metal e elmos, carregando espadas, redes, chicotes, lanças e outras armas primitivas. Um deles, que parece ser o chefe (provavelmente porque é o único que usa um elmo dourado e dá ordens aos demais) carrega algo que lembra uma espingarda.

O chefe pára seu cavalo, abre o elmo e grita, em português bem claro, para os seus soldados capturarem o máximo de humanos que conseguirem. As personagens percebem claramente o rosto do chefe dos cavaleiros: um rosto de gorila!

Logicamente, logo que avistarem as personagens, esses cavaleiros irão tentar capturá-las. Caso alguma personagem fale algo, os cavaleiros (que também são gorilas), ficarão assombrados de início (tanto quanto as personagens que ouvirem quando o gorila chefe falar) mas rapidamente percebem que as personagens devem ser valiosas, pois além de seminuas, sabem falar e por isso irão se concentrar na sua captura, ignorando todos os outros humanos.

Não importa o quão bem as personagens lutem, a superioridade numérica dos símios fará com que sejam capturadas e levadas acorrentadas até a vila dos gorilas

CENA 4 — NA CIDADE DOS MACACOS

— *Minha nossa, quanto macaco !!!*

(Colonizadora ao chegar acorrentada a Macacópolis)

Depois de caminharem quase uma hora acorrentadas, as personagens chegam a Macacópolis, uma vila com centenas de casas de madeira e pedra, com uma arquitetura que lembra bem de longe algo de império romano. Percebe-se claramente que existem vários tipos de macacos aqui: micos, chimpanzés, babuínos, etc... Todo o trabalho pesado da vila é feito por humanos acorrentados que carregam pedras, madeira, cestos com bananas e outros alimentos, etc...

Como as outras jaulas de humanos já estão lotadas, as personagens são colocadas numa jaula, de uns 16m², onde se encontra apenas mais um casal de humanos.

Esse casal está vestido com uma roupa de peles e só grunhe. Ambos estão sujos e maltrapilhos como todos os outros humanos presos nas demais celas. A fêmea é grande e gorda, e ao que parece, extremamente forte para uma fêmea e o macho parece até pequeno perto do tamanho da parceira.

Pelo que as personagens ouvem dos seus gorilas captores, elas estão sendo colocadas na mesma jaula de Tonga, a gladiadora do general Kahn (o grande general gorila), campeã das lutas entre humanos no Coliseu, e Tunga seu humilde companheiro.

Depois de algum tempo dentro da jaula, Tunga (o macho) começa a se assanhar para cima das personagens que são, sem dúvida, muito mais bonitas que a pobre e parruda Tonga. Isso enfurece Tonga, que resolve tirar satisfação com as personagens. Começa então uma luta entre Tonga e as personagens, com Tunga ali no meio, tentando tirar uma casquinha.

Logo após o início da briga, os macacos começam a se juntar em volta da cela, iniciando uma torcida e uma série de apostas. Essa confusão chama a atenção do general Kahn que estava passando por ali. Depois de ver o resultado da briga, ele maquina um plano.

“Como eu suspeitava, essas humanas são muito perigosas. Acho que seria melhor colocá-las na arena das feras, e assim me livrar delas ao mesmo tempo que consigo ganhar uma boa grana com as apostas.”

Caso as personagens estejam machucadas, Kahn mandará chamar os antropólogos (veterinários que cuidam de humanos e estudam tribos primitivas, ritos de passagem e outras boiolicies). É assim que as personagens acabam conhecendo um simpático casal de médicos chimpanzés, Cornélio e Zaíra. Os dois são casados há muitos anos, e estudam juntos os insondáveis mistérios da natureza humana.

Infelizmente, desde que Zaíra começou a estudar mais de perto a insondável natureza de um certo humano de olhos brilhantes e pinta de galã de Hollywood, Cornélio passou a ser o alvo de muitas macaquices e piadas envolvendo seu nome. No entanto, mesmo quando provocado por babuínos babões e gorilas brancos, o chimpanzé cientista não se deixa irritar, e faz questão de mostrar para toda a macacada que acima de tudo ele é um Cornélio manso.

De qualquer modo, Cornélio e Zaíra cuidam das personagens feridas. E logo que estiverem curadas, serão levadas para o Coliseu, onde são realizadas as lutas entre humanos e feras.



MAPA DO COLISEU





CENA 5 – AAUU...O COLISEU É NOSSO!!!!

— O quê? Querem que nós lutemos contra aquilo. Nem morta, santa !!!

(Colonizadora ao ver a fera terrível com a qual lutará)

Quando as personagens estiverem curadas (veja a regra de recuperação de feridas em MMAD pág. 1), elas serão levadas, acorrentadas, por dois babuínos até o coliseu, que mais parece um estádio de futebol em ruínas.

Ao entrar no Coliseu, as personagens são levadas para a sala de preparação dos gladiadores. Durante o trajeto, elas ouvem a conversa dos babuínos, que parecem ser diligentes funcionários públicos locais.

— E ai Zé, já resolveu o problema do sumiço das feras ?

— Ainda não, acho que tem alguma coisa vindo pelos esgotos e roubando os animais. Mas não sou eu que vou me meter dentro daquele buraco escuro para ver o que tem dentro. Eu não sou pago para arriscar minha vida. Tenho que garantir a bananinha das crianças...

— Eu também não entro lá, deixa que os gorilas cuidem disso....

E os dois babuínos começam a gargalhar...

Na sala de preparação, os babuínos matam o tempo, catando piolhos uns nos outros até ouvirem o locutor anunciando as atrações principais: as personagens!

<Do meu lado esquerdo, as desafiantes, as humanas mais corajosas e mais inteligentes de toda Macacópolis.>

Com esta deixa, os babuínos empurram as personagens para fora da grande sala. Elas passam por um corredor e vão dar (ou melhor dizendo, chegam) a uma grande arena, cercada de arquibancadas lotadas de macacos pulando e berrando.

Os babuínos soltam as correntes, saem correndo e fecham a porta atrás de si, deixando as personagens presas na arena.

No meio dessa arena, existem algumas armas jogadas no chão... uma espada (+2 de dano), uma lança (+1 de dano), uma clava (+1 de dano), um tridente (+1 de dano), e uma adaga (+1 de dano).

O locutor passa a falar do oponente das personagens:

<No canto direito, a mais terrível de todas as feras, a devoradora de humanos, o flagelo da humanidade, o terror da macacada, a besta mais feroz de toda Macacópolis.>

Há uma grande comoção e um “OHHHHHH” geral vem da galera ao mesmo tempo em que abrem-se as grades do canto direito e vindo do corredor escuro emerge um pequeno e aparentemente inofensivo coelhinho peludo e branquinho que vai saltitando lépido e fagueiro até o meio da arena. A porta blindada por onde passou o coelhinho permanece aberta.

Ao que parece, a única saída que poderia ser usada como rota de fuga é a porta de onde veio o coelhinho, mas para isso elas terão que passar por ele. Pode não parecer um grande desafio, mas este trata-se na verdade de um terrível Coelho Assassino (MMAD v.pág. 8).

Atrás da porta direita de onde veio o coelhinho peludo há um corredor que leva a uma sala de preparação onde existem algumas portas fechadas (ver mapa).

Sala 1 — Uma sala com 10 cachorrinhos de Tíndalos amordaçados dentro de pequenas jaulas.

Sala 2 — Uma sala com 2 coelhinhos peludos assassinos presos por correntes.

Sala 3 — Uma sala com 5 gatinhos do Inferno também presos por correntes.

Sala 4 — Aqui parece ser a saída desse lado do Coliseu mas infelizmente devido a desabamentos ocorridos no passado ela está completamente fechada por escombros (é impossível sair por aí).

Sala 5 — Nessa sala há material veterinário e de limpeza (rações, vassouras, pás, etc...), para cuidar das feras e do próprio Coliseu. Há, também, um grande tampão de metal que fecha a entrada para os esgotos. Esse tampão pode ser aberto por um grupo de pessoas que tenham juntas força acima de 20 ou por meio de uma alavanca, que pode ser feita com o material que existe na sala, mas requer um teste de Manjar de Aparelhagem Técnica.

CENA 6 — SER BARATA É O MAIOR BARATO.

— Shirley, você acha que os macacos vão sentir falta dos seus bichinhos ?

— Acho que não, Sharon!!! Esses macacos são muito burros. Quase tão burros quanto os humanos.

— Mas mesmo assim é melhor não dar mole pra eles não! Sheila, você foi a última a passar pelos esgotos lá do Coliseu. E então, você trancou bem a passagem ?

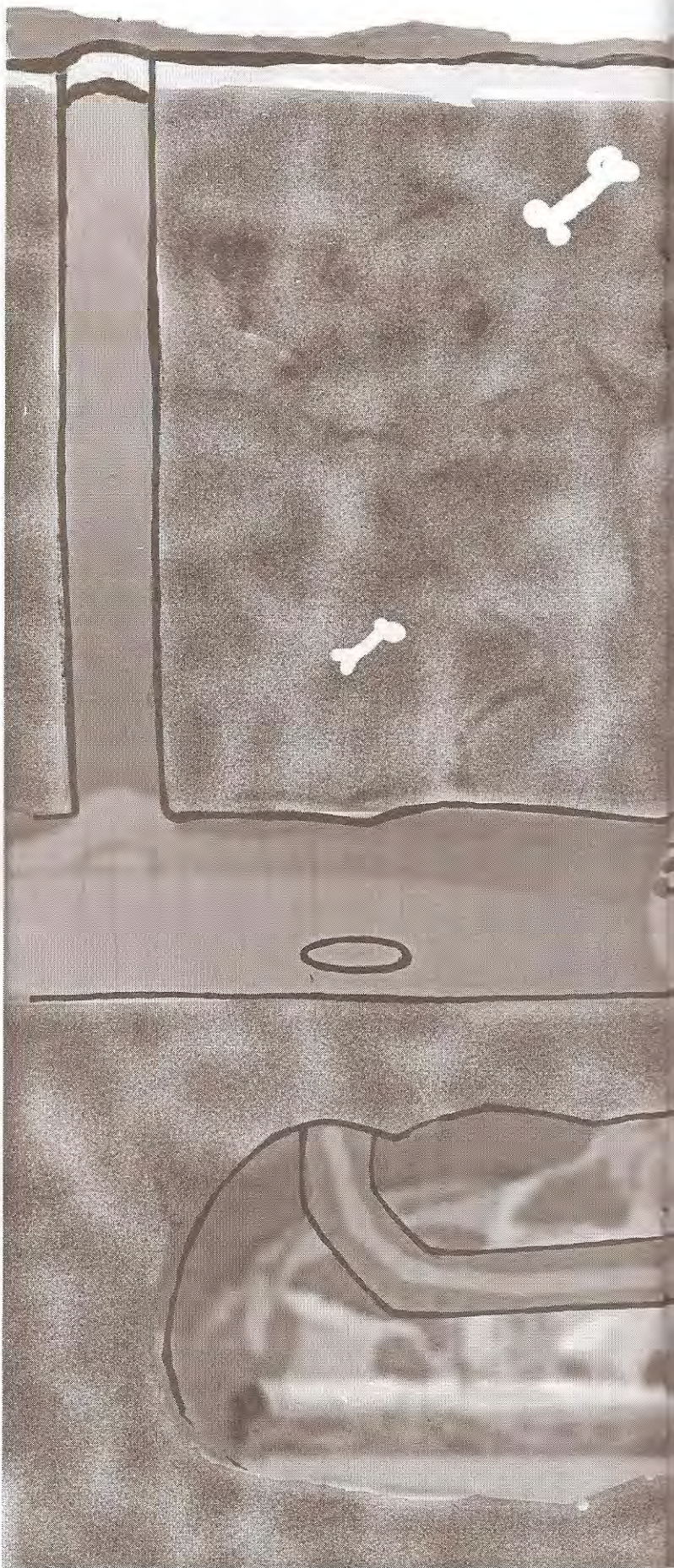
— Errrr ... bem, sabe como é, Scheila ... é que eu esqueci de trancar ...

— O quê ???? Como assim ???? Vamos voltar lá então. Não podemos deixar aqueles macacos invadirem o nosso lar aqui nos esgotos.

— Ai, querida não se estressa. Já estamos indo... e vai dar tudo certo.

— Acho que elas já invadiram a nossa praia.... vocês não estão ouvindo algo ?

— Estamos sim, vamos lá! E peguem suas armas...
E todas gritam juntas o seu grito de guerra. — COWÁBUNDA.



MAPA DOS ESGOTOS



Assim que entram pelo bueiro, as personagens caem em um duto de esgoto abandonado sujo e cheio de limo bem comprido, com uma iluminação fraca e de fonte indefinida.

Depois de caminharem um pouco, as personagens vão ouvir dois sons distintos. O primeiro parece vir da entrada por onde elas desceram. Os macacos estão vindo daquela área atrás delas. O segundo som parece ser de passos vindos pelo corredor à sua frente. É possível avistar quatro vultos correndo em sua direção.

Quando os vultos se aproximam, percebe-se a forma de quatro enormes baratas de quase 2 metros de altura, mas com apenas 2 braços e 2 pernas, que estão armadas, usando máscaras, lingerie, cinta-liga e meia-calça rendada (uma mistura de Tiazinha com a Dona baratinha). As quatro Baratas são iguais e as únicas diferenças estão na cor de suas vestimentas e em suas armas: Shirley está de roxo e usa espada, Sheila está de azul e usa Nunchakus, Scheila (com C) está de vermelho e usa adagas sai e Sharon está de laranja e usa um bastão.

Não precisa nem dizer que é hora da Porrada !!!!

Caso a batalha dure mais do que 10 turnos, os cinco gorilas que desceram aos esgotos perseguindo as personagens chegarão ao local da batalha e lutarão com o que estiver a sua frente.

Tanto as personagens quanto as baratas, se estas forem aprisionadas pelos gorilas, serão levadas de volta para a arena para lutar até a morte (mestre, vire-se para dar continuidade à história)

As personagens e os gorilas, caso percam para as baratas, serão o prato principal do almoço do dia seguinte. Afinal, quem agüenta comer coelhinhos peludos, gatinhos e cachorrinhos todos os dias?

Seguindo pelo corredor de onde vieram as baratas, chega-se a uma sala imensa onde se pode ver algumas esteiras, material rústico para treinamento ninja (sacos de areia, pesos, etc...) e empilhados num canto, muitos ossinhos do que algum dia foram coelhinhos peludos assassinos, cachorrinhos de Tíndalos ou gatinhos do Inferno, além de um esqueleto de um enorme rato vestindo um kimono ninja, colocado sobre uma travessa de inox.

Há muitos corredores sem saída que se iniciam nessa sala, mas um deles, o corredor 3 no mapa, leva a uma escada com um tampão de esgoto no teto. Caso seja destrancado e aberto (soma de forças acima de 20) as personagens chegarão a superfície nas cercanias de uns escombros de cimento onde vivem os mutantes deformados adoradores do passado.

Veja muito bem qual corredor as personagens e os gorilas perseguidores entrarão pois pode haver encontros, desencontros e lutas com as personagens e os gorilas perdidos nos esgotos.

CENA 7 — COMO UMA DEUSA, VOCÊ ME MANTÉM...

— *Um dia, vindas do céu, as deusas louraças, gostosonas e provocantes, aparecerão entre nós e nos guiarão para recuperarmos o lugar no planeta que no passado já foi nosso.*

(Tradução para o Português do discurso do Pastor Isaías, líder dos mutantes deformados)

O túnel do esgoto, pelo qual as personagens podem sair fica junto dos escombros do que poderia ter sido um grande conjunto de prédios de cimento armado. Nesses escombros vive uma comunidade de mutantes. Eles são humanos deformados pela radiação que não falam português, e sim uma língua criada com base em suas cordas vocais retorcidas e suas bocas deformadas.

Na bagunça dos escombros, percebe-se a existência de uma área que lembra um anfiteatro onde estão vários manequins vestindo saias, calcinhas, vestidos, camisas, ... No chão existem alguns utensílios que foram deixados em oferenda para esses manequins: liquidificadores, sapatos, ferros de passar, rolos de macarrão, estojos de maquiagem e até armas, como um lança-chamas com combustível para 3 jatos de fogo, 2 pistolas com 3d6 balas dentro, uma metralhadora com um pente de 20 tiros e o que mais a imaginação sanguinária do mestre for capaz de pensar.



Há uns 20 mutantes em volta dos manequins reverenciando-os em uma espécie de culto. Quando as personagens são avistadas, esses mutantes passam a reverenciá-las como se elas fossem deusas.

Um deles vai até perto das personagens e as puxa para perto dos manequins e aponta para as oferendas como que dizendo que são para elas.

Bem, essa é a deixa para as personagens vestirem-se decentemente, ou para ficarem com o visual o mais próximo possível daquele desenhado na ficha e se armarem até os dentes, pois a última parte da história e a porrada já vão começar.

Logo depois das personagens se vestirem e se armarem, aparece no horizonte um grupo de uns 100 gorilas montados em cavalos, armados com espadas e revólveres que parecem estar furiosos. Eles são liderados pelo general Khan, em pessoa.

As personagens ouvem o general Kahn gritando: — Tragame aquelas humanas!!! Custe o que custar ! Vivas ou Mortas!! Peguem-nas!!!!



Enquanto a maioria dos mutantes pega paus e pedras para impedir o avanço dos gorilas, três deles gesticulam para que as personagens sigam por uma trilha. Essa trilha levará as personagens até uns trilhos de trem, onde há uma locomotiva e um vagão parados. Os três mutantes gesticulam tentando dizer para as personagens entrarem no trem e fugirem.

Depois de 10 turnos de combate chegarão mais 100 gorilas armados que irão massacrar os mutantes caso as personagens não os estejam ajudando.

CENA 8 — VELOCIDADE MÁXIMA

— *O que é aquilo ali na frente?*

— *Acho que é o fim da linha.*

— *Pisa nos freios!!!!*

— *Que freios ???*

(colonizadoras, um pouco antes do desastre)

O trem parece não estar funcionando, mas se as personagens passarem num teste de "Manjar de Aparelhagem Técnica" (nada que um bom chute não resolva) o trem se ligará e entrará em movimento.

As personagens já estarão com o trem em movimento quando descobrirão que há um grupo de 20 gorilas montados cavalcando em sua direção, todos eles armados de revólveres e pequenas espadas.

Nos 5 primeiros turnos, os gorilas irão se aproximar, pois os cavalos estão em maior velocidade que o trem. Nesses 5 turnos, 1d6 gorilas estarão atirando contra qualquer personagem que tentar atacá-los com armas de fogo. Nesses 5 turnos as personagens também poderão descarregar suas armas de fogo nos gorilas, mas para isso terão que ficar parcialmente ou totalmente a mostra, servindo de alvo também.

Depois desses 5 turnos, em cada turno subsequente 1d6 dos gorilas que restaram, conseguirão entrar no trem.

Quem estiver conduzindo o trem perceberá que ele não tem freios e não existe nenhuma forma de pará-lo. A paisagem varia entre campos e escombros de antigas construções.

Depois de mais 5 turnos, o trem entra dentro de um túnel e passará a fazer o resto do percurso somente com as luzes internas

e dos faróis que estão muito fracas. Percebe-se claramente que o trem passa por um caminho onde volta e meia existem grandes espaços abertos, como se fossem antigas estações subterrâneas, todas elas destruídas e sem conexão com a superfície.

Vinte turnos depois de entrar no túnel, o trem chegará ao fim da linha, na frente dos trilhos existe uma grande quantidade de escombros o que faz com que seja impossível continuar e ao lado há o que parece ser uma daquelas estações abandonadas.

Tanto as personagens quanto os gorilas que pularem do trem poderão fazer um teste de "Saltitar" para não sofrer dano. Quem pular e falhar no teste sofrerá 1 ponto de dano.

Quem não pular do trem, sofrerá automaticamente 2 pontos de dano devido ao impacto do trem contra os escombros.

Caso todos os gorilas ainda não tenham sido eliminados, a luta continuará no escuro sobre os trilhos do trem, no que restou do interior do mesmo ou na plataforma da estação abandonada.



CENA 9—NÃÃÃÃÃÕOOOOOOOO

Mesmo no escuro dá para perceber que há luz do sol entrando nessa estação, sugerindo às personagens a existência de uma saída.

Subindo o que foi um dia uma escada, as personagens verão que a saída está bloqueada por inúmeras pedras que impedem a passagem, mas com algum esforço é possível tirar as pedras do caminho.

Fora da estação, existe uma quantidade enorme de escombros de construções destruídas e, a uns 100 metros, uma trilha para o mar ou uma lagoa.

Junto ao mar existem alguns carros (alguns que ainda podem ser colocados em movimento com um sucesso em um teste de "Manjar de Aparelhagem Técnica"), um morro que, pelo formato e o bondinho arrebatado e pendurado, parece ser o Pão de Açúcar e o mais terrível: quebrado e semi-enterrado na areia, o Cristo Redentor.

Só há uma coisa a fazer: BERRAR ao perceber que não se está em outro planeta e sim no Rio de Janeiro de um futuro distante.

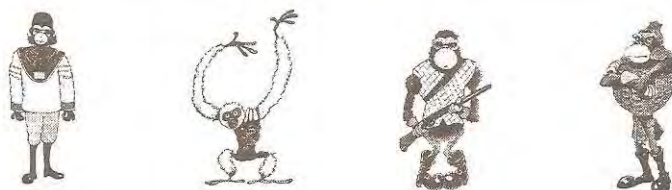
—NÃÃÃÃÃÕOOOOOO!!!!!!!!!!

DICAS PARA PRÓXIMAS AVENTURAS

Você pensa que terminou por aí as aventuras das "Mulheres Machonas no Planeta dos Macacos..." Há muito mais pela frente, basta usar a imaginação.

Quem sabe elas não conseguem se armar de alguma maneira e se vingar dos macacos de Macacópolis, ou então, explorando essa nova terra não descubram as cidades-condomínios povoadas por mutantes marrentos situadas na área que foi um dia a Barra da Tijuca; as fortalezas controladas por andróides onde um dia foram os presídios Bangu 1 e Bangu 2; a sociedade completamente caótica totalmente criada pelos descendentes do Enéas ou até a Tina Turner cantando "We Don't Need Another Hero".

Boas Sorte....



Macacos Pequenos

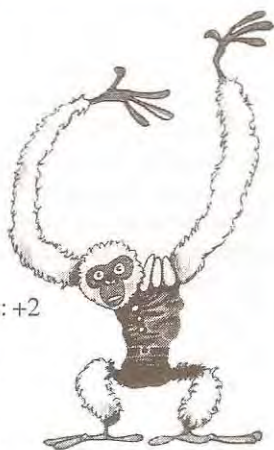
Atributos:

Força: 8
Destreza: 14
Macheza: 8
Visual: 8
Vitalidade: 8

Perícias:

Saltitar +3
Manjar de Aparelhagem Técnica: +2

Nessa categoria se enquadram todos os macacos pequenos como micos, macacos pregos, etc... Como no caso de todos os animais pequenos, deve-se impôr um redutor igual a -3 em todas as tentativas de acertá-lo feitas por criaturas maiores.



General Khan

Atributos:

Força: 12
Destreza: 10
Macheza: 15
Visual: 8
Vitalidade: 12

Perícias:

Atirar com armas: +2
Atirar coisas: +2
Acertar coisas: +3
Acertar coisas com outras coisas: +2

Filho de gorilas militares, Kahn seguiu a mesma carreira dos pais, tornando-se o general mais sádico, poderoso e corrupto de toda Macacópolis.



Macacos Médios

Atributos:

Força: 10
Destreza: 12
Macheza: 10
Visual: 10
Vitalidade: 10

Perícias:

Saltitar +2
Manjar e Aparelhagem Técnica: +2

Nessa categoria se enquadram todos os macacos médios (chimpanzés, babuínos, etc...)



Tonga

Atributos:

Força: 13
Destreza: 10
Macheza: 12
Visual: 6
Vitalidade: 16

Perícias:

Acertar coisas: +2

Grande e gorda, ela é a campeã do general Kahn nas disputas de humanos no Coliseu



Macacos Grandes

Atributos:

Força: 12
Destreza: 10
Macheza: 12
Visual: 8
Vitalidade: 12

Perícias:

Atirar com armas: +1
Atirar coisas: +1
Acertar coisas: +2
Acertar coisas com outras coisas: +1

Nessa categoria se enquadram todos os macacos grandes (gorilas, orangotangos, etc...) que entram automaticamente para as forças militares de Macacópolis.



Tunga

Atributos:

Força: 11
Destreza: 10
Macheza: 10
Visual: 12
Vitalidade: 12

Perícias:

Acertar coisas: 0

Esse é o consorte (nem tanto) de Tonga.



Coelhinho Peludo Assassino do Coliseu

Atributos:

Força: 8

Destreza: 10

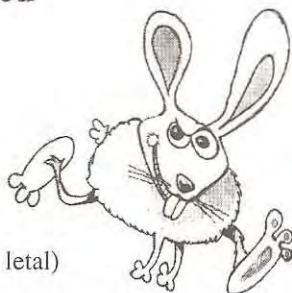
Macheza: 12

Visual: 16 (que fofo)

Vitalidade: 14

Perícias:

Acertar coisas: +2 (3 de dano letal)



Esse coelhinho, como acontece com todos os coelhinhos assassinos, se for bem sucedido em um ataque com uma margem maior ou igual a 5, grudará no alvo e atacará em todos os turnos subsequentes até morrer. Por ser pequeno impõe um redutor igual a -3 em todas as tentativas de acertá-lo por criaturas maiores.

Mutantes Deformados

Atributos:

Força: 10

Destreza: 10

Macheza: 10

Visual: 6

Vitalidade: 12

Perícias:

Acertar coisas: +1

Manjar Aparelhagem Técnica: +0

Humanos mutantes deformados que falam um dialeto incompreensível para as personagens dos jogadores, moram nos destroços da UERJ e adoram tudo o que relembra o passado da humanidade na Terra.



Sheila

As Baratas Boiolas Ninja Mutantes:

Ficha básica

Atributos:

Força: 13

Destreza: 12

Macheza: 08

Visual: 10

Vitalidade: 13

Perícias:

Atirar coisas: +2

Acertar coisas: +2

Acertar coisas com outras coisas: +2

Saltitar: +2

Shirley : suas roupas são roxas e usa espada (+2 de dano)

Sheila : suas roupas são azuis e usa Nunchaku (+1 de dano)

Scheila : suas roupas são vermelhas e usa duas adagas sai (+1 de dano)

Sharon : suas roupas são cor de laranja e usa bastão (+1 de dano).

Últimas descendentes de um clã de baratas mutantes ninja, que aprendeu suas técnicas de luta, e de moda, vendo um seriado de TV do final do séc. XX.

Elas sobrevivem nos esgotos roubando objetos, tanto dos gorilas quanto dos mutantes deformados.



Shirley



Sharon



Scheila

Mulheres Machonas no Planeta dos Macacos

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

Nome: _____

Status: ☐ Loira (☐ oxigenada) ☐ Morena

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

Deslocamento Básico: _____ *Total*

Carga: _____

Dano MAM: _____

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
18	17	16	15	14	13	12	11	10
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
09	08	07	06	05	04	03	02	01

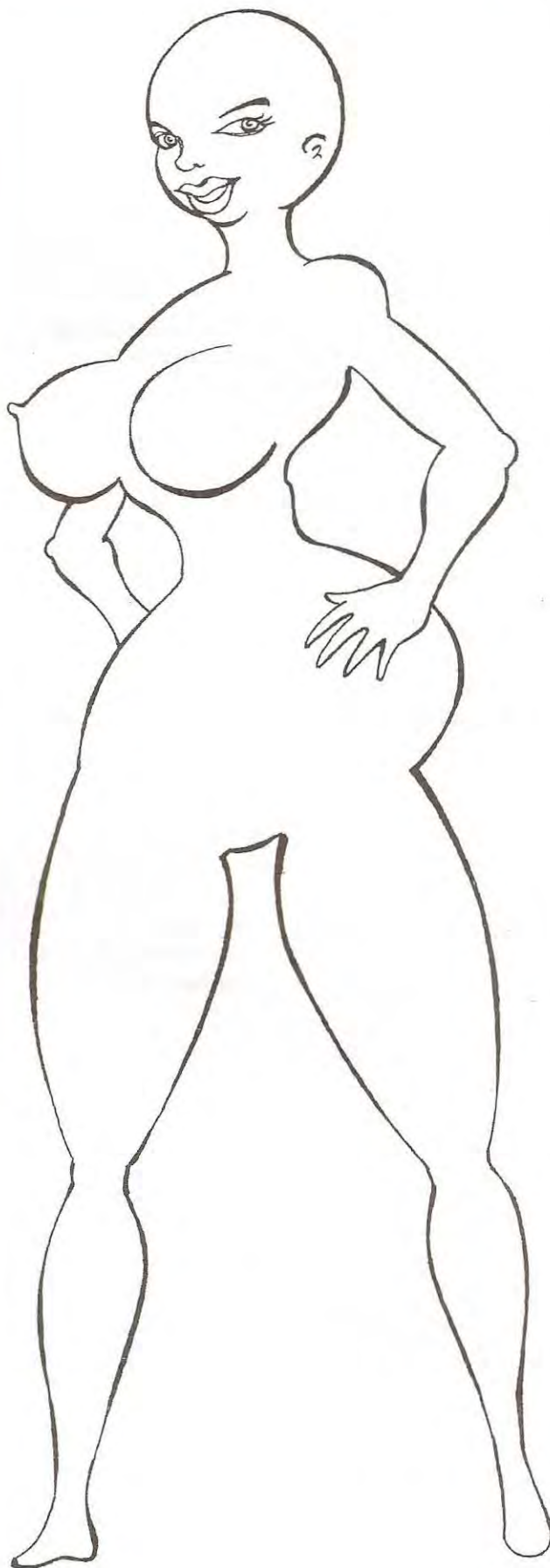
Perícias

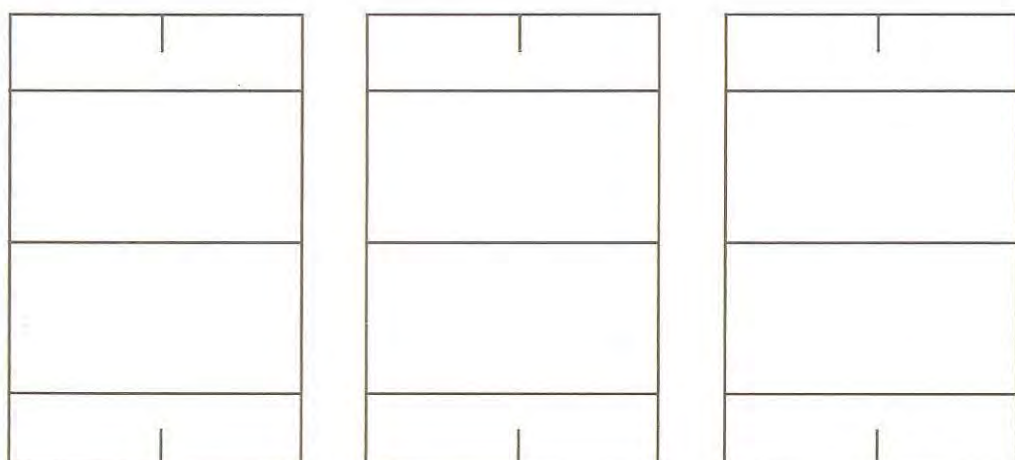
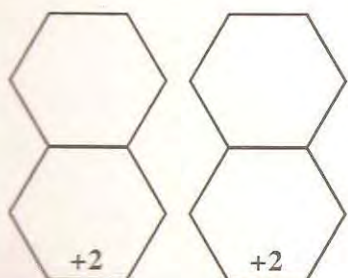
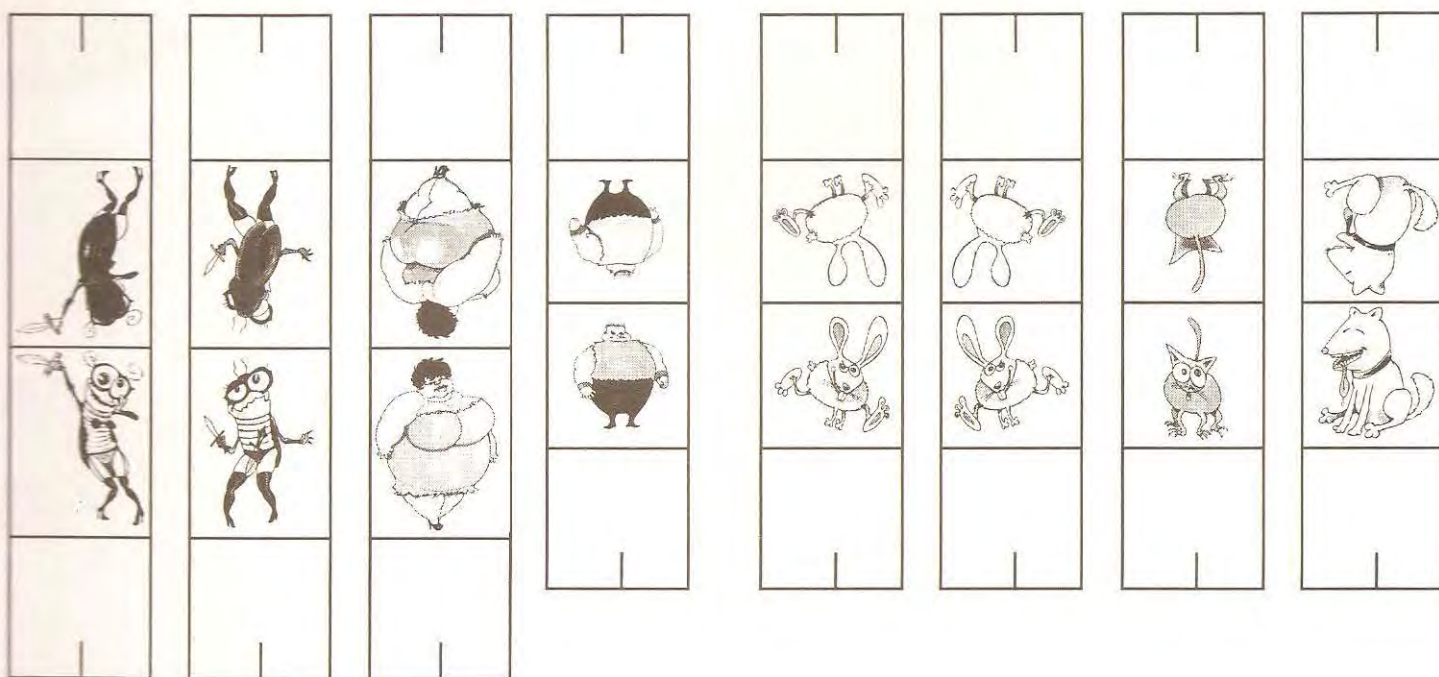
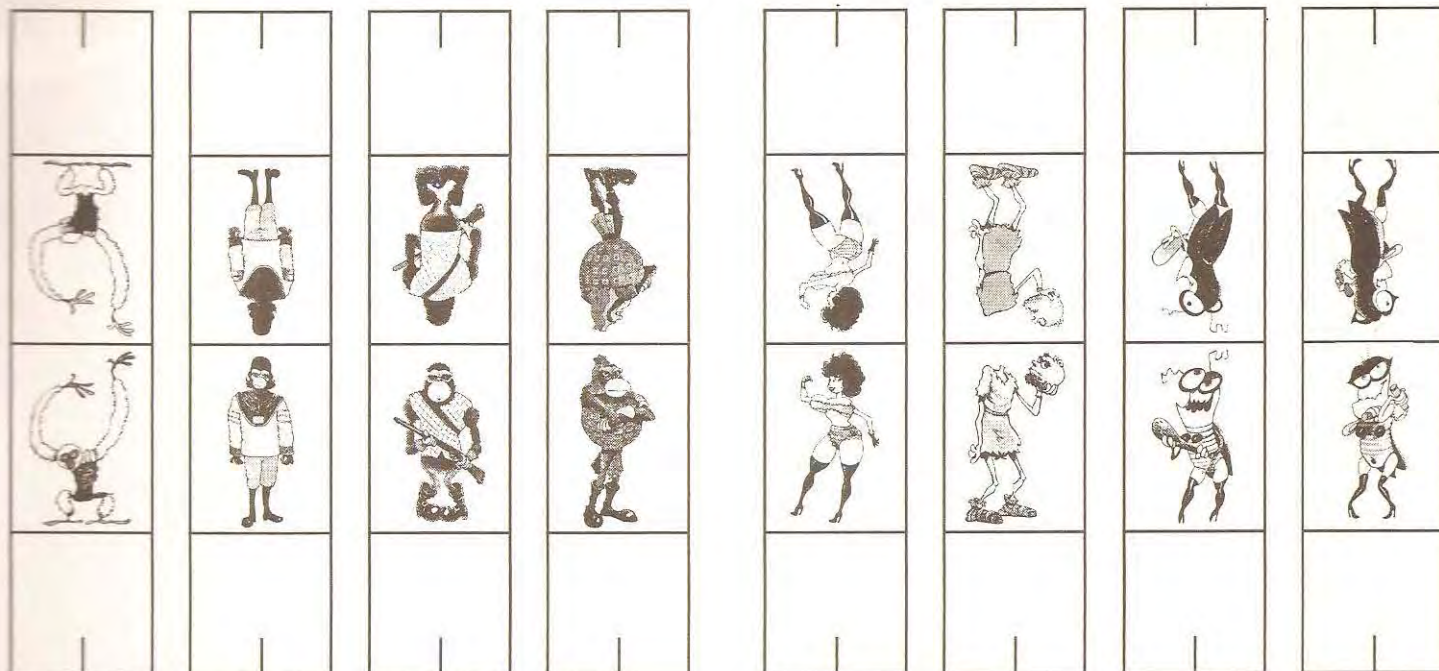
	Nível	Custo
☐ Correr de salto alto	_____	_____
☐ Atirar com armas grandes	_____	_____
☐ Atirar com armas pequenas	_____	_____
☐ Atirar coisas	_____	_____
☐ Acertar coisas	_____	_____
☐ Acertar coisas com outras coisas	_____	_____
☐ Saltitar	_____	_____
☐ Seduzir criatura	_____	_____
☐ Dirigir coisas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

Pontos de Personagem		+70
☐	Tronco Volumoso	+5
☐	Muito Sensível	+5
☐	Paixão Secreta	+10
☐	Fraqueza Pessoal	+10
☐	_____	_____
☐	_____	_____
☐	_____	_____
		<i>Total</i>

Equipamento

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





Como usar as Personagens 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 em 3D que você pode usar no lugar das peças convencionais que são muito chatas.

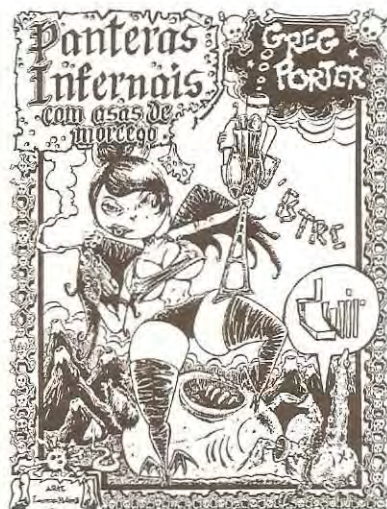


As páginas dos romances de aventuras estão repletas de heroínas como a Sonja das histórias do Conan e a Friday de Robert Heinlein que conseguem ser bonitas e extremamente competentes ao mesmo tempo. Mas, infelizmente, tem-se dado muito pouca atenção a elas nos RPGs. Todos os heróis são homens e as ilustrações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

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 *Freiras Renegadas* e suas *Máquinas Maravilhosas* ou 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 infieis no processo". Bom, nós não gostaríamos de obrigá-lo a comprar o MMAD (mais abreviaturas) 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 Inferno está congelando...



Você é uma das escolhidas pelo Inferno (escolhidas para quê, nós nem queremos saber), enviadas 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.

Devir
DEVIR LIVRARIA

DEVIR LIVRARIA LTDA.
Rua Teodureto Souto, 624, — Cambuci — São Paulo - SP
Caixa Postal 15239 CEP 01599-970 — São Paulo — SP
Fone (0xx11) 3272-8200 — Fax (0xx11) 3272-8264
e-mail: rpgdevir@unisys.com.br — site: www.devir.com.br

ISBN 85-85443-87-1

