

# Meninas Super Poderosas RPG



Adaptação do desenho animado para o RPG SUPERS

Por  
Thiago Luiz “Guerrad” Souza Gomes.  
[www.rpganimebrasil.blogspot.com](http://www.rpganimebrasil.blogspot.com)  
[www.facebook.com/rpganimebrasil](http://www.facebook.com/rpganimebrasil)

# "MAIS UMA VEZ O DIA FOI SALVO...!"

*"Açúcar. Tempero. E tudo que há de bom".*

*Estes foram os ingredientes para criar as garotinhas perfeitas.*

*Mas o professor Antonio acidentalmente colocou um ingrediente extra a poção:*

*O elemento X.*

*"BOOOOOOMMMMMMM!!!"*

É isso que já vimos ou vemos todos os dias no SBT: Menininhas Mágicas super poderosas metendo a porrada em muitos monstros, um prefeito, uma secretária gostosa, uma cidade em perigo...Parte disso tudo poderá ser revivido mentalmente na versão desta ótima série para os RolePlaying Games, ou seja, RPG.

Eu sei que isso é tosco, mas você está prestes a conhecer o netbook **Meninas Super Poderosas RPG**, um RPG bem "cuti-cuti" para meninas (e alguns rapazes, por quê não?! ) que gostariam de interpretar as super-heroínas infantis mais famosas da história usando regras simples do SUPERS RPG, um livro prático e barato feito pela Daemon Editora. Apesar de infantil, este netbook fornece pelo menos uma boa regra: você poderá usar o *Elemento X* (em forma de Aprimoramento) nos seus personagens super-heróis (ou vilões) para aumentar os soberbamente seus poderes.

Antes de finalizar este netbook eu postei um tópico no Orkut sobre este RPG, se você já viu (ou comentou) eu quero dizer muito obrigado. Não quero ser modesto, mas uma adaptação de Meninas para SUPERS é uma idéia bem legal, visto que provamos que o livro também serve para heróis cômicos das séries de cartoon e não só aqueles que vieram dos quadrinhos. Como eu vi na mensagem do Orkut: "e seu eu quiser ensinar para minha irmã?". **Meninas Super Poderosas RPG** é isso. Use-o para ensinar para suas primas, irmãs, amigas ou crianças que querem conhecer o RPG, usando um cenário conhecido por todos. Depois de *Cavaleiros do Zodíaco 2ª Edição* e *Wolfenstein 3D*, agora chega mais um RPG para galera...desta vez fornecendo um cenário mais "infantil", porém cativante. Se você é fã do desenho, leia, mestre e se divirta! Chega de enrolação, é hora de salvar Town's Vill!!!!

## *Agradecimentos Especiais:*

Esta lista mostra para todos, pessoas muito importantes na minha vida, por isso sempre tento mantê-las nessa lista de Agradecimentos; Também gostaria de dizer o meu muito obrigado ao Gizmo, Del Debbio e Norson por deixarem esse espaço para divulgar o meu trabalho; também quero agradecer ao Luiz Eduardo Ricon, que sempre divulga nossos RPGs eletrônicos na Multi-Rio (quem sabe eu faço alguma adaptação dos vídeos dele!) e a todos que mantêm o RPG vivo no Brasil. Depois disso, quero declarar pessoalmente os meus sinceros agradecimentos:

-A Deus, meu melhor amigo.

-Ao meu irmão Rodrigo "Anjo Impotência", aos meus primos André "Andarilho da VM", Gabriel "Telepaus" e Nelson "Tio tio Kaô".

-Aos meus amigos: Frederico "Beholder", Julio "Kobold", Alan "Hunter", Felipe "Presuntinho", Felipe "Druida sem Lobo", Maicon "Fogosa", Josias "Caxote". Por fim, agradeço as minhas priminhas Gabriela "Yuri", Bianka "Fome Zero" e Beatriz (te amo, gatinha!) "Blue Mary" que adoram **Meninas Super Poderosas**.

# LIDINHA, DOCINHO & FLORZINHA.

As meninas super poderosas são criaturas artificialmente criadas para combater o crime em Town's Vill. Meiguinhas e fortes, elas são constantemente convocadas para combater as forças do mal por um telefone especial em forma de palhaço, onde forma um elo delas com o prefeito da cidade. Eu acho que não preciso descrever muita coisa, né?!

Mesmo sendo criadas artificialmente, consideramos as Meninas como Humanos (para poderem avançar de Nível com experiência, porque Nível é um conceito humano!). Graças aos poderes do *Elemento X*, Meninas Super Poderosas também NÃO gastam pontos de WILL para abastecer seus poderes: eles terminam apenas quando elas estiverem com poucos Pontos de Vida, indicando sua fraqueza.

As fichas a seguir são das Meninas quando vieram para Town's Vill. Use-a para personagens jogadores para iniciar uma Campanha. Usamos as regras para **Campanha Realista** (pág.11 do SUPERS), mais detalhes em *Campanhas em Town's Vill*.

NOTA: as fichas das Meninas são no exato momento de sua construção pelo prof. Antonio. Não foi listado os poderes originais dela, como falar com animais, sopro de gelo, raio óptico...Todas as Meninas Super Poderosas têm o Aprimoramento (não listado nas fichas) "Elemento X".

## **Lindinha, Menina Super Poderosa de 2º Nível.**

CON9, FR12, DEX13, AGI16, INT10, WILL12, PER12, CAR18; 13PVs+4PHs. IP13

*Aprimoramentos:* Apoio das Massas, Contatos 1 (Prefeito), Pontos Heróicos 2, Status 1, Super Poderes 3, Base de Operações Conhecida, Código de Honra, Senso do Dever.

*Perícias:* Briga 43/63 (dano 1d6+11), Esquiva 56, Voleibol 16, Videogames 43, Pesquisa 12.

*Super Poderes:* Aumento de Atributo (Super Força, FR36, [0, 36]; Super Agilidade, AGI30, [0, 30]), vôo [0, 33, 30], Pele de Armadura [20, 30], Invulnerabilidade [0, 26].

*Background:* Lindinha é a mais boba e trouxa das meninas.

## **Florzinha, Menina Super Poderosa de 2º Nível.**

CON9, FR12, DEX13, AGI16, INT10, WILL12, PER12, CAR18; 13PVs+4PHs. IP13

*Aprimoramentos:* Apoio das Massas, Contatos 1 (Prefeito), Pontos Heróicos 2, Status 1, Super Poderes 3, Base de Operações Conhecida, Código de Honra, Senso do Dever.

*Perícias:* Briga 53/53 (dano 1d6+11), Esquiva 56, Voleibol 26, Videogames 23, Pesquisa 22.

*Super Poderes:* Aumento de Atributo (Super Força, FR36, [0, 36]; Super Agilidade, AGI30, [0, 30]), vôo [0, 33, 30], Pele de Armadura [20, 30], Invulnerabilidade [0, 26].

*Background:* Florzinha é autoproclamada líder das meninas. Possui um gênio tranqüilo (diferente de suas irmãs).

## **Docinho, Menina Super Poderosa de 2º Nível.**

CON9, FR12, DEX13, AGI16, INT10, WILL12, PER12, CAR18; 13PVs+4PHs. IP13

*Aprimoramentos:* Apoio das Massas, Contatos 1 (Prefeito), Pontos Heróicos 2, Status 1, Super Poderes 3, Base de Operações Conhecida, Código de Honra, Senso do Dever.

*Perícias:* Briga 53/53 (dano 1d6+11), Esquiva 56, Voleibol 26, Videogames 23, Pesquisa 22.

*Super Poderes:* Aumento de Atributo (Super Força, FR36, [0, 36]; Super Agilidade, AGI30, [0, 30]), vôo [0, 33, 30], Pele de Armadura [20, 30], Invulnerabilidade [0, 26].

*Background:* é a mais brigona e pavil curto das meninas.

**Apoio das Massas:** as meninas são surpreendentemente idolatradas pelos moradores de Town's Vill. Às vezes mesmo os próprios moradores da Cidade ajudam as meninas.

**Base de Operações Conhecida:** todos conhecem onde as meninas moram – a sua base secreta é apenas sua casa comum, incrivelmente não atacada pelos bandidos.

**Código de Honra:** isso sempre é verdade...Vejam o desenho e vocês vão perceber.

**Senso do Dever:** várias vezes as meninas saem da escola mais cedo ou então deixam de fazer algo para cumprir as ordens do prefeito. Até se chateiam quando ficam muito tempo sem receber chamadas. Elas fazem o que gostam.

**Aumento de Atributo:** as meninas têm força e agilidade sobre humanas. Com o Elemento X elas sempre têm essa FR sobrehumana.

**Pele de Armadura:** elas sempre escapam de explosões e às vezes também provocam. Sempre ativo pelo poder do Elemento X.

**Invulnerabilidade:** elas meninas têm uma resistência filho da pu...! É muito difícil alguém acerta-las. Isso também diz a respeito das quedas que as próprias recebem e não morrem.

Qualquer outra coisa despercebida aqui vale alguns “caça-piolhos”. Você, se viu algo neste netbook que eu deixei de colocar coloque um tópico no Orkut (comunidade SUPERS) ou então mande um e-mail pra mim: [tlsg@bol.com.br](mailto:tlsg@bol.com.br) eu não sou uma pessoa “importante demais” para deixar de responder suas mensagens ou scraps!

•**Outros poderes:** logo as Meninas Super Poderosas vão ter Novos Poderes na Razão de NP10 por Nível, ou seja, quando aprender os poderes eles vão aumentando 10 em todos os seus valores. Esses poderes são: Raio de Energia (Raio Óptico, todas) [10, 10, 5, 5]; Habilidades Animais (Falar com Animais, Lindinha) [qualquer bonitinho, 5]; Geração de Frio (Sopro de Gelo, Florzinha) [10, 0, 0, 5].

#### *Outros Personagens*

A seguir, mostraremos os históricos de todos os personagens da série (pelo menos o que eu me lembrei!) para você usar na sua campanha. Eu não forneci as estatísticas porque, sinceramente, eu acho que ninguém vai precisar realmente!

Porém, caso algum leitor ou jogador EXIJA as Fichas prontas, se esse é o caso poderei escrever um suplemento chamado GUIA DE NPCs ou coisa do tipo para ajuda-los (sabe como é que é...eu desenvolvi mais de 150 fichas para *Cavaleiros do Zodíaco 2º Edição*). De resto, o trabalho agora é todo seu: ninguém precisa saber quantos PVs Macaco Louco tem sabendo que as meninas CANSAM de bater nele e ele não morre..

**Prof. Antonio:** criador das meninas e atualmente exerce o papel de pai para elas. Antonio é um bioquímico que vive o dia inteiro no laboratório (em casa mesmo) fazendo experiências científicas, enquanto as meninas vivem dando socos e pontapés nos bandidos.

**Prefeito e Sra. Belo:** o prefeito, assim como ele é conhecido é digamos...o prefeito da cidade! É um cara baixinho e fanático por doces...O Prefeito sempre pede ajuda para as Meninas super poderosas porque sempre tem algo ameaçando a cidade; A Sra. Belo é a sua eterna secretária gostosa que ninguém consegue ver o seu rosto...

### *Alguns Vilões*

**Meninos Desordeiros:** esses moleques são cópias malignas das meninas super poderosas, criadas pelo macaco louco para combater as meninas e dominar Town's Vill. Como cópias malignas criadas pelo Macaco Louco, eles tem a MESMA ficha de suas contrapartes "benignas", com os mesmos poderes e atributos (Neste caso, Meninos Desordeiros têm PER14, CAR16).

**Gangue Gangrena:** esta é uma gangue. Guangue formada por pessoas de cara verde...daí o nome de "gangrena". Velhos conhecidos das Meninas.

**Fuzzy Confusão:** bicho rosa meio caipira que mora na parte rural da cidade. Fuzzy, apesar de sua aparência engraçada tem uma força fenomenal.

**"Ele...":** é um demônio que vive atormentando a vida das meninas.

**Dragões e Outros Monstregos:** todos os Monstros da Ilha dos Monstros vão até Town's Vill para atacar a cidade e SOBREVIVER os ataques das meninas, onde quem consegue este feito é considerado um herói, recebendo grande status dos demais monstros. Você é livre para usar as fichas de monstros encontrados nos livros da Daemon ou em suas versões eletrônicas (O melhor exemplo citado é o GUIA DE MONSTROS DE ARTON) para combater as meninas.

**Macaco Louco:** arqui-rival das meninas, o Macaco Louco é macaco bem inteligente – ele foi por muito tempo assistente do prof. Antonio e foi ele mesmo que criou as meninas (esbarrando num pote de Elemento X, caindo dentro da poção para criar as garotinhas perfeitas). Vive em cima de uma montanha no centro da cidade, onde reside seu laboratório e passa o dia inteiro construindo armas, robôs e planos para acabar de vez com as meninas...

**Medusa:** é uma mulher rude que usa seus cabelos para atacar, porém, apesar de seu nome ser considerado como "meduza", ela mesmo não transforma ninguém em pedra.

# Elemento "X"

O "Elemento X" é a matéria básica geradora para as Meninas Super Poderosas e para os Meninos Desordeiros. É uma energia química poderosa, capaz de potencializar o poder de qualquer SUPERS. O Elemento X é um elemento único, onde poucos conhecem [Química 60%]. A seguir, regras para usar o Elemento X nas suas campanhas.

Novo Aprimoramento [não colocado nas fichas das meninas]

## **ELEMENTO X (3 pontos).**

Este aprimoramento indica a substância Elemento X no corpo do herói ou vilão. A razão do poder deve estar bem explicada no *background* do personagem. Um personagem com Elemento X não precisa gastar pontos de WILL para ativar os seus poderes. O Elemento X deixa sempre os poderes do herói ativos, sem limite para usá-los (apenas quando eles estiverem com poucos PVs).

Heróis e Vilões com Elemento X não podem ter seus poderes cancelados a menos que tenha uma boa explicação para isso (geralmente cancelando como se todas as habilidades tivessem NP50+Nível de Personagem com elemento x).

Podemos ver que no próprio desenho as meninas cansam de usar os seus poderes e não se desgastam – um exemplo é a sua super força: em termos de regras, as meninas teriam FR12 mas como são revestidas de Elemento X, têm suas Forças aumentadas para 36 (que está sempre ativo!) e outros poderes.

## **SOBRE O AUTOR...**

Thiago Luiz Souza Gomes (Thiago Luz) é autor de netbooks de RPG como *Wolfenstein 3D* e *Cavaleiros do Zodíaco 2ª edição*. Mestre de RPG desde 1999, redondamente conhecido pelos seus amigos de "Algoz" e têm a terrível fama de MATAR sempre os personagens dos jogadores – isso é o que eles dizem... Também é conhecido por NÃO ser um "Advogado de Regras", sempre focalizando no histórico e não se baseando em sistemas para construir histórias (RPG têm que ser natural e simples como uma estória!).

Thiago Luiz mora no Rio de Janeiro (bairro Campo Grande) e é apaixonado por animes/mangás (deseja trabalhar nesta área), História do Brasil, desenhar, quadrinhos (qualquer tipo), livros (menos poesia), música (apenas do Novo Som), Cristo (sim, sou evangélico) e outras coisas...Este é um dos seus primeiros trabalhos em escala para todo Brasil. Primeiro estará colaborando com adaptações para depois "atacar" com seus cenários de campanha (espero ganhar dinheiro com isso!). Se você tiver alguma dúvida, mande um e-mail pra ele. Valeu pro prestigiar este netbook e se divirta!