

# FÊMEAS FATAIS

Falta ação?  
Falta batalha?  
Saindo um  
grupo de  
supervilãs!



Então vai rolar uma aventura rápida? Um pouco de pancadaria básica, com jogadores no papel de Supers, Street Fighters, Defensores de Tóquio ou coisa parecida, todos dispostos a transformar alguns vilões em patê? E você não teve tempo de construir alguns NPCs poderosos?

Pois aqui estão as Fêmeas Fatais, um grupo de supervilãs feito especialmente para esse tipo de emergência. Sem backgrounds profundos ou complexos, sem ligações profundas com nenhum cenário, sem grandes compromissos. Apenas um grupo de adversárias prontas para ter seus Pontos de Vida reduzidos!

Você, Mestre pode usá-las para um simples encontro aleatório — ou então determinar que elas sejam o desafio final dos jogadores, após uma longa aventura contra inimigos menores. Pode ainda usá-las repetidas vezes, como vilãs regulares em sua campanha, sempre escapando da prisão ou voltando da morte para desafiar os heróis outra vez.

## Sothurnna

A poderosa maga Sothurnna é a última sobrevivente de uma antiga sociedade secreta de feiticeiras, pois ela matou pessoalmente as outras integrantes para roubar seu poder. Entretanto, isso consumiu muito de seu tempo, levando-a a reunir um novo grupo para realizar “tarefas menores”.

Inicialmente Sothurnna tentou criar novas servas, através de rituais secretos. Os resultados foram Mortalha, sua guarda-costas e executora pessoal; e Mortífera, sua espiã e assassina.

A sociedade secreta que criou Sothurnna estava reclusa desde a Idade Média, e por isso nem ela, nem suas “assistentes” possuem qualquer conhecimento sobre o mundo moderno. A solução veio com o recente recrutamento de Stingirl e Aura. Buscando ainda mais poder, ela enviou Mortalha até uma outra dimensão, onde

e esta acabou encontrando a demônia Slam, que há pouco tempo se uniu ao grupo.

Como líder das Fêmeas Fatais, Sothurnna mantém um laboratório em uma caverna que serve como esconderijo para o grupo. Nenhuma de suas subordinadas sabe o que se passa lá dentro. As Fêmeas Fatais em geral estão envolvidas em roubos de museus ou colecionadores particulares de artefatos e livros antigos — muitos dos quais necessários para realizar os rituais mágicos de Sothurnna. Por várias vezes ela esteve perto de conquistar poderes imensos, desvendar técnicas de luta secretas ou mesmo dominar a humanidade, mas sempre foi detida por grupos de heróis.

## 3D&T

**F0, H2, R0, A2, PdF4 (trevas), 30 PVs**

**Vantagens:** Aliadas (Mortalha e Mortífera), PVs Extras +3 (R6, 30 PVs), Ciências Proibidas (especialização), Água 2, Terra 4, Trevas 8

**Desvantagens:** Má Fama, Assombrada

## GURPS

**ST 12, DX 12, IQ 16, HT 14**

**Vantagens:** Aparência (Muito Bonita), Força de vontade +4, Noção do Perigo, Visão Umbrosa, Forma Umbrática (carrega até carga média +50%)

**Desvantagens:** Sadismo, Primitivismo -3, Flashbacks (versão de -5 pontos), Voto de Castidade

**Peculiaridades:** sente-se incomodada por ser tão bonita, cobrindo-se com um manto e máscara para evitar olhares masculinos; admira a tecnologia moderna, apesar de não entendê-la.

**Poderes:** Animar Sombra 19 (15), Criar Trevas 17 (10) (Área Expandida +8), Cegar 18 (20), Rajada de Sombras (poder de ataque genérico) 13 (6) (Nunca Atinge Quem usa +20%, Instantânea +20%, Fogo Contínuo +40%).

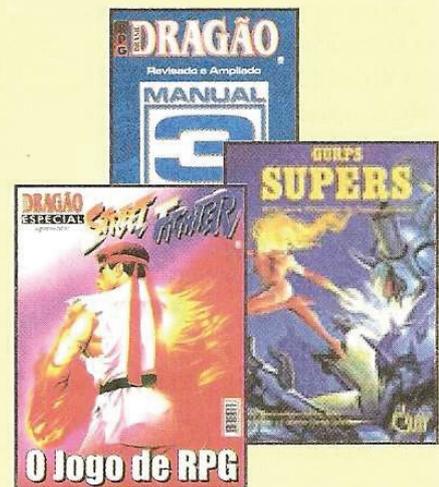
## O que faço com elas?

Para usar estas vilãs, você deve conhecer as regras de pelo menos um entre os seguintes jogos:

**3D&T:** as Fêmeas Fatais podem ser adversárias para um grupo de personagens que some 72 pontos. Elas utilizam regras dos livros **Manual 3D&T** e **U.F.O.Team**.

**GURPS:** as Fêmeas Fatais podem ser adversárias para um grupo de Supers que some 3500 pontos. Você vai precisar dos livros **GURPS Módulo Básico** e **GURPS Supers**.

**Street Fighter: o Jogo de RPG:** as Fêmeas Fatais podem ser adversárias para um grupo de Street Fighters que some 13 pontos. Você vai precisar das revistas **Dragão Brasil Especial #9, #11 e #13**, que juntas formam o livro básico do jogo.



**Perícias:** Liderança 16, Ocultismo 18, Manto 12, Faca 14, Alquimia/NT 4 17, Tática 16, Pesquisa 18, Interrogatório 15, Detecção de Mentiras 17, Teologia 14

## Street Fighter

**Estilo:** uma variante do Kabaddi (o sr. Bison não autorizou o uso do Ler Drit...)

**Assinatura:** pose sinistra

**Atributos:** Força 2, Destreza 2, Vigor 3; Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 5; Prontidão 3, Inteligência 4, Raciocínio 5

**Habilidades:** Prontidão 2, Interrogação 4, Intimidação 2, Perspicácia 3; Luta às Cegas 5, Liderança 4; Investigação 2, Medicina 1, Mistérios 5, Estilos 3

**Antecedentes:** Fama 4

**Técnicas:** Soco 1, Chute 2, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 1, Foco 6.

**Manobras Especiais:** Slide Kick, Jump, Shadow Body (Ghost Form), Shadow Blast (Improved Fireball), Falling Darkness (Flying Fireball)

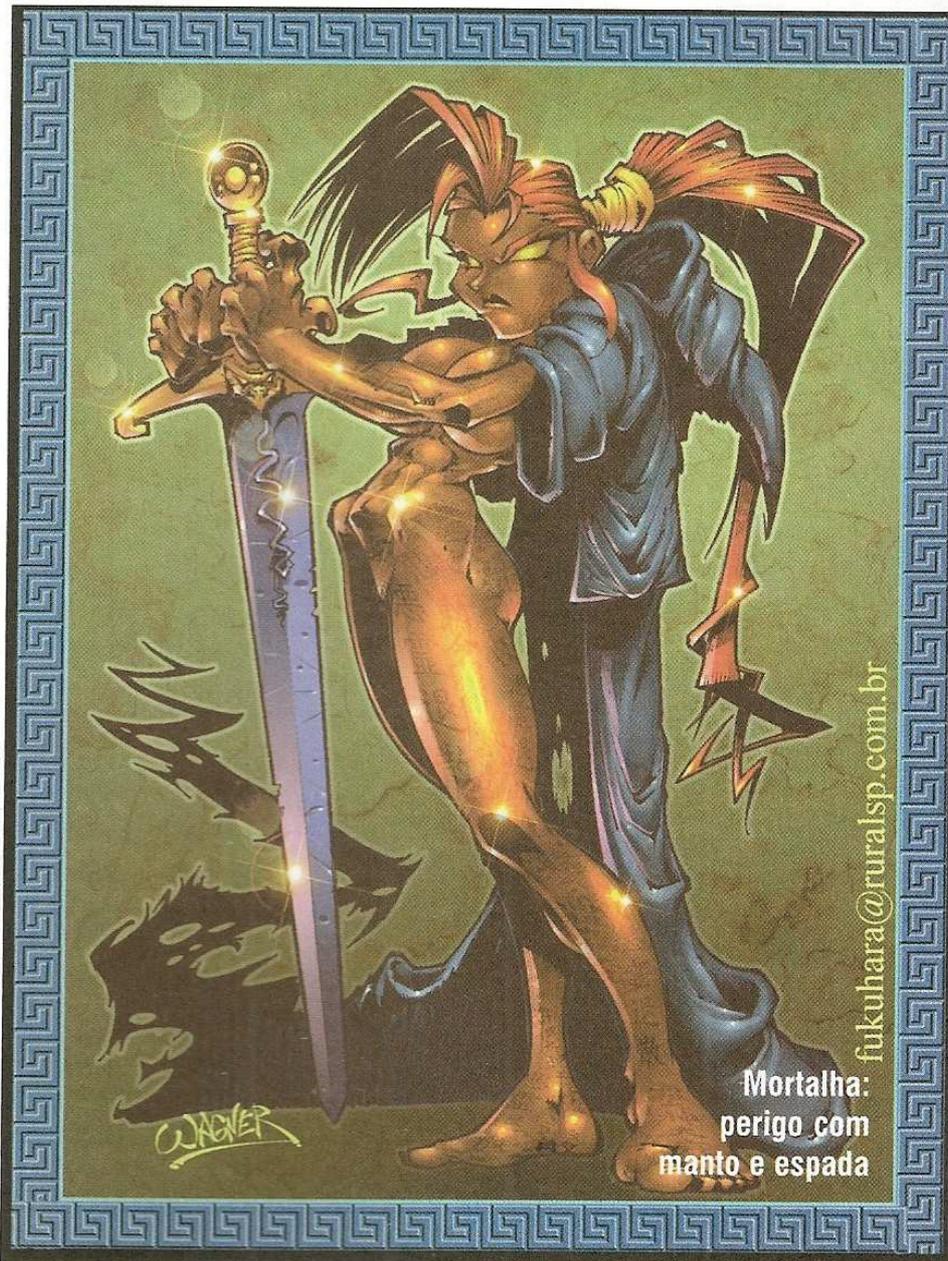
**Renome:** Glória 6, Honra 0

**Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 14**

## Mortalha

Mortalha, a primeira criação mágica de Sothurnna, é completamente devotada a servi-la. Mesmo sendo uma criatura artificial, gerada a partir de magia negra, possui fraquezas humanas para ser mais facilmente controlada. Foi dado a Mortalha o Manto do Desconhecido, um artefato simbiote que a torna ainda mais perigosa em combate, envolvendo e atrapalhando seus oponentes.

Durante uma de suas missões, quando explorava outra dimensão, Mortalha cruzou o caminho de uma mulher-demônio chamada Slam. Os eventos levaram-na a participar da



equipe. Desde então Mortalha vive competindo com Slam, uma das poucas adversárias que conseguiu derrotá-la em combate.

## 3D&T

**F2 (corte), H3, R3, A2, PdF0, 15 PVs**

**Vantagens:** Membros Extras +4, Membros Elásticos (ambos através do manto)

**Desvantagens:** Protegida Indefesa (Sothurnna), Monstruosa, Má Fama

## GURPS

**ST 14, DX 16, IQ 13, HT 14**

**Vantagens:** Reflexos em Combate, Hipoalgia, Força de Vontade +3, Aparência (atraente)

**Desvantagens:** Fanatismo (servir Sothurnna), Primitivismo -3, Circunspeção

**Peculiaridades:** está sempre competindo com Slam para provar que é mais forte; não tem interesses românticos; não veste outros trajes além do Manto do Desconhecido.

**Perícias:** Espada de Duas Mãos 19, Briga 16, Escalada 18, Acrobacia 16, Intimidação 14, Manto 18

**Equipamento:** espada de duas mãos (2d+3 corte, 1d+3 perfuração)

**Super-Manto do Desconhecido:** confere DP 6, Membros Extras +4 com Flexibilidade Extra, Ataque Constrictivo e alcance de 10 Hexes, Coordenação Plena +3, Aeroplanismo, Recuperação Física Instantânea (para o manto, não para o usuário)

## Street Fighter 3D&T

**Estilo:** uma variante do Kung Fu (quer dizer, mais uma)

**Assinatura:** pose com espada e o manto movendo-se sozinho

**Atributos:** Força 3, Destreza 4, Vigor 3; Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 3; Prontidão 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

**Habilidades:** Prontidão 1, Intimidação 3, Perspicácia 2; Furtividade 2; Mistérios 1, Estilos 2

**Antecedentes:** Item de Poder 4, Fama 2

**Técnicas:** Soco 2, Chute 2, Bloqueio 3, Apresamento 1, Esportes 3, Foco 1, Espadas 5

**Manobras Especiais:** Monkey Grab Punch, Spinning Back Fist, Backflip Kick, Flying Knee Thrust, Foot Sweep, Throw, Kippup

**Renome:** Glória 3, Honra 0

**Chi 4, Força de Vontade 7, Saúde 14**

## Slam

Slam é simplesmente uma mulher demônia que veio direto do inferno (bem... de algum deles). Em seu mundo, gostava de desafiar lutadores poderosos — sem jamais poupar as vidas dos oponentes vencidos.

Um dia Slam encontrou Mortalha, quando esta explorava sua dimensão em nome de sua mestra. Sem maiores explicações, enfrentaram-se em duelo. A demônia venceu. Mas desta vez, em vez de matar sua adversária, decidiu conhecer seu mundo — a Terra. "Muitos lutadores fortes, ouvi dizer! Muitas cabeças para esmagar!"

Slam faz parte das Fêmeas Fatais em troca de oportunidades para enfrentar adversários poderosos, mas ela também tem um tipo de atração por homens fracos. Uma vez que este nosso mundo tem ambos, ela decidiu ficar... e arrasar!

**F5, H1, R4, A1, PdF0, 30 PVs**

**Vantagens:** Ataque Especial (Força), Pontos de Vida Extras, Imortal

**Desvantagens:** Modelo Especial, Monstruosa, Má-Fama

## GURPS

**ST 50, DX 12, IQ 14, HT 18**

**Vantagens:** Hipoalergia, Imortalidade, Aparência (atraente), RD 10, Golpeadores (chifres, GDP/Contusão)

**Desvantagens:** Excesso de Confiança, Primitivismo -3, Luxúria

**Peculiaridades:** nunca recusa um desafio; viciada em junkie food; consumista (quando se propõe a pagar...); gosta de homens fracos.

**Perícias:** Briga 20, Saltos 14,

Arremesso 12, Conhecimento do Terreno (outras dimensões) 14, Ocultismo (especialização em demônios) 20 (genérico) 14

## Street Fighter

**Estilo:** uma variante do Sanbo

**Assinatura:** pisca e manda um beijinho (para homem mais bonito presente)

**Atributos:** Força 10, Destreza 2, Vigor 5; Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3; Prontidão 2, Inteligência 3, Raciocínio 2

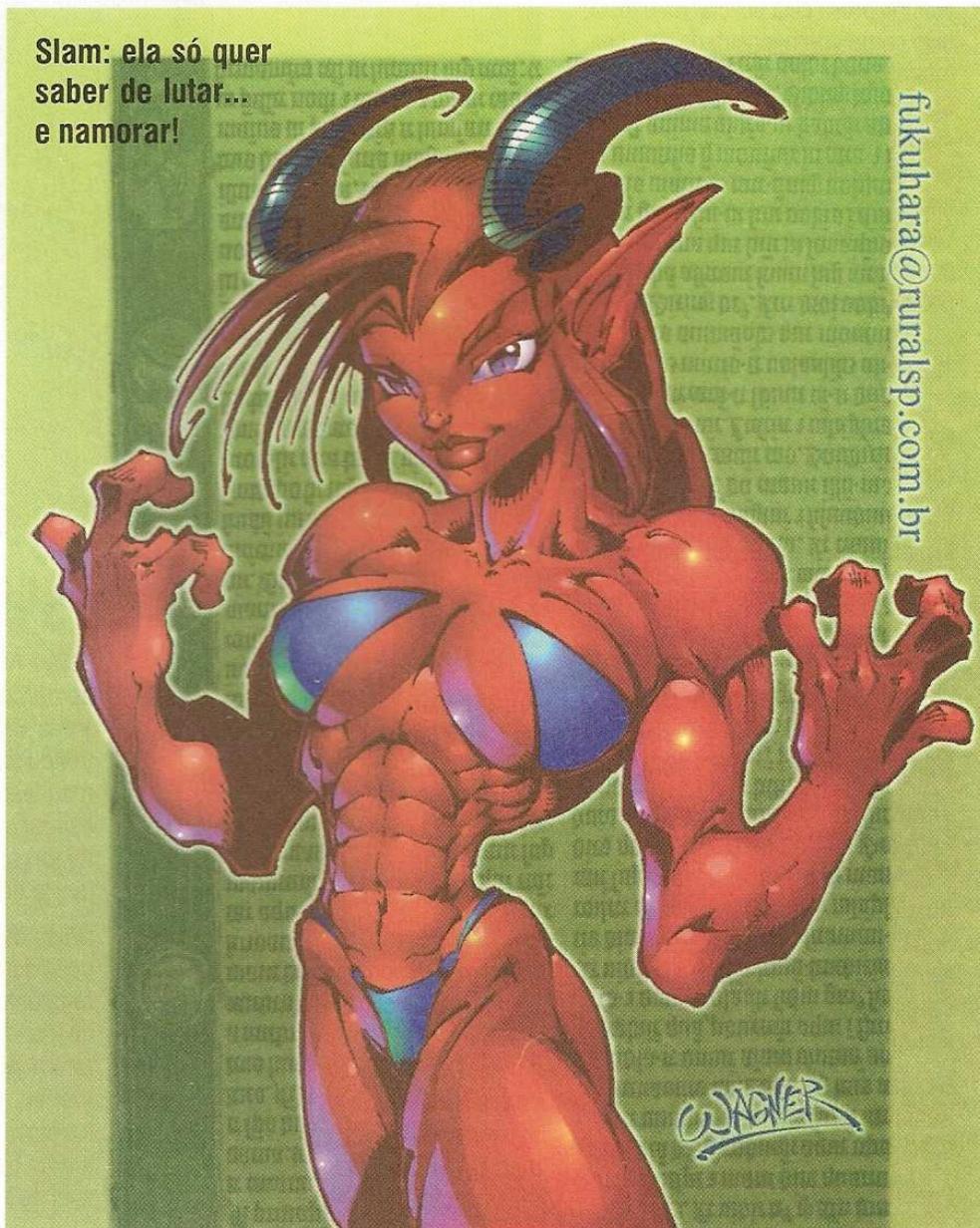
**Habilidades:** Prontidão 3, Interrogação 1, Intimidação 2; Luta às Cegas 2, Sobrevivência 2; Mistérios 4, Estilos 2

**Antecedentes:** Fama 2

**Técnicas:** Soco 4, Chute 1, Bloqueio 2, Apresamento 3, Esportes 3, Foco 1

**Manobras Especiais:** Buffalo Punch,

**Slam: ela só quer saber de lutar... e namorar!**



fukuhara@ruralsp.com.br

Head Butt, Spinning Clothesline, Bear Hug, Pile Driver, Thigh Press. Combo: Bear Hug para Thigh Press (dizzy)

**Renome:** Glória 5, Honra 2

**Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 18**

## Mortífera

Mortífera é outra criatura mágica feita por Sothurnna, e um pouco melhorada em relação a Mortalha. Sua aparência mais humana permite que consiga transitar entre pessoas comuns sem problema — mas mesmo sem isso poucos poderiam notá-la. A magia de Sothurnna concedeu a Mortífera a capacidade de ficar invisível, tornando-a uma espiã ideal.

Em certa ocasião Mortífera foi derrotada por um lutador de rua e acabou presa pela polícia. Na cadeia, teve como companheira de cela sua futura colega, a ladra Stingirl. Quando Sothurnna veio libertá-la, Stingirl aproveitou para escapar também e unir-se ao bando (“A garota não tem talento! Sou muito melhor que ela!”). Desde então Mortífera anseia pelo dia em que Stingirl não será mais necessária à sua mestra...

## 3D&T

**F2 (corte), H5, R2, A4, PdF1 (perfuração), 10 PVs**

**Vantagens:** Aceleração, Invisibilidade, Ataque Múltiplo

**Desvantagens:** Protegida Indefesa (Sothurnna), Má Fama

## GURPS

**ST 15, DX 18, IQ 10, HT 12**

**Vantagens:** Aparência (Bonita), Reflexos em Combate, Prontidão +6, Ambidestria, Velocidade Ampliada \*4, Defesa Passiva +6, Super-Salto \*2, Invisibilidade (Pode ser Desligada +10%, Carrega até Carga Média +50%, “Cai” se fizer algum Ataque -20%).

**Desvantagens:** Fanatismo (Servir Sothurnna), Primitivismo -3, Curiosidade (versão de -5 pontos)

**Peculiaridades:** coleciona várias

coisas; tem uma cobra de estimação (e, como não consegue se decidir por um nome, chama-a apenas de “Cobra”); está sempre com seus óculos escuros; não gosta de Stingirl.

**Perícias:** Faca 25, Briga 19, Escalada 20, Furtividade 19

## Street Fighter

**Estilo:** uma variante do Wu Shu

**Assinatura:** dança com facas

**Atributos:** Força 3, Destreza 5, Vigor 2; Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 3; Prontidão 5, Inteligência 2, Raciocínio 3

**Habilidades:** Prontidão 6, Intimidação 3, Perspicácia 3; Furtividade 5; Arena 1, Mistérios 1, Estilos 3

**Antecedentes:** Fama 2

**Técnicas:** Soco 3, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 5, Foco 4

**Manobras Especiais:** Spinning Back Fist, Spinning Knuckle, Handstand Kick, Jump, Flying Heel Stomp, Rolling Attack, Vertical Rolling Attack, Wall Spring, Invisibility

**Renome:** Glória 4, Honra 0

**Chi 7, Força de Vontade 6, Saúde 12**

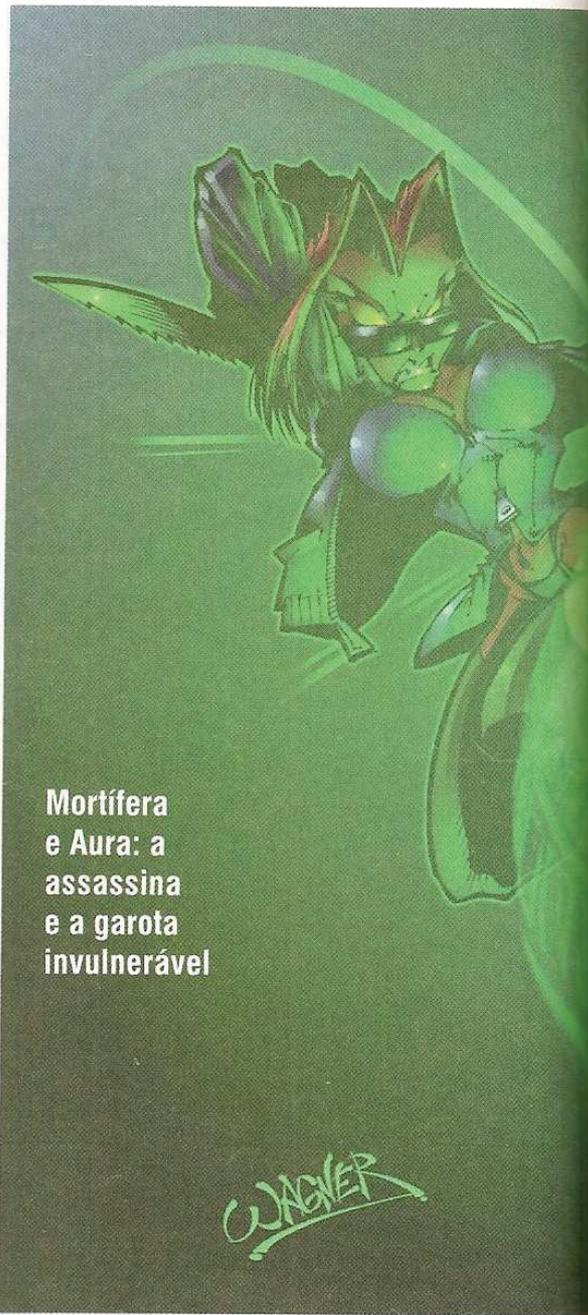
## Nova Manobra Especial: Invisibility

**Pré-requisitos:** Foco 4, aprovação do Mestre, e uma boa explicação!

**Pontos de Poder:** Kabaddi 3, outros 5

Esta é outra manobra de origem desconhecida que muitos acreditam ser um poder mutante sobre-humano. Seu nome diz tudo: o lutador fica invisível.

**Sistema:** Personagens atacados por alguém invisível não podem executar manobras de Bloqueio ou Interrupção, a menos que localizem o adversário com a Perícia Luta às Cegas. O lutador não se torna visível ao receber dano, mas se causar algum, aparece na mesma hora.

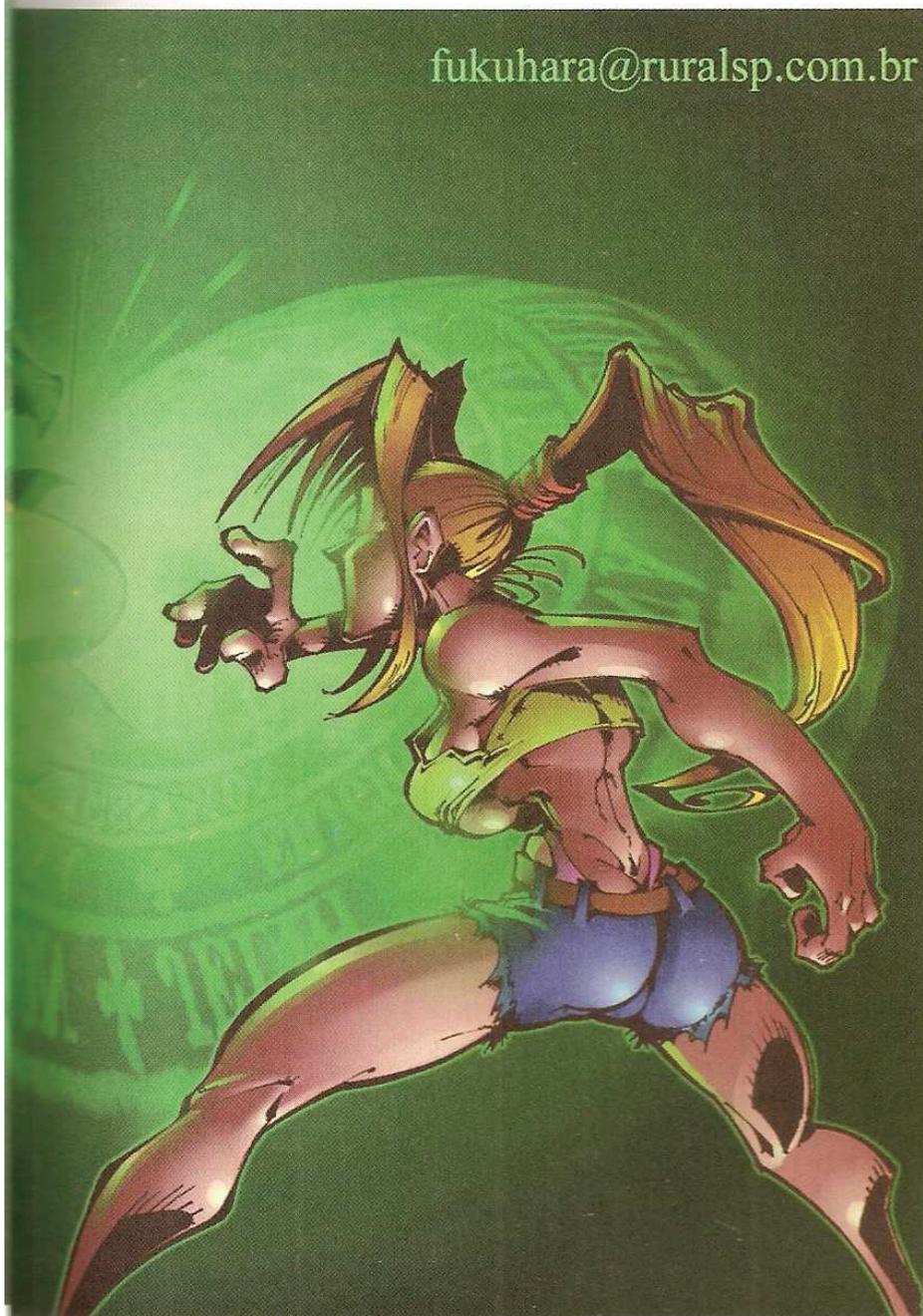


**Mortífera e Aura: a assassina e a garota invulnerável**

## Aura

Tanya Atkinson começou sua carreira como supervilã bem jovem — e contra a sua vontade. Quando seu padrasto tentou molestá-la, a menina manifestou pela primeira vez seu estranho poder de projetar um campo de força, e acabou empurrando-o pela janela do segundo andar...

O uso de seu poder defensivo foi considerado equivalente a uma arma de fogo pelo tribunal, e Tanya foi condenada. Enquanto esteve no reformatório, sua mãe adoeceu e morreu. Após receber liberdade e sem ter ninguém com quem contar, passou a viver nas ruas, usando seu poder apenas para se defender.



Certa noite, Tanya foi testemunha de um crime realizado pelas Fêmeas Fatais. As vilãs bem que tentaram matá-la, mas ela não sofreu um arranhão. Percebendo seu potencial, Sothurnna ofereceu abrigo para Tanya, que adotou o nome de Aura e hoje faz parte do grupo.

Aura não é realmente má; ela segue as ordens de Sothurnna por gratidão, mas não gosta de machucar ninguém. As outras Fêmeas Fatais acham Tanya uma "garotinha idiota".

## 3D&T

**F0, H1, R1, A6, PdF0, 25 PVs**

**Vantagens:** Super Poder de Proteção Mágica (Luz 5, Armadura +3D), PVs Extras +2 (R5, 25 PVs)

**Desvantagens:** Má-Fama

## GURPS

**ST 10, DX 11, IQ 11, HT 12**

**Vantagens:** Aparência (Bonita), Intuição, Voz Melodiosa, Campo de Força (RD 50, Afeta Outros +40%, Afeta Área +50%, Área Expandida \*8 +240%, Barreira \*2 +60%)

**Desvantagens:** Código de Honra dos Vilões, Timidez Suave

**Peculiaridades:** finge ser durona; vê Sothurnna como um tipo de mãe; sonha em ser famosa (como cantora, não criminosa); é muito sensível.

**Perícias:** Corrida 12, Manha 14, Lábia 12, Punga 12, Canto 18

## Street Fighter

**Estilo:** nenhum

**Assinatura:** fica pulando de alegria

**Atributos:** Força 2, Destreza 2, Vigor 2; Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4; Prontidão 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

**Habilidades:** Prontidão 2, Lábia 2, Manha 4; Condução 1, Furtividade 1, Sobrevivência 2; Arena 1, Investigação 1, Medicina 1, Estilos 1

**Antecedentes:** Contatos 2, Fama 1

**Técnicas:** Soco 1, Chute 2, Bloqueio 5, Apresamento 1, Esportes 3, Foco 4

**Manobras Especiais:** Power Uppercut, Double-Hit Kick, Punch Defense, Kick Defense, San He, Missile Reflection, Energy Reflection, Toughskin

**Renome:** Glória 2, Honra 3

**Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 12**

## Stingirl

Endira Stonefeather ficou conhecida no mundo do crime como uma ladra de obras de arte. Sua carreira decolou após roubar de um museu um artefato místico conhecido como Anel de Scorpis. O anel cria uma resistente carapaça que protege seu corpo, aumenta sua força e resistência, e pode disparar uma pequena chuva de ferrões venenosos. Ela adotou o nome de Stingirl e tornou-se uma supervilã.

Infelizmente para ela, seu novo poder não provou ser suficiente para derrotar certos lutadores de rua e super-caras que gostam de derrotar vilãs. Stingirl foi para a prisão. Lá ela conheceu uma estranha mulher chamada Mortífera, ouviu falar das Fêmeas Fatais e decidiu fazer parte do grupo. Então, quando a vilã Sothurnna invadiu a prisão para libertar sua serva Mortífera, foi convencida por Endira de como seriam úteis seus talentos — e também seus conhecimentos sobre o mundo moderno, que faziam falta à feiticeira.

## 3D&T

**F3, H4, R3, A2, PdF0, 15 PVs**

**Vantagens:** Super Poder de Ferrões Venenosos (**Manual 3D&T**, pág. 65, Fetiche: Anel de Scorpis), Crime

**Desvantagens:** Má-Fama

**Stingirl:**  
explicando o  
mundo para as  
outras vilãs



## Street Fighter

**Estilo:** Luta Livre Nativo Americano

**Assinatura:** move a trança como a cauda de um escorpião

**Atributos:** Força 6, Destreza 4, Vigor 2; Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4; Prontidão 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

**Habilidades:** Prontidão 2, Perspicácia 2, Manha 4, Lábia 2; Segurança 4, Furtividade 5; Investigação 1, Mistérios 2, Estilos 1

**Antecedentes:** Contatos 3, Item de Poder 3, Fama 1

**Técnicas:** Soco 2, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 5, Esportes 3, Foco 4

**Manobras Especiais:** Buffalo Punch, Ear Pop, Wounded Knee, Neck Choke, Storm Hammer, Jump, Sting Blast (Repeating Fireball)

**Renome:** Glória 5, Honra 1

**Chi 5, Força de Vontade 6, Saúde 12**

FLÁVIO L.R.  
RIBEIRO

## GURPS

**ST 12/20, DX 16, IQ 14, HT 12**

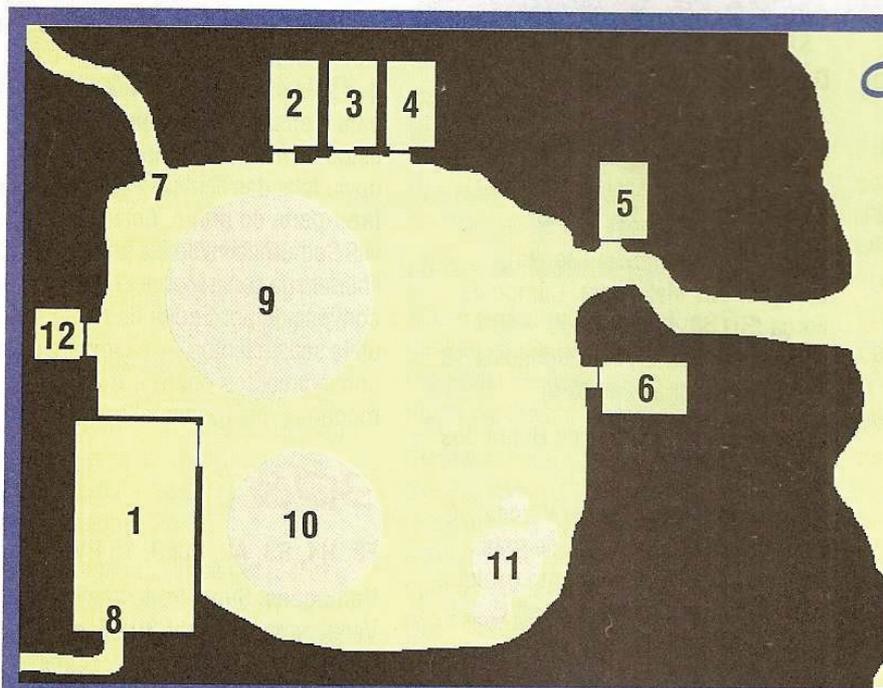
**Vantagens:** Aparência (bonita), Ultraflexibilidade Das Juntas, Senso de Direção, Prontidão +2, Sorte

**Desvantagens:** Compulsão (roubar museus), Excesso de Confiança, Senso do Dever (para com o grupo)

**Peculiaridades:** sonha em visitar o Egito (a "negócios"); diverte-se bancando a professora para a outras; não se dá muito bem com Mortífera.

**Perícias:** Caratê 16, Acrobacia 16, Escalda 18, Arrombamento 16, Furtividade 18, Comércio (especialização em obras de arte) 16, Arqueologia 12, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança) 15, Manha 15

**Super Equipamento:** Anel de Scopus, que confere ST Ampliada 20, RD 15, DP 3, Imunidade a Veneno, Rajada de Ferrões 18 (4) (Instantânea +20%, Perfuração +50%, Fogo Contínuo \*3 +120%, Dano Contínuo +50%, Somente se o Ataque Básico ultrapassar a RD -20%), Único -25%



## O Esconderijo

1. Laboratório de Sothurnna
2. Aposentos de Mortífera
3. Aposentos de Mortalha
4. Aposentos de Stingirl
5. Aposentos de Aura
6. Aposentos de Slam
7. Rota de fuga
8. Rota de fuga secreta (conhecida apenas por Sothurnna)
9. Área de treino
10. Área de convivência (refeitório, sala de vídeo...)
11. Mini-horta e jardim de Aura
12. Cofre