

TOKYO DEFENDER

EDIÇÃO 07 - FEVEREIRO 2019

SUPER CLÃS

SEU NOVO CENÁRIO DE SUPER-HERÓIS!

As patentes e os
equipamentos exclusivos da
Tokyo Defender

MONTHILLA

Um conto sobre uma cidade repleta de segredos

REGRAS ALTERNATIVAS PARA AS
SUAS CRÔNICAS DE HORROR

Novo Monstro:

CAMINHANTE
BRANCO

UMA PROMESSA CUMPRIDA

A primeira TOKYO DEFENDER de 2019 chegou!

Se você estava na aguardando por novidades, a espera será recompensada nessa edição. Edição que traz em primeira mão o cenário Super Clãs, autoria do nosso amigo Rodrigo Campos, que você já conhece de outras matéria publicadas aqui na TOKYO DEFENDER.

O cenário vem para concretizar uma promessa que fizemos na nossa página do Facebook, sobre lançar um cenário original quando atingíssemos a marca de 300 curtidas. Ultrapassamos a marca e atualmente contamos com mais de 400! Era hora de cumprir a promessa, e então o Rodrigo Campos apareceu. Ele que foi um dos primeiros a entrar em contato com os responsáveis para TOKYO DEFENDER, lá em 2017, logo após o lançamento da primeira edição. E ele enviou o cenário no qual ele vinha trabalhando.

O material enviado pelo tinha mais que 100páginas! Algo que quando olhando a primeira vista é simultaneamente assustador e tentador, já que desde que eu assumi a edição a revista, nunca tinha lidado com um material tão extenso. Me livrando das devidas tentações e procrastinações (cof..cof.. Umbrella Academy...cof...cof) a tarefa foi concluída e dentro do prazo. Agora só me resta desejar que vocês gostem tanto de ler essa edição o quanto eu me dediquei para que elas chegassem a vocês.

Eric Ellison, o editor.

TOKYO DEFENDER

Editor-chefe:

Eric Ellison

Colaboradores:

Antonio Carlos Daimon

Rob Trindade

Rodrigo Campos

THSilva

Se você tem uma aventura, NPC, regra nova ou um conto e gostaria de vê-los publicados nas páginas da Tokyo Defender, ou quer criticar, opinar etc... basta enviar um e-mail para:

tokyodefender@gmail.com

PATENTES TOKYO DEFENDER

3

Os equipamentos! As patentes! Aqueles que defendem Tokyo!

REGRAS ALTERNATIVAS

6

Regras alternativas para suas crônicas de horror!

MONTHILLA

10

Os segredos e a história de uma cidade habitada por vampiros.

NOVAS INSANIDADES

12

Can you play with madness?

CAMINHANTE BRANCO

14

O inverno chegou! Mas essa não é a pior notícia...

SUPER CLÃS

16

Seu mais novo cenário de super-heróis!



Não perca tempo!

Baixe as nossas edições anteriores! Todas as edições, basta clicar na imagem ao lado e você será redirecionado para o MEGA! É totalmente gratuito! Não deixe de compartilhar com os amigos!



PATENTES & EQUIPAMENTOS TOKYO DEFENDER



As Patentes da Tokyo Defender

Trabalhar em uma organização tem seus prós e contras. Você sempre tem material e equipamento necessário para que a missão seja cumprida, além de todo apoio possível, seja do centro de comando, postos avançados espalhados ou de equipes em missões próximas. Mas precisa trabalhar duro para mostrar resultado aos seus superiores, eles não esperam nada além do seu máximo em toda missão, mesmo aquela que considera fácil. As medidas cumprimento das ordens e eficácia da missão são as que dirão o sucesso de uma contenda, podendo levá-lo a uma promoção ou um rebaixamento.

Na Tokyo Defender as patentes possuem nomes simples, baseados em uma pesquisa mundial sobre as patentes militares. A partir dessa pesquisa foram criadas 4 patentes fixas com algumas subdivisões, desse modo seria mais fácil identificar o nível do Defender dentro da organização. Além das condecorações por bravura e grandes feitos, os soldados da TKD podem subir de cargo em seus respectivos setores (de campo ou de apoio), adquirindo benefícios e também novas responsabilidades.

No total, são 12 patentes. Além de preencher o pré-requisito de possuir um mínimo de pontos de personagem igual ao dobro do nível da patente, o Defender precisa pagar uma quantia em PEs a parte disso, 5PEs x o nível da patente que pretende alcançar. É possível pular patentes, mas ainda os pré-requisitos devem ser cumpridos... É bem comum um soldado veterano ser condecorado General de uma única vez, claramente esse soldado precisa ter muitos pontos de personagem e muitos PEs reservas.

E aqui temos as patentes da Organização Tokyo Defender:

OS PRAÇAS

- 0 - Aspirante
- 1 - Soldado Bronze
- 2 - Soldado Prata
- 3 - Soldado Ouro

OS OFICIAIS

- 4 - Tenente Bronze
- 5 - Tenente Prata
- 6 - Tenente Ouro

OS SUPERIORES

- 7 - Capitão Bronze
- 8 - Capitão Prata
- 9 - Capitão Ouro

OS GENERAIS

- 10 - General Bronze
- 11 - General Prata
- 12 - General Ouro

Para então tornar-se um Capitão Ouro, o personagem precisa possuir no mínimo 12 pontos de personagem ou ter conseguido pelo menos 45 PEs em missões para a Tokyo Defender.

As funções das patentes são diversas, exceto o Aspirante que nada mais é do que civil em testes e/ou treinamento para então tornar-se um Praça, todos os outros tem deveres e obrigações para com o Grande Chefe, cada qual com seu domínio.

Os Praças são exclusivamente agentes de campo, seja de assalto ou apoio, todos eles são designados como infantaria para missões seja de combate, infiltração, extração e etc.

A partir de Oficial, o Defender passa a lidar com a papelada da organização. Os Tenentes geralmente possuem soldados específicos em sua alçada, que usualmente seleciona para a gama de missões para qual a designado a lidar. Além de grande parte das vezes agir em campo com seus soldados, o Tenente é aquele que consolida toda a papelada e faz o relatório-mestre para seu Capitão.

Os Superiores podem escolher se vão ou não a campo. Como

um Tenente tem Soldados, um Capitão tem Tenentes e os conhecendo bem, os dá missões que acredita ser de sua alçada. Um Capitão está mais para gerenciar os contingentes de acordo com a demanda do que para delegar funções a soldados, sendo este o trabalho do Tenente.

Abaixo do Grande Chefe estão os Generais, atualmente existem apenas 7 Generais Ouro, cada um em um continente em um posto avançado secreto, além dos Generais Ouro de Tóquio, Shinzen e da Ásia no geral. Eles trabalham diretamente com os setores de comunicação de seus postos, recebendo informações a todos os momentos sobre possibilidade de ação da Organização, para então delegar que os Capitães responsáveis por regiões distintas deleguem seus Tenentes para o campo de batalha com seus soldados.

Em suma, exceto pelos Praças que tem graduação representando sua eficácia em campo, as subdivisões de Oficiais, Superiores e Generais mostram apenas quantos outros Defenders estão abaixo dele para então receber suas ordens, ou quantas regiões



ele possui em seu domínio. Assim, podemos dizer que:

- 1** - Soldado Bronze.
- 2** - Soldado Prata.
- 3** - Soldado Ouro.
- 4** - Tenente Bronze gerencia uma cidade de um município.
- 5** - Tenente Prata gerencia uma região de um município.
- 6** - Tenente Ouro gerencia um município de um estado.
- 7** - Capitão Bronze gerencia uma região de um estado.
- 8** - Capitão Prata gerencia um estado de uma região do país.
- 9** - Capitão Ouro gerencia uma região de um país.
- 10** - General Bronze gerencia um país do quadrante do continente.
- 11** - General Prata gerencia o quadrante do continente.
- 12** - General Ouro gerencia o continente.

Vale lembrar que, como a partir de Tenente o Defender precisa ter um contingente de soldados a sua disposição, ele precisa da Vantagem Capitania (vista em Brigada Ligeira Estelar), representando um grupo de Defenders que o seguem.

O Defender que subir de patente e ainda tiver o poder “Ferramentas para tudo!” do Kit Tokyo Defender, receberá equipamentos extras, que ficarão fixos em seus equipamentos, além daqueles específicos para a missão atual.

Cada equipamento é dado apenas para o Defender Ouro de sua patente.

Bracelete do Soldado

Do dorso da mão até acima do ombro, o nome bracelete é apenas um apelido para essa vembrassa. Ela cobre o braço por completo e é feito de um material resistente, leve e maleável. Possui o nome da organização e o número do soldado gravado

em sua composição, com cores variando pela patente.

- +1 FA e FD usando a mão que empunha o bracelete.
- Permite usar as Manobras de Combate Bloqueio, Bloqueio Agressivo e Contra-Bloqueio pelo custo normal em PMs, se já as tiver, gaste apenas metade dos PMs.

Leitor do Tenente

Um dispositivo que fica acoplado ao capacete do soldado, se tiver, ou simplesmente um monóculo tecnológico suportado pelo entorno da orelha do usuário.

- O dispositivo lê o corpo do alvo e define seu poder de combate, mostrando suas características, vantagens e desvantagens possíveis. O tempo de leitura é igual ao valor de Resistência do alvo em rodadas. O Tenente deve permanecer esse tempo olhando para o alvo para que o efeito funcione.

Traje do Capitão

Um colete tático com diversos bolsos, sua eficácia está na maleabilidade, alta resistência e a capacidade de criar um campo de força instantâneo ao redor do usuário.

- A+1
- Possui 10 PMs diários podendo usar as seguintes vantagens: Armadura Suprema e Armadura Completa (1PM, de Kit)

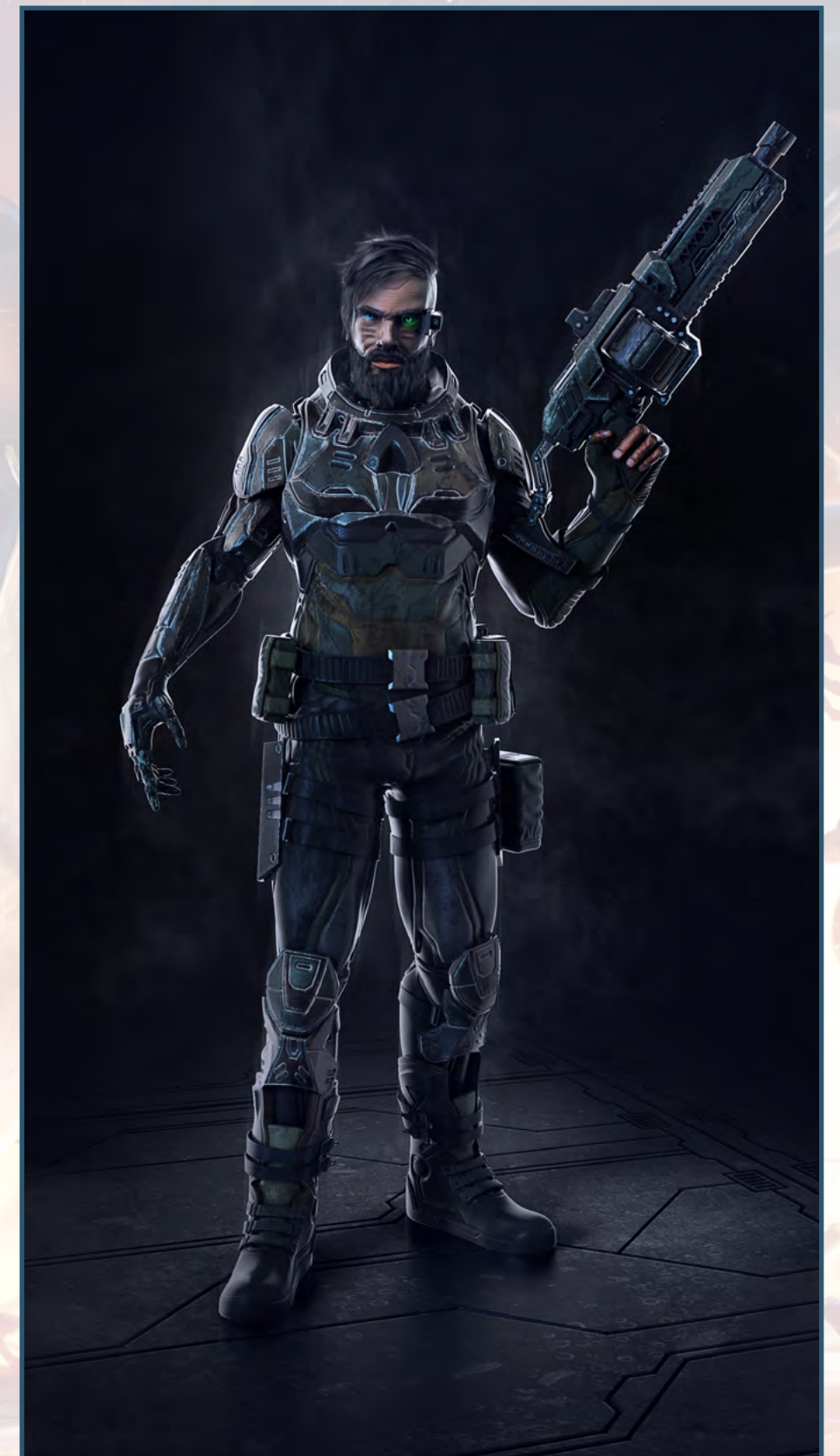
Brasão do General

Um broche de metal do tamanho da palma da mão de um homem adulto com o símbolo da organização encrustado em alto relevo. Pode ser usado como bottom ou colar. Cada brasão possui uma função diferente, escolhida pelo próprio General.

- Funciona como um Implemento de 1 ponto de personagem, tendo um total de 5 PMs diários para ativação do poder.

por TH Silva

Th Silva também é dono do NovvaTokyo, passa lá e dá uma conferida: <http://novvatokyo.blogspot.com/>



REGRAS ALTERNATIVAS

TOKYO DEFENDER

**REGRAS
ALTERNATIVAS PARA
AS SUAS CRÔNICAS
DE HORROR**



Sabemos que muitos não acreditam no potencial do sistema para aventuras de Horror. O 3D&T foi subutilizado pelos maioria dos próprios fãs, que acreditaram que o sistema só poderia ser usado em aventuras ao estilo Anime, Games e Quadrinhos, que não o vêem como “leve”, versátil, customizável, e que pode ir muito além do uso atual dele.

Vamos rever esses conceitos!

Para entender melhor muitos dos assuntos mencionados neste conteúdo é aconselhável possuir o Manual do Defensor, Manual 3D&T Alpha e o Manual de Mega City.

INTELIGÊNCIA & MORAL

Usaremos a característica **Habilidade** para calcular uma nova pontuação secundária, chamada daqui por diante de **Inteligência**. Esses pontos são **Multiplicando por 5 a Habilidade** e você terá o nível de pontos nessa característica.

EX:. Um Personagem com 2 pontos de Habilidade, terá 10 pontos de inteligência.

Esses pontos são consumidos toda vez que o personagem faz um teste de **Perícia** ou se envolvem em atividades intelectuais.

Resistência pode ser para calcular outra pontuação secundária, que chamaremos de **Estabilidade Moral** (como

veremos a seguir) ou pela característica **Força de Vontade**.

Nesse caso, trate **Força** e **Poder de Fogo** como uma única característica.

** A escolha de apenas uma dessas duas características é que influenciarão as regras de horror de suas aventuras.*

ESTABILIDADE MORAL

Estabilidade Moral mede sua estabilidade, sanidade e capacidade de se adaptar a situações extremas. **Estabilidade Moral** também fornece **Pontos de Sanidade**, da mesma forma que **Resistência** fornece **Pontos de Vida** e **Pontos de Magia**. Você perde **Pontos de Sanidade** ao entrar em contato com ameaças, coisas consideradas “impossíveis”, violência e outros traumas.

ESTABILIDADE MORAL

0: **Pessoal normal**: Não está acostumado a violência e situações de perigo (1PS)

1: **Pessoa estável**: sabe lidar com situações de estresse extremo (5PS)

2: **Veterano de Guerra**: Momentos de vida ou morte são rotinas para você (10PS)

3: **Agente secreto**: Poucas coisas no mundo poderiam abalar a sua Humanidade

4: **Chefe da Área 51** = Inumanamente controlado perante atrocidades em grande escala.

5: **Inabalável**: Nenhum terror mundano ou cósmico pode te abalar.

SANIDADE & DANO MENTAL:

Cada **Personagem** jogador começa com uma quantidade de **Pontos de Sanidade** determinada por sua **Estabilidade Moral**. **Pontos de Sanidade** funcionam exatamente como **Pontos de Vida** - mas afetam sua mente, não seu corpo. **Dano mental** (ou seja, dano em **Pontos de Sanidade**) é causado por experiências traumáticas, violência, medo ou qualquer coisa que abale a sua humanidade. Tudo que seja diferente demais daquilo a que o PC está acostumado pode provocar dano mental. Para orientar o mestre, a seguir vai uma lista de situações e eventos que podem provocar dano mental. Você pode seguir esta lista estritamente, usá-la como guia ou ignorá-la, criando seus próprios parâmetros, situações e valores.

- **Categoria 1**: Ver um amigo ou familiar ser espancado de forma humilhante, ter sua vida ameaçada. Provoca 1d pontos de dano mental.
- **Categoria 2**: **Assassinato proposital** infringido a pessoas queridas. Provoca 2d de pontos de dano mental.
- **Categoria 3**: **Sadismo** e **perversão** por mero capricho infringido a você ou não. Provoca a perda de 3d de **Pontos de Sanidade**.
- **Categoria 4**: Os atos mais hediondos, cruéis e dementes. 4d de dano mental.

Você recupera PS realizando as atividades descritas em sua âncora,

ou recebendo tratamento psicológico adequado. Note que, diferente de PV, PS não são recuperados com mero descanso, a não ser quando indicado. Uma pessoa normal nunca se recupera de um evento traumático apenas dormindo, sem tratamento apropriado.

Quando seus **Pontos de Sanidade** são reduzidos a uma quantidade igual ou inferior à sua **Resistência Mental**, você está **Perto da Insanidade**. Isso não tem efeito prático em regras, mas você começa a se comportar de modo estranho - talvez ficando catatônico, rindo histericamente ou tornando-se insensível e violento. Você mantém controle sobre seu personagem, mas todos à sua volta notam que há algo errado.

Quando seus PS são reduzidos a 0, você está louco. Você perde o controle sobre suas ações - o mestre pode determinar que

você desmaiou, ficou parado e babando (paralisado, em termos de regras) ou mesmo começou a atacar seus amigos. Se seus companheiros conseguirem contê-lo e recuperar seus PS, você pode voltar ao normal. Contudo, qualquer dano mental adicional deixa-o permanentemente louco. É como estar morto: você perde o personagem, que torna-se um fanático religioso, vira um psicopata homicida, etc.

Nota: nada disso é o mesmo que a desvantagem Insano. Para propósitos de Pontos de Sanidade, personagens Insanos são exatamente iguais a personagens comuns.

ÂNCORAS

Os Monstros desse cenário apegam-se a determinados sentimentos, pessoas, atividades ou objetos para manter sua sanidade. Você precisa escolher uma “âncora” para o seu personagem, algo que o faça seguir em frente e a que ele possa recorrer para recuperar PS. Sim, sua interação com sua âncora pode restaurar seus PS - mas também pode causar dano mental, portanto tenha cuidado! Você pode usar os exemplos abaixo ou criar sua própria âncora.

- **Amor:** você é apaixonado por uma pessoa, que pode ou não corresponder a esse sentimento. Você recupera 1d PS quando consegue proteger, agradar essa pessoa ou quando ela demonstra interesse e carinho por você. Contudo, se não conseguir protegê-la em uma situação de perigo ou se for rejeitado (ou se

descobrir que os sentimentos dela eram falsos, apenas para protegê-lo da verdade), você perde 1d PS.

- **Dever:** você acredita que tem algum grande dever a cumprir. Contudo, esse é um objetivo infinito ou quase inalcançável. Sempre que fizer ações significativas em nome do seu dever ou tiver provas de que ele está sendo cumprido, você recupera 1d PS. Sempre que falhar em ações para cumprir seu dever ou notar que ele está cada vez mais distante de ser cumprido, você perde 1d PS.

- **Ideologia:** semelhante a dever. Mas, em vez de fazer alguma coisa concreta, você só quer que um tipo de pensamento se espalhe - uma doutrina política, uma nova religião, a simples ideia de que você deve ser obedecido e idolatrado. Sempre que conquistar novos adeptos da sua ideologia ou vê-la melhorando a situação atual, você recupera 1d PS. Sempre que perder um adepto de sua ideologia e sempre que ela se mostrar errada ou inútil, você perde 1d PS.

- **Obsessão:** você é completamente fanático por algum assunto. Sempre que conseguir se aproximar do objeto de sua obsessão ou quando ela se mostrar útil, você recupera 1d PS. Sempre que tiver de se afastar do objeto de sua obsessão e sempre que notar que isso é algo fútil e desimportante, você perde 1d PS.

- **Prazer:** você só quer saber de diversão pura e simples. Você recupera 1d PS sempre que passar uma hora dedicado completamente a seus prazeres, sem

preocupação alguma com o mundo real e sem interrupções de qualquer tipo. Você perde 1d PS sempre que tiver de abrir mão de algum prazer.

- **Rotina:** você gostaria que nada disso houvesse acontecido. Sua vida anterior era bem agradável, e você tenta apegar-se a ela. Sempre que passar no mínimo 2 horas em atividades rotineiras e sempre que descansar 8 horas, você recupera 1d PS. Sempre que tiver provas de que sua vida nunca mais será a mesma e sempre que seu descanso for interrompido, você perde 1d PS.

PERÍCIAS

As Perícias como Arte, Esporte, Idiomas e principalmente Ciência (que integram em seu leque de possibilidades as ciências humanas, exatas e biológicas), possuem outras especializações que podem ser discutidas com o mestre e compradas separadamente ou trocadas por outras dentro da própria perícia.

Manipulação é uma perícia que pode ser muito bem utilizada em jogos de horror, não precisa estar dentro dos atributos e pode até mesmo ser ampliada com novas especializações caso julgue necessário)

CONTATOS

- Mentor, Parceiro, Patrono, Riqueza (Manual 3D&T) Contatos (Mega City contra ataca) são vantagens que podem



definir os seus vínculos mortais para serem utilizados como recursos nesse mundo sombrio e decadente. (Algumas Vantagens como Forma alternativa, Invisibilidade, Sentidos especiais, Telepatia, Aceleração e etc. Podem funcionar muito bem como poderes diferentes daqueles vistos para os Vampiros e Wargens em Crônicas de Nova Memphis)

MÁCULA, CORRUPÇÃO DO SER

Determinadas situações traumáticas e estressantes, Acordos sombrios, descobertas de segredos macabros, rotinas mórbidas dignas de pesadelos reais, e consequências infelizes podem exigir testes de Força de vontade, e a falha pode gerar algumas das seguintes desvantagens: Assombrado, dependência, insano, maldição, má fama, e restrição de poder. Mas não é apenas isso... Com eles vem o risco da Mácula!

Abordada no Manual do Defensor (pág 15) os Personagens podem adquirir pontos de mácula uma vez por sessão de jogo caso sejam afligidos por algumas das desvantagens adquiridas nas suas histórias de horror. Os Pontos de mácula funcionam como Pontos de Experiência. Sempre que um personagem acumular 10 Pntos de Mácula, eles são automaticamente convertidos em 1 ponto na característica.

5 pontos na característica e seu personagem se torna um Personagem do mestre. Mas provavelmente ele terá um destino bem pior antes que isso aconteça.

Geralmente em jogos de horror a sensação de impotência é algo relevante, para isso diversas técnicas são utilizadas,

como separar o grupo, antagonistas que não podem ser derrotados através de violência física, uma realidade sombria e violenta sem qualquer perspectiva de esperança ou esforço para tal, dentre outras coisas.

No caso de Nova Memphis você pode utilizar as regras de Mega City contra ataca. Eu aconselho que o limite das características sejam 3 ao invés de 2 e a característica de nicho seja de 4 pontos ao invés de 3, pois a crônica aborda as criaturas sobrenaturais e não o “gado humano”.

por Rob Trindade



NOVAS VANTAGENS:

VASSALO DE SANGUE (10PES)

Você tem um escravo que partilha um de seus poderes e sua imortalidade além de adorá-lo como um Deus, em regras é como um Parceiro mais fraco e leal, que evolui com o vampiro na mesma proporção. Cada ponto conquistado é revertido em um ponto que pode ser gasto para melhorar seu vassalo. O vampiro também pode ler todos (Dentro do mesmo campo visual) os pensamentos do vassalo; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente. Fora do campo de visão, você pode apenas sentir emoções gerais, mas você sempre saberá em que direção e distância o vassalo estará.

Ele é criado após ingerir um gole de sangue do seu lorde vampiro, enquanto este invoca algum poder de controle mental recitando um juramento de amor incondicional e lealdade sobre o vassalo, logo depois o lord deve tomar um gole do sangue de seu vassalo.

PARENTE WARGEN (10PES)

Você tem um consanguíneo mágico (que por algum motivo é incapaz de se tornar um wargen) que partilha de duas de suas habilidades. É como um Parceiro mais fraco que evolui com o Wargen na mesma proporção. Cada ponto conquistado é revertido em um ponto que pode ser gasto para melhorar seu Parente. O wargen e o parente, dentro do mesmo campo visual, podem perceber os pensamentos superficiais um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente. Fora do campo de visão, vocês podem apenas sentir emoções gerais, mas sempre sabem em que direção e distância o outro está, e se o outro está em perigo ou não.

Créditos: Manual do Defensor, Manual 3D&T Alpha, Manual de Mega City, LEONEL CALDELA (pela criação das regras de resistência mental, âncoras, e sanidade mental vistas na adaptação de Highschool of the Dead)



MONTHILLA

*Então quer que eu conte a história de uma vida?
Vou te contar a história de uma cidade!
Mas não tenha pressa, eu quero essa
oportunidade.*

por Rob Trindade

A cidade de Monthillia nasceu das terras da rica, poderosa e influente viúva Adelaide Monthilla, e ficaram conhecidas devido as festas grotescas dadas em seu palacete, também pelos boatos que corriam na boca pequena do populacho, por ser amante e protegida da esposa de Dom Pedro 1º.

Após a sua morte a cidade foi dividida e comprada por industriais, com a crise de 29 virou quase uma cidade fantasma, pouco mais que um destino miserável para pessoas de baixa renda e desesperados. Mas como a vida é mesmo algo intrigante, o mesmo antro, a mesma pocilga foi revitalizada e expandida para onde eram as terras alagadas. Era uma nova cidade, ainda que povo fosse praticamente o mesmo, com indústria têxtil e alimentícia, mas também voltada para o turismo. Uma fachada sob a qual as trevas rastejavam.

Então, Bárbara dos Prazeres foi a primeira vampirana cidade. Criadora de uma linhagem que se espalhou pela costa brasileira, fora criada e educada por um vampiro strigoi, chamado Salazar, declarado Don Lazar, o herdeiro de Ouro Preto em Minas Gerais.

Bárbara, que tanto buscou jovialidade e a graça da vida eterna através da bruxaria a encontrou na forma de sugador de sangue, um vampiro.

Em sua fuga após uma década de submissão e humilhação, ela veio parar em uma Monthilla quase abandonada, cheia de criminosos, prostitutas e miseráveis e se tornou a rainha sombria do lugar, se declarando uma vampiresa!

Um título que ele mantido através de suas crias, todas elas muito peculiares. Nascidas do seu sangue, suas crias, possuíam poderes únicos, uma linhagem própria, dedicados a se espalharem e protegerem ela de seu criador e algoz. Porém, havia um limite, ela não conseguia criar mais do que nove crias, a décima sempre morria, mesmo depois de mais de 100 testes. O sangue delas era fraco, Barbara dizia para si mesma.

Após a 2º guerra mundial a sodoma que era Monthilla inchou, recebendo todos os imigrantes que poderia recebe, e com isso vieram novos vampiros e com eles a oportunidade e novos vassalos e novas alianças para consolidar seu poder.

A cidade cresceu, Mas não foi projetada para combater um velho inimigo... O alagamento! A cidade sempre teve problemas com o rio quando alagava e a difícil absorção das antigas áreas pantanosas, até que em 2010, devido a uma chuva intensa, inundou dezenas de casas. Mais de 300 pessoas foram afetadas entre mortos e desabrigados estavam vampiros, e entre eles uma vampira surgiu, e depois de 40 noites ela se consagrou a nova vampiresa do local.

Jocasta tinha apoio de Pietro, Donovan, Carmem, Monique e Roberto, nomes influentes da época, enquanto outro, como Carlos e Melckzedek

resolveram se manter neutros e afastados em seus domínios, mas não se antes se cercarem de garantias de manteriam seu poder intocado. A cidade dessa vez foi compactada, a área do desabamento foi transformada em reserva florestal, porém devido a falta de verba o projeto não inteiramente terminado e parte da cidade abandonada e que não foi demolida, virou lar de contrabandistas, traficantes e pessoas em trânsito. O parque de diversões perfeito de uma ninhada de sanguessugas recém criados. Baderneiros, violentos e inconsequentes. O crime aumentou, hordas de viciados e mendigos tomaram as ruas e os vampiros da corte de Jocasta, festejavam como se não houvesse o amanhã.

Porém no começo de 2012 um grupo de milicianos formados por ex-militares, policiais e com o apoio de alguns políticos, invadiram Monthilla, impuseram ordem a força, executaram e limpavam as ruas. Muitos vampiros foram nessa leva, isso abalou o poder de Jocasta. O que é uma vampiresa sem a sua corte? O jogo de poder em Monthilla estava para mudar de novo...

Uma nova vampira chegou a Monthilla! Exigindo a sua herança sobre esse domínio, a andrógena Camilla, com poder e persuasão, arrogante e poderosa no uso de poderes pouco compreendidos, conseguiu fazer pender a balança ao seu favor, com o apoio de Carlos e Melckzedek. Armada com os seus milicos, em suas mãos o discurso certo e a proposta tentadora, de colocar ordem e trazer os “bons tempos de sua senhora” novamente.

Entre seus aliados mais fiéis e poderosos, está uma alcatéia de criaturas semelhantes aos lobisomens, chamados por ela de Kerberons, criaturas antropomorfas retirados de pesadelos e da loucura, sem nenhuma pelagem, olhos repletos de crueldade doentia, ululando como hienas e babando uma gosma amarelada, fedorenta e pútrida. Eles se dizem abençoados rebeldes de um culto a um deus primitivo e esquecido por muitos, chamado de Gallók.

Camilla é uma bruxa de Thênevra, uma deusa de trevas ancestrais da mesma realidade que a de Gallók e que foi atrás dos neófitos para convencê-los, por sorte, ela e deseja servos, por isso ela faz a proposta através de Carlos e os neófitos tem três noite para decidir quem apoiam.

Após as três noites, um planos de “pacificação” da região pelas forças especiais, será posto em prática e após essa operação que ocorrerá de dia, Camila a sua cabala e a Kerberos caçaram os que restaram a noite.

Apenas Donovan, Carmem e três vampiras gêmeas de grande percepção sobrenatural e mestres dos animais, conhecidas como Tordos foram destruídas (ou não) qual lado você acolheria meu caro?

Essa é a história que eu ansiava compartilhar contigo. Use-a e distorça, faça o que quiser com ela, é sua agora!

can you play
with madness ?

Novas INSANIDADES

Por Antônio Carlos Daimon

• **Alcoólatra (-2 pontos):** o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida específica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, com um teste de R-2 caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, todos os tipos testes serão Difíceis.

• **Alucinado (-1 ponto):** o personagem sofre constantes alucinações, tendo um visão distorcida da realidade. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

• **Alérgico (-1 ponto):** o personagem é alérgico a alguma coisa (poeira, pelo de animais, perfumes, etc). Ao entrar em contato com essa substância, começa a espirar sem parar, o que prejudica suas ações físicas.

• **Amnésia (-2 pontos):** Igual a desvantagem de mesmo nome (Manual do Defensor, pág. 25).

• **Canibal (-1 ponto):** o personagem aprecia uma iguaria mundana: a carne humana. Ele já matou várias vezes para satisfazer seu paladar, o que faz com que ele tenha que ocultar seus crimes das autoridades. O antropófago em questão deve ser bem-sucedido em um Teste de R-1 para resistir à oportunidade de matar para fazer um lanchinho!

• **Cético (-1 ponto):** o personagem simplesmente não acredita em nada sobrenatural. Ninguém conseguirá convencê-lo de que aquele cara com asas de morcego e grandes chifres era um demônio, ou que aquele objeto voando era realmente um disco voador. Para tudo ele procura explicações “científicas” e sensatas.

• **Crédulo (-1 ponto):** o personagem é uma pessoa extremamente crédula e ingênua, inocente ao ponto de acreditar em qualquer coisa que digam a ele. Para ele, todas as pessoas são

boas e confiáveis, e só querem o seu bem. Isso faz com que seja facilmente enganado, traído e iludido. Quando alguém quiser contar uma mentira para o personagem crédulo, Não será preciso fazer teste de Lábia (Especialização de Manipulação).

• **Complexo de Inferioridade (-1 ponto):** o personagem se sente inferior aos outros, não importa o quão forte ou hábil ele seja, até mesmo a pessoa mais fraca parece ser superior a ele. Isso o impede de se confrontar com qualquer um, ele já sabe que não pode vencer ninguém mesmo. Para entrar em um desafio ou realizar qualquer tipo de ação heroica, é preciso ser bem sucedido em um Teste Difícil de R-2. Mesmo que ele vença, o personagem ainda se julgará inferior, atribuindo a derrota do adversário à sorte.

• **Covarde (-1 ponto):** o personagem tem um senso de sobrevivência muito aguçado, muito além da compreensão de seus companheiros. Isso o leva a tomar atitudes extremas para se manter vivo, tais como fugir ou se esconder ao menor sinal de perigo. Portanto, o personagem nunca irá envolver-se em situações que ofereçam um grande risco. Mesmo que queira, só será capaz de deixar sua segurança de lado se for bem sucedido em um teste de R-2.

• **Dorminhoco (-1 ponto):** o personagem vive com sono e quando dorme, o faz como uma pedra, ficando completamente fora de prontidão. Sempre perde o horário, dificilmente será acordado por ruídos (mesmo os mais altos) e facilmente dorme se estiver cansado.

• **Fanfarrão (-1 ponto):** o personagem é um trovador. Sempre está contando vantagem de si mesmo. Conta histórias absurdas sobre coisas que fez (ou que os outros fizeram, dizendo que foi ele mesmo), se julga superior aos outros e não gosta que lhe olhem atravessado.

• **Galante (-1 ponto):** o personagem é um sedutor

NOVAS INSANIDADES



nato (ou ao menos tenta ser um). Possui um fraco pelo sexo oposto, nunca deixando passar a chance de conquistar um novo “troféu”. Faça um Teste de R-1 para resistir à oportunidade de tentar conquistar um(a) amante.

• **Ganancioso (-1 ponto):** o personagem possui inveja de tudo que os outros possuem e ele não. Sua cobiça sempre o leva a quer mais e mais. Nenhuma riqueza é suficiente para ele. Para obter tudo o que deseja, o personagem não mede consequências e realizará qualquer ato para satisfazer sua ganância (desde roubar até fazer pactos com Demônios).

• **Glutão (-1 ponto):** o apetite do personagem é algo fora dos padrões normais, ele come o dobro ou o triplo do que uma pessoa comum. Além disso, o personagem sempre encontra tempo para um lanchinho nas ocasiões mais inusitadas.

• **Hipocondríaco (-1 ponto):** o personagem acredita fervorosamente que está doente, ou que irá pegar uma doença em breve. Mesmo estando completamente saudável, ele crê que a morte está espreitando-o, prestes a avançar e lançar

alguma de suas pestilências sobre ele.

• **Mau Humorado (-1 ponto):** o personagem parece sempre acordar com o pé esquerdo, o que faz com que ele sempre esteja irritado, zangado, nervoso e de mau humor. Quando alguém fala com o personagem, ele só responde grosseiras. Todos os seus testes se tornam Difíceis.

• **Sarcástico (-1 ponto):** o personagem é extremamente irônico, não perdendo a oportunidade de zombar ou fazer observações maldosas a respeito dos outros o tempo todo. Se o jogador não interpretar esta desvantagem, o Mestre pode usá-la para colocar o personagem em enrascadas, como fazê-lo ser sarcástico ao conversar com um agente da CIA ou mesmo o Brigão da Taverna de pavio curto.

• **Sanguinário (-1 ponto):** quando o personagem entra em uma batalha, ela é até o fim. Não existe misericórdia ou rendição. Para o personagem, a luta se prolongará até que ele reduza seus inimigos à poças de sangue. Assim como não aceita rendições, o próprio personagem nega-se a desistir, preferindo morrer em combate a entregar-se.

• **Síndrome de Estocolmo (-1 Ponto):** quando um personagem é submetido a um tempo prolongado de intimidação, passa a ter simpatia e até mesmo amor ou amizade perante o seu agressor.

• **Síndrome da Perseguição (-1 ponto):** Igual a desvantagem Procurado (Manual do Defensor, pág. 26), mas o personagem tem alucinações com alguém ou um grupo que o está perseguindo.

• **Teimoso (-1 ponto):** o personagem é teimoso como uma mula. Não importa o que os outros digam, o personagem acredita ferreamente que ele, e somente ele, está certo. Nunca irá concordar com ninguém, pois crê que sempre estão errados. Isso pode levar o Personagem a enfrentar problemas, principalmente em situações que um grupo deve tomar uma decisão em conjunto. O personagem vai tentar de todas as maneiras possíveis convencer os outros que o seu ponto de vista é o correto, chegando, inclusive, a usar de métodos menos ortodoxos (agredir os companheiros, assassinar os reféns, atrair a atenção do inimigo, etc).

• **Tímido (-1 ponto):** o personagem é extremamente tímido, receando falar e até se aproximar das outras pessoas. Raramente irá emitir suas opiniões (a não ser que seja questionado), sempre hesita ao máximo falar diante de desconhecidos e tem sérias dificuldades para relacionar-se com o sexo oposto. Para um personagem com Tímido, todos os testes de Habilidade (Sociais) serão considerados Difíceis.

• **Viciado em Drogas (-1 ponto):** o personagem é dependente ou viciado por algum tipo de substância química (cocaína, heroína, anfetaminas, LSD, soníferos, éter, etc), o que faz com que ele deseje consumir frequentemente algum tipo de droga. Sempre o Personagem permanecer mais de 6 horas privado do vício, ele deve fazer um teste de R-2 para resistir à vontade

de consumi-lo novamente. Para um personagem sobre os efeitos das drogas, todos os tipos de testes (FA; FD e Perícias) são considerados Difíceis.

por Antônio Carlos Daimon





CAMINHANTE BRANCO

Os Caminhantes Brancos, como apresentados nos livros e na série Game of Thrones são uma antiga raça de criaturas do gelo humanóides, que vêm do Extremo Norte de Westeros. Considerado por muitos como lendas, eles voltaram e foram vistos por vários irmãos jurados da Patrulha da Noite e inúmeros selvagens. Os Caminhantes Brancos são milhares de anos, a partir do momento que precedem a Era dos Heróis. Nascido de poderosa e não testada magia, elas foram criados para proteger os Filhos da Floresta a partir dos Primeiros Homens, que travaram uma guerra contra eles desde que tinham chegado de Essos. No entanto, os White Walkers acabaram por se libertar do controle das crianças e se tornaram as criaturas mais temidas em Westeros, representando uma ameaça a qualquer coisa viva.

Confira agora uma adaptação dos mesmo seres para serem usados em suas campanhas e aventuras no mundo de Arton.

POR ANTONIO CARLOS

CAMINHANTE BRANCO

Criaturas lendárias, também conhecidos como Os Outros, são seres vis, imbuídos com o frio puro. Têm o tamanho e forma dos homens, mas seus movimentos são aberrantes, seus corpos são capazes de agilidade e velocidade inumanas, sempre caminhando pelas sombras da noite de inverno. Os Caminhantes Brancos têm carne cor do leite e olhos que queimam com luz azul.

Os Caminhantes Brancos deleitam-se na matança, e suas habilidades de luta são excelentes. Em combate, gargalham com alegria perversa, o som de suas risadas penetrando diretamente no coração. Usam uma estranha armadura sobrenatural, placas que adquirem as tonalidades e texturas de seus arredores, camuflando-os. Empunham espadas cruéis feitas de uma substância igualmente estranha, fina e emanando luz da lua de seu fio quando usadas para golpear.

Os humanos e animais mortos pelos Caminhantes Brancos são condenados a reerguer-se como Carniçais, horrendas paródias mortas-vivas de si mesmos. A mudança é rápida, marcada pela cor azul que os olhos adquirem, e pelo tom negro das mãos e dos pés. Carniçais são leais a seus criadores e entregam suas vidas para cumprir as ordens sinistras deste povo misterioso.

De acordo com a maior parte das histórias, os Caminhantes Brancos surgiram pela primeira vez no ano 1080, foram cavaleiros

amaldiçoados por bruxas brancas nas Montanhas Uivantes. Varreram grande parte dessa região chacinando homens e exércitos.

Aqueles que eram mortos por eles erguiam-se para seguir os Caminhantes Brancos em seus Corcêis mortos-vivos.

Ninguém era capaz de fazer frente a eles, e todos que cruzavam seu caminho eram mortos, não importando sua idade ou inocência. Os Caminhantes acabaram sendo rechaçados, mas ninguém lembra como isso foi feito. Contudo, Sol, fogo e vidro dracônico podem ter contribuído para sua derrota.

Caminhantes Brancos, 20N

F3 (Corte e Gelo), H5, R4, A2, PdF3 (Gelo e Perfuração); 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens e Desvantagens: Aliado-Exército (Carniçais), Arena (Ártico), Invulnerabilidade (Gelo); Corrida, Montaria, Furtividade; Vulnerabilidade (Luz do Sol, Fogo e Vidro Dracônico).

Equipamentos: Estigma de Gelo +3 (Espada Longa, Congelante e Profana); Armadura do Inverno +3 (Couraça, Armadura Extra:Físico)

Aura de Calafrio: todas as pessoas que dentro de 10 metros de um Caminhante Branco devem ser bem-sucedidas em um teste de R-1 para não sofrer um redutor de -1 em todos os testes. Aqueles que rolarem uma falha Crítica devem

fugir em todas as rodadas, até que sejam bem-sucedidos em outro teste de R-1. Os animais que falharem em seus testes entram em pânico e fogem.

Criar Carniçal: Humanos, Semi-Humanos, Humanóides e Animais mortos por Caminhantes Brancos erguem-se como Carniçais ao pôr do sol. E se forem mortos à noite erguem-se 1d rodadas depois.

Furtividade na Neve: Os Caminhantes Brancos recebem H+1 em testes de Furtividade feitos na neve ou no gelo. À noite, este bônus aumenta para H+2.

Nascido no Frio: Os Caminhantes Brancos são totalmente imunes a danos do tipo Gelo (Natural ou Mágico).

Ódio pelo Sol: os Caminhantes não suportam a presença do sol, sofrendo H-1 em todos os testes sob sua luz do sol.

Passo da Neve: os Caminhantes recebem um bônus de H+2 em testes no seu tipo de Arena (Ártico).

Sentir Vida: um Caminhante pode localizar com exatidão qualquer criatura viva dentro de 10 metros,

como uma Ação.

Vulnerabilidade a Vidro Dracônico: armas feitas de Vidro Dracônico ignoram o valor de Armadura dos Caminhantes em seus cálculos de FD.

por Antônio Carlos Daimon



SUPER CLÃS: INTRODUÇÃO

Super Clãs descreve um universo de super-heróis que pode ser usado como canário para qualquer sistema de RPG, sobretudo os de licença aberta como o 3D&T e o d20. Sendo que foi inicialmente pensado e desenvolvido para o sistema 3D&T. Nesse novo universo de heróis, os superpoderes se espalharam por toda a Terra, inclusive no Brasil. Isso gerou o surgimento de famílias inteiras com um mesmo (ou com os mesmos conjuntos de) superpoder(es), os super clãs.

Para se explorar melhor o universo de super clãs, devemos ter em mente que, se super seres humanos nascem na Terra o tempo todo desde o período entre as Grandes Guerras do século XX, chegará um dia em que a Terra será igual ao planeta Mongo, de Alex Raymond na história do Flash Gordon. Algumas pessoas desejarão isso, outras não.

O presente desse universo é sempre o ano atual somado por 300. E, assim como o futuro previsto nos anos de 1960 até 1980 não foi tão diferente assim de hoje, daqui a 300 anos, nosso futuro será muito parecido com o nosso hoje, estética e tecnologicamente falando.

Como os superpoderes começaram entre as grandes guerras do século XX por motivos variados, cada poder possui uma regra própria de transmissão genética e isso gera sérios desconfortos emocionais e físicos para seus portadores. O principal deles é que poderes antagônicos se anulam, mas geram normais portadores que podem ter filhos com um ou outro poder. Exemplo de poderes antagônicos: água e fogo.

Nestas páginas, o cenário foi descrito com o propósito de poder ser adaptado para qualquer sistema de regras de RPG conhecido. A história geral, os personagens mais importantes e as regras específicas de como funciona o universo de Super Clãs válidas para qualquer sistema. Mestres e jogadores podem querer jogar super clãs em qualquer sistema. Sejam democráticos. Uma vez que gosto de quadrinhos de super-heróis, livros de ficção científica e das histórias abertas dos RPGs, resolvi criar um universo que misturasse tudo o que gosto com a minha interpretação. Estou assumindo isso abertamente, não me acusem de plágio.

Afinal, se super-heróis povoassem a Terra desde a Segunda Guerra Mundial, hoje nossos vizinhos poderiam ser uma família pássaro e, como em Flash Gordon no Planeta Mongo, haveria, em algum lugar no futuro, uma nação só de homens leões aqui mesmo, no planeta Terra. Fico besta como ninguém pensou nisso antes. Que dizer, Alex Ross e sua turma fizeram isso em Astro City (obra subestimada no Brasil). Imagine um amigo super velocista, de uma família de super velocistas, zoando você, feliz proprietário de uma Ferrari último tipo completa. É esse o clima.

Muitos sistemas de RPGs e cenários, no Brasil e no mundo, acabaram por falta de módulos e suplementos. Nesse momento, devo lembrar aos leitores (mestres e jogadores) que o RPG é uma obra aberta. Não esperem passivamente novos módulos ou suplementos de super clãs, criem os seus em cada mesa à medida que jogarem. Este cenário traz um ponto de partida que deverá ser aperfeiçoado em cada grupo.

Tudo o que faz parte do Núcleo de Super Clãs será base para a adaptação do cenário para qualquer sistema de RPG. O núcleo oficial mais recente será sempre escrito, revisto, atualizado, etc. inicialmente para o sistema 3D&T.

Espero que gostem da leitura e de jogar.

Rodrigo Campos, o autor.

AMBIENTAÇÃO: SUPER CLÃS, UM NOVO UNIVERSO DE SUPER-HERÓIS

Bem-vindo ao universo de Super Clãs, o presente desse universo é daqui a 300 anos (ano em que estamos somado a 300). Homens e mulheres, com ou sem asas, dividem o céu com pássaros e aviões. Super corredores debocham dos felizes proprietários de carros esportes e motos. O super esporte tem canais de TV a cabo exclusivos e de maior audiência que os esportes das pessoas comuns. Aqui, os superpoderes são rotineiros e o termo superatleta não é só força de expressão.

Super Clãs é um cenário de super-heróis que pode acontecer em qualquer lugar do planeta Terra. Pode abarcar qualquer explicação para os superpoderes e até magia e sobrenatural em geral. Então o que difere esse universo dos demais de super seres?

Aqui, os super-humanos começaram a se relacionar e a procriar de forma segregada, constituindo famílias inteiras com os mesmos tipos de poderes e/ou com grupos de poderes específicos que logo se transformaram em verdadeiros clãs. Existem clãs de voadores, alados e não alados; de disparadores, elétricos, luminosos, energéticos, flamejantes (que normalmente voam também), congelantes etc.; além

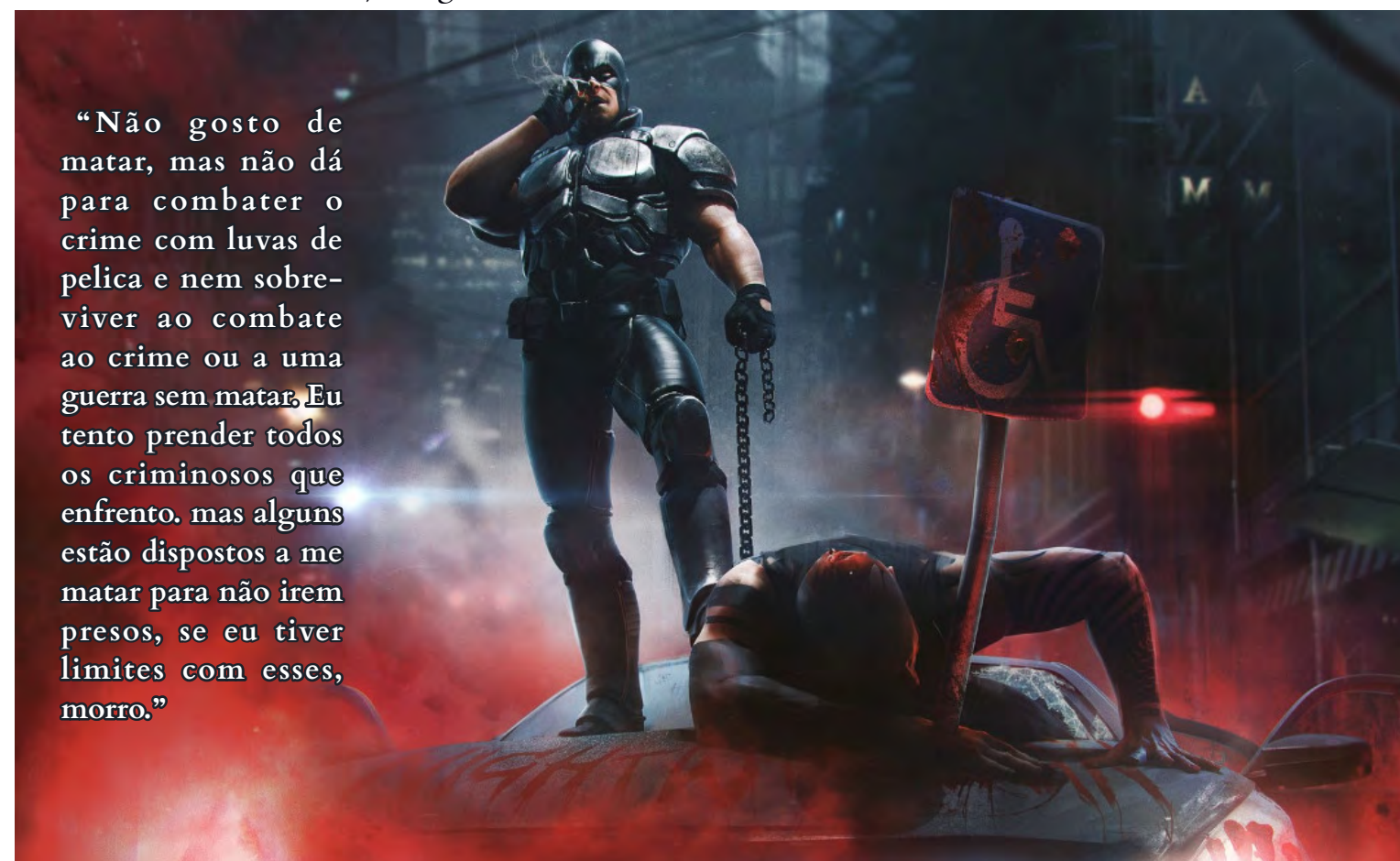
dos clássicos, magos, vampiros, lobisomens etc.

Os clãs de psíquicos em seus diversos tipos merecem destaques, pois podem se passar por seres humanos comuns e se infiltram com extrema facilidade até na política mundial. Todos os poderes psíquicos diferentes são complementares.

É um universo em que superpoderes são comuns e que o nível de poder dos personagens é alto, onde os humanos comuns precisam de muitas perícias, equipamentos e habilidades para se igualarem (ou morrer tentando) a esses semideuses que a cada dia ficam mais agressivos, ardilosos, competitivos, gananciosos e segregacionistas. Aqui, até heróis, eventualmente, matam para não morrer. Lembrando as palavras do Notívago original:

“Não gosto de matar, mas não dá para combater o crime com luvas de pelica e nem sobreviver ao combate ao crime ou a uma guerra sem matar. Eu tento prender todos os criminosos que enfrento, mas alguns estão dispostos a me matar para não irem presos, se eu tiver limites com esses, morro.”

“Não gosto de matar, mas não dá para combater o crime com luvas de pelica e nem sobreviver ao combate ao crime ou a uma guerra sem matar. Eu tento prender todos os criminosos que enfrento, mas alguns estão dispostos a me matar para não irem presos, se eu tiver limites com esses, morro.”



RETROSPECTIVA DOS SUPERCLÃS

Como em quase todos os universos do multiverso, os super-heróis e vilões começaram a surgir depois da Primeira Guerra Mundial. Tiveram uma participação ativa e aberta na Segunda Guerra Mundial. Foram perseguidos ou usados como superagentes secretos nos anos de 1950. Tal perseguição nunca acabou por completo; muitos seres humanos normais temem os super-humanos. Foi nessa época que os superseres começaram a casar entre eles mesmos e formar o que, mais tarde, viria a ser a chamada “cultura de super clãs”.

Esses fatos geraram um grande desconforto entre os super-humanos em geral, principalmente os que não tinham como ocultar seus poderes.

“ENTÃO NOS USARAM PARA VENCER O EIXO E AGORA SOMOS VISTOS COMO UMA AMEAÇA!”

A coisa só pioraria com o tempo, com as invasões alienígenas, crises cósmicas e as próprias guerras normais em que quimeras e alados foram usados como soldados especiais só para serem abandonados pelos seus respectivos governos, mais entre as quimeras que os alados.

Outro fato, muito importante, que colaborou para que super-humanos só se relacionassem entre si, foram os nascimentos dos bebês não saudáveis de normais com supers. Isso mostrou que nem todos poderes eram geneticamente compatíveis com a normalidade.

Retornaram a vida pública nos anos de 1960. Na década de 1980 muitos se tornaram sombrios e intolerantes para com criminosos e/ou pessoas comuns em geral. Até como reação a projetos de lei de registro de superpoderes. Ficaram extremante vaidosos e incontroláveis nos anos de 1990. Foi nessa década que a população de super-humanos explodiu pela primeira vez como em nenhum outro momento, quando já se sabia alguma coisa definitiva sobre o funcionamento da hereditariedade dos poderes, o que nas décadas anteriores ainda era nebuloso.

Começaram a se reorganizar nos anos 2000 e na década de 10 do século XXI.

De 1990 até 2015 muitas famílias com superpoderes específicos já estão constituídas e o embrião de uma sociedade secreta de supers já se espalhou pelo mundo com uma sede em cada país pelo menos.

Hoje, no nosso presente, ainda não há clãs gigantescos, mas super-humanos nem sonham mais em se relacionar amorosamente com pessoas normais.

O passado já mostrou que esse tipo de relação é perigoso tanto para o parceiro(a) sem poderes quanto para os filhos que podem ou não nascerem sem poderes ou com efeitos colaterais de um ou outro determinado poder. Como por exemplo, o filho do **Fantástico Forte** e da repórter **Luísa Lars** nasceu monstruoso e mais fraco que o pai. O gene normal da mãe se adaptou mal a superforça reduzida do pai, fazendo com que o menino ficasse gigantesco.

A identidade secreta do herói foi naturalmente revelada. O garoto morreu em 1969 antes de chegar aos 18 anos por causa da saúde debilitada pela incompatibilidade de genes normais com genes de super força. Caio Konte, o ex Fantástico Forte, deixou a luta contra o crime e tornou-se ativista pelo direito dos super-humanos

de se submeterem a tratamentos que retirem deles os poderes. Foi criticado por muitos super-humanos, mas bem-aceito em alguns círculos de seres humanos normais radicais.

Assim temos a mais genérica de todas as regras de hereditariedade de superpoderes em super clãs: filhos de super-humanos com normais geram um super-humano com metade da capacidade do genitor(a). No caso específico da super força, ainda gera o desconforto da monstruosidade e problemas de saúde.

Alados(as) e normais geram filhos com asas atrofiadas, capacidade de voo limitada e problemas de saúde colaterais, sobretudo cardíacos.

Super genes nem sempre geram problemas para a saúde da criança, mas, certamente, genes normais não se encaixam bem com genes de superforças, de alados e de pessoas com membros extras em geral. A normalidade se complementa bem com poderes psíquicos, voadores não alados e de esticadores. Um filho de normal com overpower multi-poderoso terá que ter a normalidade confrontada com cada superpoder.

Qualquer super com membros extras e um(a) normal gerarão filhos com membros extras atrofiados.

O presente do universo de Super Clãs é daqui a 300 anos, um futuro que, para a decepção de muitos, não é assim tão diferente do nosso tempo, assim como o ano 2000 foi uma grande decepção para as crianças que sonharam com carros voadores nos anos de 1960 até 1980. Mas por que a tecnologia evoluiu tão pouco nesse universo? Bem, na verdade, algumas áreas se desenvolveram muito, outras não. Ora, o que faz a tecnologia andar são as guerras e as necessidades. Num mundo onde muitas pessoas voam ou são super-rápidas ou se teleportam, fica meio difícil parar para pensar em veículos tão melhores assim. Se bem que na parte militar, isso muda um pouco de figura.

Na parte do armamento, até há uma tentativa dos humanos de se armarem para se igualarem aos humanos superiores, mas não há muito o que fazer. É impossível uma armadura permitir uma supervelocidade sem destruir um corpo humano normal. A melhor arma humana tem limite de munição, mas eles estão tentando. Por outro lado, a informática de super clãs já é miraculosa. Todo celular, computador doméstico ou portátil já é quântico. Isso se deu graças aos engenheiros eletrônicos com o poder de encolhimento que levaram a nanotecnologia a patamares jamais sonhados. Fato que também afetou a mecatrônica criando robôs andróides que superaram as expectativas mais otimistas do próprio Isaac Asimov de nosso mundo real.

Falando nisso, uma mudança histórica importante: o Asimov da realidade de super clãs era um encolhedor e criou os robôs positrônicos de fato. Mas,

até daqui a 300 anos, eles são restritos a governos, grandes indústrias de tecnologia de ponta, faculdades com tradição em pesquisas avançadas, empresas de entretenimento para todas as idades e, de forma clandestina, alguns meios super-humanos. Alguns particulares muito ricos (com ou sem superpoderes) possuem um ou outro de forma clandestina. Por não poderem combater em nenhuma hipótese não são usados por super-heróis e criminosos que investem em robôs de combate (os Combatróides) e adaptáveis (os adaptóides). Um adaptável pode ser mordomo e guarda-costas, um positrônico só será mordomo. Por não poderem ferir humanos, muitos robôs positrônicos são criados com a função de serem profissionais do sexo. Dizem que Einstein também foi um encolhedor, mas isso nunca ficou provado.

Nos anos de 1960, os manipuladores de matéria e energia evitaram colapsos energéticos e de esgota-



mentos de recursos naturais. Isso gerou um atraso na corrida espacial em todos os países.

No caso das armas, os humanos normais só se desesperaram mesmo com os seus irmãos superiores na década de 1990. Nessa década, a população super-humana atingiu níveis absurdos de violência. Para impedir crimes, muitos super-heróis acabavam gerando mais prejuízos ao Estado e aos particulares do que os criminosos teriam caso tivessem escapado.

A declaração do policial, Norman Wells, ficou bem popular já em 1989:

“Precisou esse tanto de mortes de civis para a população perceber que esses caras com superpoderes estão virando valentões e vândalos. Quem aplaude o ‘trabalho’ desses caras não viu o que eu vi. Uma casa estava sendo assaltada enquanto a família viajava, tanto o ladrão quanto o ‘herói de plantão’ tinham superpoderes. A casa foi completamente destruída e o ladrão, mesmo com superpoderes, quase morto. Não havia nada muito valioso na casa para ser roubado. Mas isso não foi aos jornais, pois ninguém morreu. O Estado indenizou a família, só por não proibir o vigilantismo, e prejuízos assim continuam acontecendo. Seguradoras se recusam a cobrir prejuízos causados por super seres ou crises cósmicas. Crises cósmicas que só começaram a acontecer depois que os super-humanos surgiram e que, na maioria das vezes, o público nem toma conhecimento de que aconteceram e que quase destruíram o planeta! Isso para não falar dos alienígenas que só começaram a querer dominar a Terra depois que alguns humanos ganharam superpoderes.”

A história desse universo é igual à nossa, mas com super pessoas surgindo, se espalhando por todo o planeta e gerando repercussões históricas por conta disso.

Exemplos: Aqui no Brasil, a ditadura militar percebeu o potencial estratégico dos super-humanos e os cooptou. Muitos super gênios acabaram construindo a maior indústria bélica do mundo, com armas capazes de fazer humanos se equipararem a super-humanos e ampliarem ainda mais os superpoderes dos super-humanos. As armas brasileiras serão as mais destrutivas do mundo até daqui a 300 anos. Nossa inabilidade econômica, entretanto, faz (e fará) com que o grosso desse desenvolvimento armamentista seja comprado

quase que exclusivamente pelos EUA, a maior potência econômica do planeta, mesmo daqui a 300 anos.

Nesse universo, a ditadura militar só acabou em 1995. Os próprios militares que dela se beneficiaram ficaram tão ricos que só a liberdade política poderia oferecer-lhes novas oportunidades de lucros e mercados. Como a repressão foi potencializada, muitos rebeldes e líderes sindicalistas, incluindo os hoje partidários do PT foram literalmente pulverizados. Não houve nesse mundo um Lula ou uma Dilma presidentes.

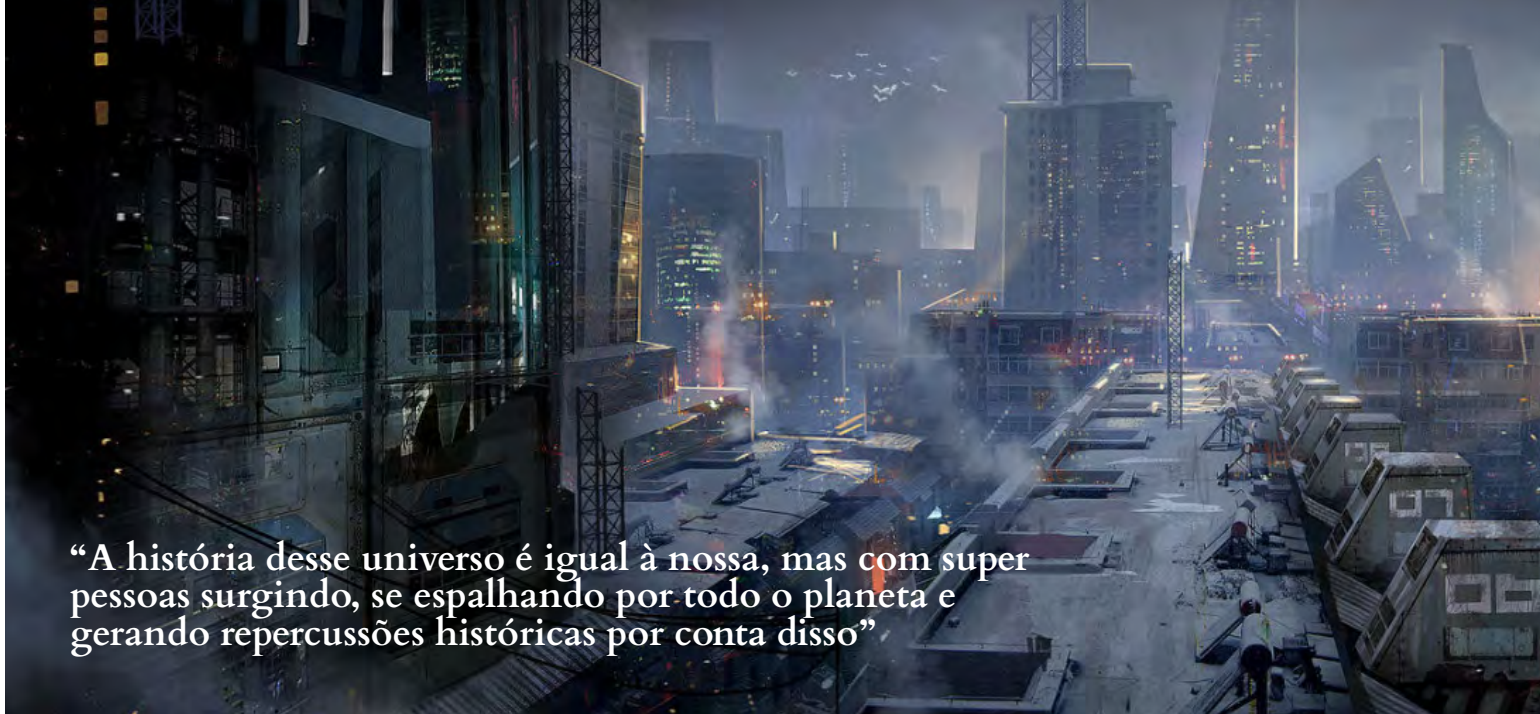
Corpos sumiram de fato, virando poeira pelas mãos de manipuladores vivos de matéria. O PT será o partido mais fraco do país mesmo sem nenhuma dissidência.

Nos EUA, depois dos atentados de 11 de setembro de 2001, este país passou a ser um porto seguro de supers.

É claro que as famílias norte-americanas de super-humanos mais antigas ainda temem o governo pelas perseguições passadas, mas o povo sem poderes já vê em cada super um antiterrorista em potencial, principalmente os precognitivos. Basicamente, se você tem superpoderes é só se apresentar ao governo e é imediatamente encaminhado aos bombeiros, polícia, forças armadas, serviços secretos e até ao departamento de saúde se seu poder for de curar pessoas. A criminalidade cometida por supercriminosos já havia caído 60% em 2003 por conta dessas medidas. Tais medidas funcionam até daqui a 300 anos, mas não diminuíram a desconfiança dos super clãs e dos supergrupos norte-americanos mais antigos.

SUPER HUMANOS E OS GOVERNOS

Em função de experimentos governamentais que tentam dar superpoderes a humanos comuns ou melhorar super-humanos natos desde antes da Segunda Grande Guerra Mundial, as superfamílias mais antigas desenvolveram um medo do governo, governo fobia. A grande maioria dos super-humanos que trabalham para o governo são de primeira geração, ou seja, não possuíam parentes com superca-



pacidades, nem pai, nem mãe, nem mesmo um primo distante. É certo que muitas famílias, que daqui a 300 anos serão clãs, surgidas depois do 11 de setembro, nos EUA, não possuem tal ressalva.

Normalmente, os membros de clãs não se misturam com heróis de primeira geração que, apesar de terem o mesmo poder que eles, e até um potencial maior, costumam ter o péssimo hábito de pôr seus poderes a serviço de um governo ou de um super-grupo secretamente financiado pelo governo, como a **Elite**.

Outro hábito, considerado idiota, dos novos poderosos é a inclinação que alguns tem de saírem fantasiados ou para combater o crime ou para cometer crimes. São chamados de quadrinho maníacos, quadrinhólatras, quadrinhobobos, quadrinho baba-cas entre outros termos depreciativos pelos supers de famílias antigas.

Super humanos de aparência normal tendem a ter genes mais compatíveis com os genes dos normais (excluindo super força), portanto, mesmo os combatentes do crime fogem dos governos e de suas instituições. Quantos soldados normais voluntários você acha que morrem para que haja ao menos um super soldado criado artificialmente em cada pelotão nos exércitos do mundo todo? Os clãs mais antigos sabem e em detalhes. Alguns descendem desses experimentos.

O caso mais notório de desastre foi o **Gelo Quente**, um soldado voluntário, que recebeu poderes de gelo e fogo ao mesmo tempo. Esse super soldado aparentemente não teve problemas por alguns anos,

mas entrou em colapso e morreu durante uma crise de fúria na qual matou aliados e inimigos. Isso gerou o conhecimento de que poderes antagônicos num mesmo corpo o levarão a um colapso inevitável.

Todavia, alguns super-humanos não podem se dar ao luxo de terem identidades em segredo. Alados e quimeras possuem tradição na vida militar no mundo todo. Uma quimera é um sujeito visivelmente sobre humano. Ou ele é muito alto, ou têm membros extras, ou aparência bestial ou a combinação de uma ou mais dessas características. Na maioria dos casos, o poder combina com o aspecto, entretanto, o Tubarão Psíquico era um psíquico, não um anfíbio, apesar do aspecto de tubarão de seu rosto e pele, nadava tão bem quanto qualquer soldado profissional. Alguns alados também são considerados quimeras, isso dependerá do quão distante do aspecto humano original eles estiverem.

Os quimeras não costumavam procriar para não passar suas maldições para outros. Entretanto, no boom de novos super seres da década de 1990, muitos novos quimeras surgiram e foram combinando seus genes compatíveis.

O **Clã Braço Forte** percebeu que Quimeras super fortes não geravam netos tão monstruosos assim. Preferem quimeras a descendentes de alienígenas como parceiros(as).

Os portadores de membros múltiplos é que só procriam mesmo em ambientes militares. No Brasil, o clã **Quatro Braços** é formado quase que só por militares. Eles procuram casamento entre os primos ou entre os clãs de quatro braços do resto do mundo.

“Isso não é preconceito ou tabu. Se insistirmos em ter filhos com normais, os bebês sofrerão do nascimento a morte, vítimas de efeitos colaterais deformantes e preconceitos.”

Portadores de membros extras e alados em geral se ressentem dos espaços feitos para humanos comuns, ou para a “padronagem comum” como é conhecida, já que a maioria dos super-humanos se passa por humanos comuns. Um alado, por exemplo, ocupa o espaço de três pessoas de mesmo peso e altura. Quanto a isso, um jovem alado declarou a um jornal certa vez:

“Estava cansado, com dores nas asas, aquele prédio só tinha elevadores apertados onde mal cabiam duas pessoas normais. Tive que entrar no meu furgão adaptado e voltar para casa. Ter um carro normal, nem pensar. Perdi o emprego por não poder entrar no prédio para a entrevista e aquele pulha que seria meu patrão ainda declarou em redes sociais que eu devia ter ido voando e não de carro, poluindo ainda mais a cidade e congestionando o trânsito com um carro grande só para mim. Nossas asas também doem, se cansam, podem se quebrar e sangram. Se não fosse por minha família, aquele bosta nem estaria vivo, em quantas guerras essa merdinha lutou? Quantas crises cósmicas ou invasões alienígenas ele impediu?”

Os esticadores não são avessos aos governos, mas não confiam neles plenamente. Geralmente, governos do mundo todo usam super-humanos em momentos de guerra e depois os descartam ou perseguem. Mas muitos esticadores acabam entrando para os corpos de bombeiros, assim como supers com poderes de gelo e água, uns poucos tele portadores, curativos, voadores e fortes. Bom, sem dúvida que esticadores são maioria dos super-humanos em todos os corpos de bombeiros do mundo.

Quimeras e membros múltiplos se dividem em clãs predominantemente militares e clãs filiados a movimentos de direitos civis e cidadanias para igualdade dos super-humanos. Só em 2200, vemos alguns alados aderirem em massa a estes movimentos, fartos do destino militar que parecia ser determinado desde os seus nascimentos.

Até o **Alongado I**, primeiro esticador a apare-

cer no universo de super clãs, declarou certa vez, logo no início da caça às bruxas nos anos de 1950:

“Os governos ainda são predominantemente humanos e, se os humanos não se entendem entre eles e se segregam o tempo todo por qualquer pretexto banal como cor de pele ou religião, o que esperar do tratamento que dão aos super humanos?”

Os manipuladores de matéria e/ou energia foram e ainda são recursos estratégicos. Muitos cientistas os consideram mais perigosos e instáveis que bombas atômicas:

“Bombas atômicas não vão explodir se acordarem de mau humor.”



“Os governos ainda são predominantemente humanos e, se os humanos não se entendem entre eles e se segregam o tempo todo por qualquer pretexto banal como cor de pele ou religião, o que esperar do tratamento que dão aos super humanos?”

São muito raros: estima-se que cada país tenha pelo menos um. Como a manipulação da energia e matéria nem sempre é consciente, nenhum deles teve filhos anormais com quem quer que fosse e todos os seus filhos herdaram o poder. Os cientistas mais brilhantes em super biologia não souberam dizer se isso se deu por uma regra genética ou pelo uso inconsciente do poder na hora de gerar as crianças.

Esses não têm do que reclamar, mesmo sendo usados como armas estratégicas e como consertadores do meio ambiente. Sempre que uma criança é identificada com esse tipo de poder, toda sua família passa a ser monitorada pelo governo do país imediatamente. Para populações de países pobres, ter um filho mutante assim era melhor que ganhar na loteria.

Estranhamente, todos os primeiros manipuladores surgiram simultaneamente no auge da Guerra Fria, dois em cada país pelo menos, um herói e um vilão.

Mesmo os primeiros manipuladores soviéticos ficaram, patrioticamente, em seu país, ignorando as delícias do capitalismo. Como o Foice Atômica tentou um golpe de estado, Martelo Atômico teve que o destruí para defender o regime da URSS. Oficialmente, Foice Atômica morreu como um herói.

Essa história ocorreu de forma análoga no mundo todo, o que causa muita estranheza e especulação em torno dos manipuladores. Ou seja: todos os primeiros manipuladores heróis tiveram que matar seus rivais de cada país para garantir que eles não controlariam as suas respectivas nações. Daqui a 300 anos, todos os descendentes desses primeiros manipuladores trabalharão para seus respectivos governos. São NPCs obrigatórios sempre. O mestre os interpreta diretamente sem preenchimento de fichas. Eles poderão tudo o que o mestre desejar e serão vencedores sempre que o mestre desejar. Testes jamais se aplicarão a eles, o mestre não precisará nem rolar dados em segredo se um deles estiver no jogo.

No Brasil, nossa única manipuladora é conhecida por **Madame Cruzeiro do Sul**.

Governos totalitários como a ex URSS, logo perceberam que era impossível esconder qualquer informação dos super-humanos por conta dos telepatas e empatas que, além dos poderes, desenvolvem uma capacidade monstruosa de agregar e coordenar outros super seres. Acontece que os super soviéticos acabavam migrando para países que lhes ofereciam melhores condições de lucrar com seus poderes.

O estado socialista não teve como cobrir em regalias os ganhos que eles tiveram no ocidente, e, francamente, como segurar teletransportadores, atravessadores de objetos sólidos etc.? Como enganar telepatas? Como ameaçar as famílias de viajantes temporais? Como ameaçar uma família inteira a prova de balas com fuzilamento? Mesmo os super-humanos mais cruéis oriundos de regimes totalitários, perceberam que o dinheiro ainda é um poder que não pode ser subestimado. A história da URSS foi a menos alterada nesse universo, onde ditaduras de esquerda quase não encontraram suporte de super seres.

TRANSMISSÃO GENÉTICA DE SUPER PODERES

No universo de super clãs, cada poder tem uma regra de transmissão genética própria. Algumas serão explicadas aqui. Mas a mais importante é que poderes antagônicos se anulam, mas o portador desses genes pode gerar ou um ou outro descendente com um ou outro poder ou outro normal portador.

Mas por que cada poder têm uma regra diferente de hereditariedade? Exatamente por que os poderes originários tiveram várias explicações distintas. Experimentos governamentais e particulares, mutações, alienígenas na Terra, radiações de naturezas variadas, vírus mutagênico etc. Foram várias as causas dos super-humanos na Terra. Magias e maldições, por exemplo, são as únicas cujas regras de hereditariedade dependem de cada caso e são totalmente imprevisíveis. Cada mestre que decida os critérios.

Podere

radiação, eletricidade etc. costumam ser complementares entre eles. Ou seja, filhos de flamejantes e de elétricos geram um **overpower**.

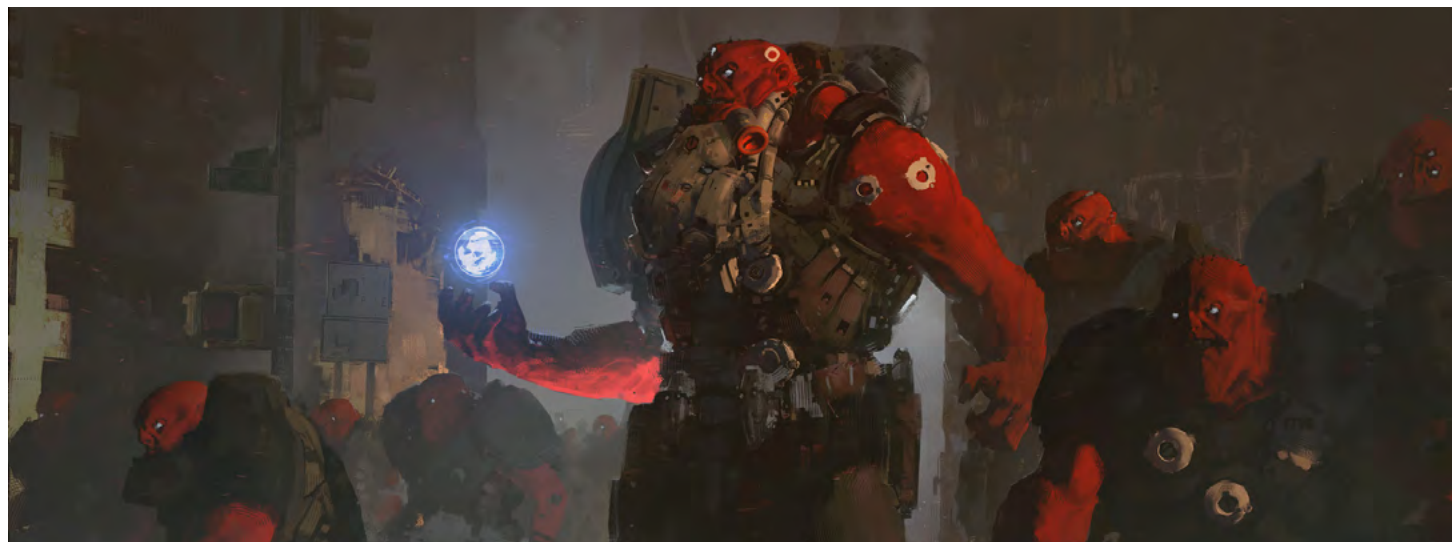
Há casos raros, em que flamejantes se transformam em elétricos mesmo sem nenhum elétrico na família e por aí vai. Todos estes poderes, entretanto, são antagônicos com água/gelo, ou seja, os filhos deles serão normais portadores de genes para dois poderes.

Por esses e outros inconvenientes, muitos super-humanos do universo de super clãs querem ser normais ou viverem só uma vida normal. Exemplos disso são os flamejantes e os congelantes que desenvolvem habilidades culinárias ou, simplesmente, não usam seus poderes com frequência ou só para fins profissionais e locomoção, no caso de flamejantes voadores.

DNAs alienígenas costumam ser mais maleáveis que terrestres, podendo anular, inclusive, efeitos colaterais em relação de poderes ou suas combinações em relação aos humanos normais. Ainda assim, isso costuma ser exceção. Quando acontecer com um dos personagens do mestre, deverá ser ressaltado. Para personagens jogadores, o mestre deverá julgar cada caso.

Vale lembrar que a primeira regra (e a mais importante) de hereditariedade descoberta foi a de que poderes antagônicos se anulam, mas geram um humano normal (neutralizado) que pode gerar super filhos com os poderes de seus genitores.

Para maiores informações consulte a **Tabela 1** na próxima página.



DESCONFORTOS COLATERAIS DE SUPER PODERES

Experimentos governamentais tentaram criar super soldados com poderes múltiplos, sem saber que alguns poderes combinados eram incompatíveis entre si e matariam o portador. Assim, toda vez que aconteceu de uma mesma pessoa ter poderes antagônicos e simultâneos, de fogo e gelo, por exemplo, ela enlouqueceu antes de seu corpo entrar em colapso e se destruir.

Basicamente vivem bem os 5 primeiros anos depois da transformação até começarem a enlouquecer e a se voltarem contra todos, inclusive seus aliados e, depois de uma overdose de energia, ter um infarto fulminante não importando o quanto sua saúde fosse boa (para efeito de regras, mesmo que sua resistência ou saúde, dependendo do sistema, seja alta e não importando quanto tenha de pontos de vida ou saúde).

Personagens que podem crescer e encolher ficam viciados em adrenalina caso venham a adquirir esses poderes simultaneamente, o que os torna suicidas em potencial. Se nascem mutantes de primeira geração, surtam depois dos 40 anos e geralmente morrem de AVC antes dos 41. Se adquirem primeiro um poder e

depois o outro, ficam viciados naquilo que tenha dado a eles o poder antagônico mais recente, seja uma droga ou o uso de uma máquina ou aparelho, uma radiação alienígena etc. São os que têm uma boa perspectiva de vida, mas a qualidade de vida fica comprometida.

Em suma: se um humano der o azar de adquirir, por algum meio externo ou mutação congênita ou forçada, poderes antagônicos, certamente sofrerá um colapso no universo de super clãs.

São poderes antagônicos os antônimos:

Encolher/ crescer;

Água/gelo com qualquer tipo de disparo de energia, fogo, eletricidade, magnetismo etc.

DESCONFORTOS COLATERAIS DE SUPER PODERES LIGADOS AO ATO SEXUAL

Esse universo não é como na maioria em que os poderes podem ser desligados com segurança nos momentos íntimos. Aqui, usar camisinha é só a primeira etapa para um sexo realmente seguro. No mundo real: use camisinha, sempre.

Um flamejante fegoso pode, literalmente, incendiar a parceira se não tiver cuidado; um superforte pode esmagar a companheira num abraço mais caloroso etc. Essa pressão extra não ajuda nossos super-homens. Mas alguns poderes se anulam na hora do sexo, tornando-o seguro. Ironicamente, alguns que se anulam geneticamente (os antagônicos), como os de fogo e água/gelo por exemplo.

Poderes geneticamente complementares, por outro lado, podem gerar um risco de vida para um dos membros do casal na hora da concepção. Quando isso acontece, governos do mundo inteiro fazem fertilizações in vitro com espermatozoides e óvulos de seus superagentes sem que estes saibam e depois criam os filhos em instituições especiais e secretas para serem seus agentes futuros. Geralmente as barrigas de aluguel são as próprias mães, quando elas querem ser mães. Quando isso não acontece, a barriga de aluguel é uma agente com superpoderes que adotará o bebê como filho legítimo. Veja a **tabela 2** a próxima página.

MAIS SOBRE OS SUPER BEBÊS

No mundo de Super Clãs, já é possível saber se um bebê desse universo terá ou não poderes e que tipo de poderes através de exames genéticos de sangue. Isso gera um problema grave: muitos bebês de pais sem poderes que nascem mutantes acabam sendo abandonados pelo medo dos pais normais (ou neutralizados), o que gera um grande problema social. Essas supercrianças abandonadas tendem a virar supercriminosos revoltados.

EVOLUÇÕES POSSÍVEIS DE PODERES ORIGINÁRIOS

Isso será explicado melhor por meio de uma tabela, mas é bom notar que alguns personagens não seguem exatamente estes parâmetros. O que normalmente acontece é que de um único poder, outras capacidades imprevistas podem vir a ser apresentadas.

C ARACTERÍSTICA	C OMPLEMENTA	A NULA	E FEITO COLATERAL
Normal	Voo (sem asas), supervelocidade, esticar, psíquicos mágicos (míticos etc.), disparos em geral, água/gelo.	Nenhum	Super força, membros extras e alados.
Água/gelo	Formas de super movimento,	Fogo e disparos energéticos em geral, esticadores.	Fogo (mas isso, em super clãs, só ocorre com manipulações de DNA artificiais).
Fogo	Voo	Hidrocinese/Criocinese	Hidrocine/Criocinese, mas apenas com manipulação de DNA.
Esticadores	Hidrocine ou criocinese, super força, psíquicos, alados e portadores de membros extras em geral.	Elétricos, fogo, magnetismo, energia em geral.	Nenhum.
Metamorfos e colecionadores de Formas Alternativas	Aqui, os colecionadores de formas alternativas são avaliados de acordo com a forma original.	Aqui, os colecionadores de formas alternativas são avaliados de acordo com a forma original.	Aqui, os colecionadores de formas alternativas são avaliados de acordo com a forma original.

Q UEM É (OU TEM)...	P ODE SE RELACIONAR COM:
Normal	Normal, esticadores, alados, quem possui membros extras, supervelozes, voadores não alados, água, gelo (dependendo do controle deste), encolhedores, gigantes (que podem crescer e em seus tamanhos originais).
Tem poderes de água/gelo	Quem tem poderes de água/gelo, normais e flamejantes
Flamejantes	Flamejantes e quem tem poderes de água/gelo
Psíquicos	Psíquicos, normais e os compatíveis com os normais.
Supervelozes	Supervelozes, normais (mulheres supervelozes adoram normais, mulheres normais odeiam supervelozes), esticadores.
Esticadores	Esticadores, normais (e compatíveis com normais), elétricos, água, alados, quem possui membros extras, supervelozes, voadores não alados, encolhedores, gigantes.
Elétricos.	Elétricos e esticadores.



PODER ORIGINÁRIO	ORDEM MAIS FREQUENTE DE EVOLUÇÃO
Disparar fogo	Voar, controlar o fogo e controlar a própria temperatura corporal sem incandescer. Raramente um flamejante passa a disparar eletricidade sem ter um elétrico na família, mas pode acontecer.
Disparar gelo (poder de água)	Congelar e controlar a umidade do ar. A Loura Gelada foi uma das poucas congelantes que manifestou super-força sem a presença de um superforte na família.
Controlar água em estado líquido.	Virar um ser de água, disparar gelo, congelar e controlar a umidade do ar.
Super velocidade	Vibrar através de objetos sólidos, viajar no tempo e transitar entre universos paralelos.
Super força	Invulnerabilidade, supervelocidade, voar e disparos variados.
Esticar-se	Crescer, encolher, mudar de formas humanas (só aparência), mudar para formas animais (só aparência), vários tipos de movimentações especiais, tomar a forma de objetos, tomar a forma de objetos complexos e 100% funcionas (se chegar nesta última, vira NPC).
Manipulação de matéria ou energia (magnética, atômica etc.)	Nem o céu é o limite. Geralmente voam e/ou se teleportam.
Magia (magos etc.)	Nem o céu é o limite.
Maldições ou seres míticos (vampiros, lobisomens, sacis etc.)	Variará de acordo com o mito usado pelo jogador e com a concordância do mestre.
Disparar eletricidade	Movimentos especiais, supervelocidade (e suas possíveis evoluções), voo (em raros casos), manipulação magnética (e suas possíveis evoluções).
Poderes divinos, celestiais ou infernais (deuses, anjos ou demônios antigos)	Variará de acordo com o mito usado pelo jogador e com a concordância do mestre.
Telepatia	Empatia, controle de vontade, controle de emoções etc.
Empatia	Telepatia, controle de vontade, controle de emoções etc.
Poderes psíquicos em geral	Como pôde ser notado em telepatia e empatia, um poder psíquico chama outros.
Sentidos sobre humanos	Habilidade animalesca, garras, etc.
Voo	Super velocidade (e suas possíveis evoluções), super força (e suas possíveis evoluções).
Escalar	Sentidos super-humanos (e suas possíveis evoluções).
Voo com asas	Tirando o poder de voar e o par de asas, é, no máximo, um soldado bem treinado que pode voar.
Disparar energia luminosa (laser, plasma etc.)	Geralmente só aumenta a potência máxima com o tempo. Em super clãs, mesmo o filho de um over power com vários poderes combinados manifestará somente um poder inicialmente. O jogador terá que falar com o mestre se o personagem é um disparador puro ou se ele evoluirá como filho de over powers e qual é o conjunto de poderes finais que o personagem colecionador de poderes terá.
Movimentações furtivas	Teleporte, invisibilidade etc.
Poderes furtivos, invisibilidade	Outros poderes furtivos e movimentações furtivas.



MULTIVERSO DE HISTÓRIAS DE DOMÍNIO PÚBLICO

OUTROS UNIVERSOS E MULTIVERSOS

Esta parte do multiverso pode ser usada por qualquer escritor em qualquer nova obra sem problemas legais. Aqui estão todos os mitos e lendas de todos os povos, bem como as obras intelectuais diversas que caem, caíram e cairão em domínio público. Personagens da literatura policial, terror, horror e ficção científica acabam existindo em todos os universos compartilhados a partir daqui.

Editoras que faliram, fecharam, quebraram ou mudaram de ramo e perderam direitos autorais de Super-heróis:

- Centaur Publications
- Lev Gleason Publications
- EC (parte de seu acervo caiu aqui)
- Nedor

Zona Nebulosa Multiverso Projeto Legados:

- Universo Original de Projeto Legados
- Projeto Legados para 3D&T
- Projeto Legados para Calisto 2.0
- Universo Original de Super Clãs
- Super Clãs para 3D&T
- Super Clãs compacto para Calisto 2.0
- Super Clãs compacto para Calisto 2.0 – revisão 2017
- Super Clãs – Novo Universo Original

- Super Clãs – Novo Universo - para 3D&T
- Multiverso Experimental
 - Veloucos
 - Desastrópolis
 - Combatroides: Batalhas Eternas
 - Cia Chumbinho
 - Domínio Público – Novo Universo Reiniciado (Rebutado) – seguido da data do reboot/ 2015/ 2016/ 2017...
 - Super Multiverso Experimental Genérico: em todos esses universos, as eras heroicas anteriores ao presente são tiradas do domínio público e perpetuadas por seguidores de legados misturados com alguns personagens de super clãs, que aparecem como primeira geração, e o que mais vier a surgir.

MULTIVERSO ORIGINAL DE TERROR: TERRAS DO HORROR

Aqui, cada história tenderá a ser fechada dentro de um universo específico.

- Meu Primeiro Apocalipse Zumbi original
- Meu Primeiro Apocalipse Zumbi para 3D&T
- Meu Primeiro Apocalipse Zumbi para Calisto 2.0
- (Autorial) Universo de Cthulhu inicial
- (Autorial) Universo de Cthulhu para 3D&T 3ª Edição Alpha
- (Autorial) Universo de Cthulhu para Calisto 2.0
- Multiverso Zero Magia e Super Poderes em Geral – multiverso com temáticas realistas. Pode até ter malucos fantasiados (vigilantes e criminosos), mas não há magos, criaturas sobrenaturais, imortalidade nem superpoderes. Aqui também predominam as histórias fechadas, ou seja, cada uma tenderá a ser de um universo específico.

VIAGENS NO TEMPO

Viajar no tempo, em todos os universos, é o mais problemático dos poderes. É preciso lembrar que todos os que podem viajar no tempo podem, com o mesmo poder, viajar entre universos paralelos e vice-verça. Para se viajar no tempo (e/ou no multiverso) deve-se ter um desses pré requisitos: ter supervelocidade (com ou sem voo); ser um teleportador ou ser um cientista capaz de construir uma máquina do tempo, ou, no mínimo, ser capaz de usar uma máquina do tempo ou ser um mago. Como, ao que tudo indica, no mundo real ninguém viajou ao passado, o mestre tem três caminhos para seguir caso use a viagem no tempo:

- o primeiro, tudo que o personagem faz para tentar mudar a história só a desencadeia;
- o segundo, o personagem muda a história, mas não percebe que está no passado de outro universo (outra linha temporal). Seu mundo de origem continua intacto;
- o terceiro, o personagem muda a história, mas cria vários paradoxos pelo caminho. Inclusive a própria presença dele, já que, agora, ele nunca teria a motivação que o levou a viajar no tempo para mudar a história.

Para os mestres corajosos que não temem polêmicas, divirtam-se. Para os ainda mais corajosos, dispostos a usar a regra de ouro de todos os sistemas de RPG para permitir personagens de jogadores viajantes do tempo, muito boa sorte mesmo e divirtam-se. Vamos ao próximo tópico. Outro ponto a ser destacado é que, nesse universo, a morte é a morte. Quem morre não volta, ninguém é verdadeiramente imortal (até vampiros podem ser mortos) e nem mesmo magias que reverterem a morte funcionam.

VIAGENS PELO MULTIVERSO

A menos que o mestre estabeleça o contrário, a Terra de Super Clãs está sempre 300 anos a frente de qualquer outra Terra. Ou seja, a Terra de super clãs é 300 anos mais velha que a nossa e que a maioria das outras.

Mapa do Multiverso de Super Clãs

Cuidado! Há uma zona nebulosa no Domínio Público: as leis de diretos autorais em países como os EUA são complicadas. Há uma gama de personagens que caíram parcialmente em domínio público, ou algumas histórias, ou algumas versões, ou algumas adaptações etc. Há muito material seguro, não há porquê se arriscar. Pesquise. O Projeto Legados é um universo de super-heróis baseado diretamente nos personagens que caíram no domínio público. O Enxadrista, que conversa com o Gamer, vem de uma Terra do multiverso de Terror: Terras do Horror. Este mapa pode mudar de acordo com o observador e as circunstâncias, afinal, a realidade nunca para de mudar.

AS LACUNAS DA AMBIENTAÇÃO

O RPG é uma obra aberta. Muito do que aqui está será interpretado de forma diversa por mestres e jogadores. Algumas lacunas foram deixadas propositalmente. São exemplos, personagens sem os nomes reais revelados, como os primeiros membros dos clãs adquiriram seus poderes (ou se nasceram com eles) etc.

Tais lacunas serão preenchidas por cada mestre e jogadores em cada mesa de jogo.

É claro que, no futuro, serão escritos contos e romances (e quem sabe quadrinhos) ambientados nesse universo e que preencherão essas lacunas. Mas as futuras versões “oficiais” não precisam influenciar as mesas de jogo. E cada mesa de jogo é um universo paralelo de Super Clãs com a cronologia própria de cada grupo.

Somente o **Churrasqueiro** e a **Loira Gelada** tiveram um histórico mais detalhado, afinal, o papel deles aqui é servirem de exemplificação para vários conceitos do cenário.

O RPG é um jogo de interpretação de personagens. Os leitores habituados a lerem textos de teatro sabem que, na maioria das vezes, os personagens não são descritos, a menos que a descrição física de um ou outro seja essencial a trama. Ou seja, dependendo da história, qualquer ator ou atriz pode ser qualquer personagem da peça. É esse o caso aqui.

Neste texto, algumas raças alienígenas serão mencionadas. Nenhuma terá uma descrição física. Como não houve invasão daqui a 300 anos, cada grupo que defina como tratarão as raças aqui mencionadas.

LIMITAÇÕES DE PODERES

Nesse universo, ter super poderes desenvolvidos plenamente é diferente de saber atuar em qualquer situação. Um flamejante pode não saber voar sem ter o corpo todo coberto por chamas, logo, ele não poderá salvar um ser humano comum da queda de um prédio. Ser um flamejante pleno é disparar fogo e voar. Con- trolar fogo de forma refinada é bônus.

O que exatamente um personagem poderá fazer dependerá do que está registrado em sua ficha de acordo com as regras do sistema que for usado.

CLÃS, GRUPOS E PERSONAGENS IMPORTANTES DE SUPER CLÃS

Como esse é um cenário que admite o multiverso, todos os personagens de super clãs podem existir em qualquer universo de supers. Entretanto, os supers apresentados neste volume são fundamentais na ambientação específica da história de Super Clãs, o que significa dizer que, em outros universos (cenários), eles sofreriam alterações em relação aos seus históricos (origens). Alguns, entretanto, se repetirão em cenários futuros e terão origens totalmente diferentes (ou bem similares, mas não iguais) em todos os cenários (universos).

Observação: Mutante, mutação, mutantes etc. são conceitos científicos, logo de domínio público. A Marvel não pode ter direito de exclusividade sobre esses termos e conceitos, qualquer um pode criar personagens mutantes (vide as Tartarugas Ninja). Se a DC usa o termo meta-humano, em vez de mutantes, é por que ela quer. Mesmo a DC possui personagens mutantes, raros, mas existentes e retratados como tal.

É claro que você pode substituir os personagens aqui apresentados por outros que cumpram o mesmo papel, todos eles atuam na cidade onde o jogo se passa, que pode ser a minha, a sua, ou uma cidade fictícia que você quiser criar. Aqui, nessa ambientação, uso como exemplo o Rio de Janeiro, mas sintam-se à vontade para fazer ajustes que acharem necessários nesse sentido. Lembrando sempre que, no caso dos personagens aqui apresentados, cabe ao mestre decidir se eles poderão ser jogados pelos jogadores. Obviamente, se algum personagem aqui listado for mencionado na ambientação de uma aventura, isso significará que, mesmo com uma pontuação baixa, ele será um NPC.

Alguns poderão ser PCs ou NPCs a critério do mestre. Outros serão NPCs obrigatórios. Mas todos os

listados a seguir são importantes para a trama desse cenário (universo). Se o mestre decidir, que até as versões PCs mais baratas serão NPCs e o jogador quiser jogar com um deles, o jogador deverá mudar de mestre.

Observação: um dos objetivos do RPG é fazer o jogador exercitar a imaginação e, convenhamos, um novo Superman é só mais um Superman. Tenha ao menos a decência de criar um cover com outro nome a partir

DICA PARA UMA CAMPANHA NUM UNIVERSO ALTERNATIVO:

Partir do pressuposto que Churrasqueiro e Loira Gelada têm 15 anos no presente real, onde as super famílias ainda não formaram grandes clãs. Eles ainda viverão algumas aventuras em um grupo antes de se apaixonarem e decidirem pela ruptura com suas famílias e abrirem a primeira churrascaria. Nesse caso, eles podem ser personagens jogadores sem problemas. A mesma premissa pode ser aplicada em qualquer outro universo. Lembrando que, já no nosso presente, há muito se sabe que filhos de antagonicos geram neutralizados portadores de super genes.

do qual você terá liberdade total para evoluir do jeito que quiser.

Quanto a personagens consagrados da DC, Marvel etc., eles serão usados apenas como exemplos, como já aconteceu e ainda acontecerá. Não tenho a autorização (licença) para fazê-los agir na minha história específica. Logo, aqui, o leitor (jogador ou mestre) encontrará personagens criados inicial ou exclusivamente para o universo de super clãs. Alguns lugares do jogo, como a **Churrascaria Loira Gelada**, foram criados para serem pontos de encontros de heróis e podem ter equivalentes em outros universos e cenários.

Se alguém quiser usar o Churrasqueiro e a Loira Gelada em outros cenários, fique à vontade. Afinal, mais cedo ou mais tarde, todo super personagem aparece em vários universos paralelos e linhas temporais distintos. O que os caracterizam em todos os universos é: eles vão se conhecer e vão montar um restaurante.

Personagens de super clãs, em geral, há muito abandonaram as fantasias. Nesse sentido, mesmo os criminosos com super poderes já haviam parado de se fantasiar em torno de 1955. Só super heróis e criminosos muito poderosos como Volt e Danger Volt e vigilantes que precisam de trajes funcionais para se equipararem a super criminosos ainda colocam elementos personalizadores em seus visuais.

Poderosos de primeira geração não resistem ao apelo do glamour de quadrinhos, mas logo descartam as fantasias (início da terceira campanha). Claro que há alguns bobos, como o Ted Alongado, que curtem esse tipo de coisa. A maioria que têm identidade secreta, simplesmente põe uma máscara ou capuz para atuar.

Se você acha que isso é besteira, afinal são super-heróis, tente vestir uma malha de ginástica e um terno por cima disso no Rio de Janeiro o dia inteiro. Nem um super humano aguentaria. Só os muito bobos de primeira geração usam ou usaram capas. Elas reduzem as capacidades de movimentação e de luta. O uso de capa é uma desvantagem, mesmo para os que possuem super poderes. Lembrem-se dos perigos das portas giratórias, das turbinas de jatos e das hélices de helicópteros. Cuecas por fora causarão risos, talvez os criminosos normais não debochem de um super poderoso de cueca por fora, mas supercriminosos gargalharão sem o menor pudor.

Os clãs já existem a tanto tempo, que por maior que seja a tradição de um em super heroísmo, crimes ou militância por uma vida simplesmente normal, sempre haverá um ou outro membro que destoarà da maioria.

Todos os personagens elencados aqui estão no presente do jogo, daqui a 300 anos, em suas versões de maior pontuação, algumas delas são NPCs obrigatórias. Se o mestre quiser criar uma aventura no nosso presente, terá que imaginar todo um novo elenco de NPCs. Bem verdade que o nosso presente abre muitas brechas, mas o que caracteriza esse cenário é o início de comunidades e famílias de poderes específicos. O que nos leva a outra observação:

Quando super-humanos de poderes não antagônicos geram filhos, nasce um overpower do tipo multi poderoso. Ou seja, um voador e uma super velocista geram uma supervelocista voadora. Inicialmente, ela não voará tão bem quanto o pai e nem será tão rápida como a mãe, mas poderá melhorar e até superar os pais ao longo do tempo sem problemas, seus poderes se complementam.

É basicamente isso que está ocorrendo no nosso presente onde super humanos se tornam cada vez mais comuns no Mundo todo e formam famílias numerosas entre eles, mas que ainda não possuem as dimensões de um clã.

Criminosos adoram procriar com supers de poderes variados para gerarem clãs de overpowers multi poderosos. A Naja original percebeu isso e criou o clã matriarcal das Víboras.

O over power também pode ser uma evolução de um único super poder em níveis mais inacreditáveis que o poder em si. A super velocidade pode aumentar e gerar outras capacidades decorrentes dela. É tão rápido que vibra através dos objetos, ultrapassa a velocidade da luz e viaja no tempo etc. Esse é o over power evoluído.

Há também o clássico sujeito que ganha (ou nasce) com poderes distintos, mas complementares. O exemplo mais ilustre entre os famosos é o Homem-Aranha. Estes são over powers do tipo harmônico, que alguns cientistas chamam de multi poderoso originário, ou ainda de multi poderoso de primeira geração.

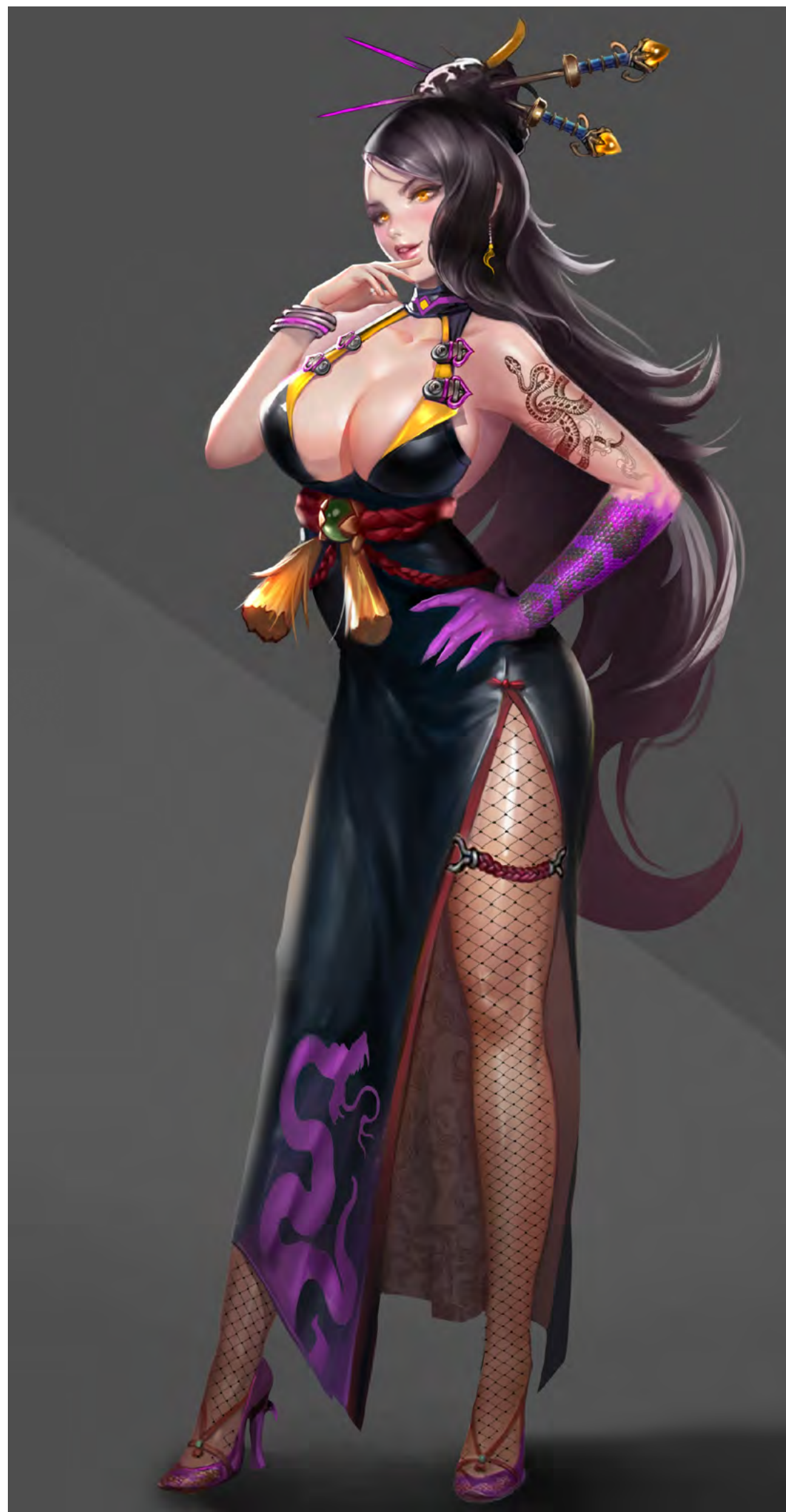
CLÃS

CLÃ DAS VÍBORAS

Naja criou o clã matriarcal das víboras. Suas descendentes são conhecidas como cobras famintas, sendo que Cobra Faminta é o título de liderança entre os membros desse clã. Estão envolvidas em todos os tipos de crimes.

Os poderes mais comuns das cobras famintas são super velocidade, disparo de veneno e supersentidos variados, mas há cobras famintas magas, transmorfos, flamejantes, elétricas, flamejantes e até telepatas. Todas elas tomam cuidado para não gerarem filhos neutralizados ou deformados por poderes geneticamente incompatíveis. As filhas das cobras famintas são treinadas para liderança, ao passo que os filhos para serem os capangas delas.

O filho de uma cobra faminta é incentivado a buscar uma esposa super criminosa com os mesmos poderes dele ou com um poder complementar ao dele para fortalecer o clã. Super poderosos(as) com aspectos reptilianos são os(as) únicos bem-vindos(as) para procriar com membros desse clã, afinal, são cobras.



CLÃ DAS VIÚVAS NEGRAS

Uma dissidência do clã das Víboras. Naja III tornou-se a mais poderosa descendente da Naja original, embora seus poderes lembrassem mais as habilidades de uma aranha que as de uma cobra, ainda assim, ganhou o direito de portar o nome Naja.

Ela havia vencido tantos super-homens que resolveu que não precisaria mais dos homens no clã das Víboras, que eles deveriam ser tratados apenas como reprodutores e descartados depois, literalmente. É claro que tal postura radical não foi aceita por todas as cobras famintas. Isso gerou uma racha no clã e a Naja III tornou-se a primeira Viúva Negra Mor. Hoje, elas literalmente usam seus parceiros só para reproduzir e, quando descobrem-se grávidas de meninos, os matam.

Antes do exame de ultrassonografia, elas matavam seus parceiros quando se descobriam grávidas e abandonavam os meninos em orfanatos marcados com uma tatuagem de viúva-negra feita para parecer uma marca de nascença. Hoje elas abortam os fetos masculinos, mas, até meados dos anos 2000, alguns super criminosos velhos possuíam a marca da viúva-negra.

Além de concorrentes profissionais do clã das Víboras, as relações entre elas nunca foram

amistosas. Muitas cobras famintas conseguiram adotar alguns dos bebês abandonados pelas viúvas-negras. Víboras e Viúvas Negras entram constantemente em guerras territoriais, causadas, sobretudo pelas viúvas, que adoram provocar.

As Viúvas Negras só não são o maior clã matriarcal criminoso da história por serem extremamente competitivas e entrarem em guerras civis o tempo todo. A primeira Viúva Negra Mor teve seu posto usurpado por sua filha e assassina. A terceira líder era prima da segunda e a matou para tomar o lugar. Todas as líderes desse clã mataram suas antecessoras. As viúvas-negras só atuam ao lado de heróis em catástrofes extremas e fazendo de tudo para obterem lucro posterior. São as criminosas mais frias e agressivas do universo de super clãs.

Acredita-se que a atual líder tenha se tornado uma vampira para matar sua antecessora e garantir que nenhuma outra a mataria. Afinal já há dez anos não há uma mudança na liderança maior do grupo e a atual Viúva Negra Mor parece não ter envelhecido. Há uma aliança permanente entre alguns clãs de heróis, grupos de vigilantes e até policiais com o clã das Víboras contra o clã das Viúvas Negras. Elas são consideradas como inimigas comuns de vários clãs tanto de heróis como de vilões.

Ambientação para uma aventura ou campanha: a Viúva Negra Mor incomoda até clãs de vampiros e uma aliança inusitada entre vampiros, lobisomens e super-humanos é forjada para matá-la, com a ajuda interna de algumas viúvas negras que se recusam a continuar sob as ordens de uma vampira.

CLÃ DOS SILENCIOSOS

É um super clã ninja. Quando uma família de ninjas percebeu e identificou os poderes furtivos que não prejudicavam os filhos de normais e super humanos, começaram recrutar, treinar e a procriar com estes super seres específicos. O resultado, foi a formação do super clã ninja, os Silenciosos.

É um raro caso de clã em que seus membros são misturados entre os que têm um único poder, os com poderes múltiplos complementares e, em menor grau, os que não possuem super poderes. Tecnicamente, é um clã over power multi poderoso. São poderes identificados nesse clã: invisibilidade, telepatia, intangibilidade, insubstancialidade, teleporte, controle mental, manipulação mental e, em menor quantidade e grau,

super velocidade. Os Silenciosos só trabalham por dinheiro ou para salvar o mundo. Suspeita-se que toda alta cúpula Eloi na Ásia seja formada por silenciosos e sombrios. É certo que, parte desse clã conhece e participa dos Elois.

CLÃ DOS SOMBRIOS

Outro clã de ninjas (com ou sem super poderes). Concorrentes dos **Silenciosos**. Como seus concorrentes, é um clã over power multi poderoso.

O CLÃ BRAÇO FORTE

Vide **Puritanos** e o clã **Braço Forte**.

CLÃS DE ESTICADORES

Os clãs de esticadores são nomeados pelo sobrenome do esticador. Eles não adotam nenhum tipo de identidade secreta, a não ser que sejam criminosos. Um esticador criminoso jamais agirá em nome do clã.

CLÃ ALONGADO

O Clã Alongado é o único clã de esticadores com um nome super heroico. Criado pelo Alongado I, o primeiro esticador da Terra no universo de super clãs. Este é um clã que foge um pouco a todas as regras em relação a esticadores. Alongado I nunca revelou como adquiriu os poderes elásticos, mas sabe-se que ele foi normal até os 20 anos. Começou a combater o crime para contribuir com a vida em sua comunidade violenta. Combateu na segunda guerra e constituiu uma grande família que logo se espalhou pelo mundo, incluindo o Brasil.

O Alongado original nunca adotou uma identidade secreta, apenas aceitou o nome que a imprensa o deu e o incorporou aos nomes dos próprios filhos como um novo sobrenome. É o único clã de esticadores que gera pelo menos um combatente do crime a cada geração. Sua maioria, entretanto, prefere levar vidas normais, e atua mais no sentido de salvar vidas que combater. Muitos Alongados são bombeiros profissionais.

Patriarcas e matriarcas desse clã nunca usaram o nome Alongado(a) como título. Acredita-se que eles são os que melhor conhecem a história do surgimento e da proliferação dos super poderes pelo mundo.

CLÃ ALTA VOLTAGEM

A primeira família de elétricos da história, se espalhou pelo mundo todo.

Sendo um dos clãs mais antigos de supers, eles nunca adotam crianças de primeira geração e nem casam com heróis com menos de 15 gerações anteriores, preferencialmente 21. Nem todos nesse clã são heróis, alguns poucos são criminosos. A maioria tenta levar apenas uma vida comum, como é o caso do Eletricista. Seu fundador foi o Volt original.

Elétricos em geral se orgulham de seus poderes, mas não gostam de expô-los por medo de novas perseguições governamentais. O clã Alta Voltagem é uma das raras casas que permite que seus filhos ingressem nas carrei-



ras públicas, como policiais e militares sem medo, afinal, todos dirão que são mutantes de primeira geração, protegendo assim, o segredo da família.

No clã Alta Voltagem, todos os que se tornam heróis herdam o nome Volt e os criminosos, Danger Volt, que banidos do clã original, procuram os familiares criminosos espalhados por clãs de super criminosos compatíveis com poderes elétricos.

Quando usam identidades super heróicas ou criminosas, se identificam entre eles por números. Atualmente, isso não é um problema aqui no Brasil, onde apenas dois resolveram se fantasiar, um como herói, outro como criminoso. Entretanto, os atuais Volt e Danger Volt fizeram o que o nenhum clã antigo tolera, casamentos não autorizados. Volt se casou com a segunda Mina Rapidinha, filha da Mina Rapidinha original e de um Notívago, e geraram a Mina Rapidinha Turbo.

Por ser criminoso, Danger Volt foi, inclusive, banido de qualquer chance de voltar ao clã, sua filha é uma Cobra Faminta velocista e elétrica.

Porém, Volt e sua nova família podem frequentar as casas do clã Alta Voltagem no Brasil. Os galhos brasileiros dos super clãs espalhados pelo mundo tendem a ser mais tolerantes com as insubordinações.

CLÃ DOS FILHOS DA NOITE

É o mais antigo e poderoso clã de vampiros magos. Uma vez que a maioria nesse clã é vampiro originário, nem todos são vulneráveis ao Sol. Mais detalhes sobre vampiros de Super Clãs mais adiante. Nesse universo específico: nenhum de seus membros é tolo de vampirizar humanos que já possuem poderes sobre-humanos

não derivados de magia.

CLÃ DOS FILHOS BASTARDOS

Um clã de vampiros dissidentes dos **Filhos da Noite**. Todos eles foram humanos transformados por vampiros originários. Todos eles são vulneráveis ao Sol e se ressentem de seus criadores por conta disso, querendo destruí-los, daí a dissidência. Como nenhum deles era mago antes da transformação, não adquiririam a imunidade ao Sol nem se matassem seus criadores sugando-lhes o sangue.

Eles existem há mais tempo que a autotransformação e a ascensão de Melinda Maléfica à liderança dos Filhos da Noite. São os menos seletivos na hora de escolherem quem transformarão e adoram imortalizar loucos assassinos.

Chegam até mesmo a vender a vida eterna para os que pagam um alto preço em dinheiro, que eles usam com luxo e identidades falsas para atrair mais comida. Apesar de seu fundador e primeiro líder ter sido morto há muito tempo por um filho da noite, os filhos bastardos não são alvos fáceis e “procriam” muito. Também são peritos em atormentar seus “pais” do clã Filhos da Noite.

No universo específico de Super Clãs, não hesitam em transformar superhumanos criminosos. Com efeito, uma líder de um clã super criminoso pagou para ser transformada, a Viúva Negra Mor atual.

Tanto os Filhos da Noite quanto os Filhos Bastardos aparecerão em futuros cenários (universos paralelos) com as devidas diferenças.



GRANDE CLÃ FLAMEJANTE

São os descendentes do primeiro Flamejante desse universo. Se espalharam pelo mundo todo. Ao contrário da maioria dos flamejantes, os membros desse clã gostam de combater o crime, mas bem longe de conexões oficiais com os governos de seus respectivos países, tendo em vista as decepções do primeiro Flamejante depois da Segunda Guerra Mundial com a caça as bruxas nos EUA.

Se dividem em todas as profissões legais possíveis, menos as que se ligam diretamente aos governos. Alguns poucos até dispensam identidades secretas e usam seus poderes como ferramenta de trabalho cotidiano. Quase todos combatem o crime e ameaças cósmicas com frequência. Churrasqueiro pertence a esse clã e é uma exceção. Por querer “viver como um fogo de artifício” é discriminado por sua família até daqui a 300 anos, mas de forma velada, pois já tem várias resistências a invasões alienígenas e uma crise cósmica no currículo, além de já ter calado a boca de muitos primos e tios nas chamadas lutas (ou brigas) de fogo.

CLÃ DOS INCENDIÁRIOS

Clã de flamejantes criminosos, militares e mercenários. Eles partilham da ideia de que super humanos devem dominar a Terra e estão espalhados pelo mundo todo.

CLÃ FOGOS DE ARTIFÍCIO

É o maior clã de flamejantes que deseja somente levar uma vida normal. Estão espalhados no mundo inteiro, são fundadores de partidos e movimentos em defesa de super humanos. Têm uma ótima relação com quimeras de vários tipos e clãs. Ganharam esse nome por adorarem exhibir-se junto a fogos de artifício em dias de independência, ano novo e, no Brasil, festas juninas.

Muitos são cozinheiros, mas a grande maioria evita ao máximo usar seus poderes. É o clã que mais adota bebês flamejantes abandonados e que mais aceita casamentos entres seus membros e flamejantes de primeira geração e de outros clãs, mas que desejam levar uma vida tão normal quanto possível. Clãs de supers normais tendem a ser mais abertos e maleáveis que clãs de super heróis ou criminosos.

CLÃ ICEBERGS

Clã de congelantes que se dedica ao combate ao crime. Se espalhou pelo mundo. Não é tão avesso aos governos como a maioria dos clãs, há muitos, bombeiros, policiais e militares nos icebergs, todavia, mesmo os que não se empregam diretamente nesses tipos de serviços públicos atuam como vigilantes. Descendentes do Iceberg original, que foi um dos poucos super congelantes que teve um bom tratamento pelas autoridades constituídas no pós Segunda Guerra, os icebergs só começaram a sentir a perseguição aos supers quando amigos flamejantes começaram a ser difamados nos jornais. Foi nessa época que começaram a se aliar a psíquicos e, fatalmente, entraram em contato com os Elois. Alguns icebergs conseguem esconder suas habilidades dos normais por uma vida inteira e isso garantiu que alguns fizessem parte dos Elois. Loira Gelada é do clã Iceberg e já pertenceu aos Elois.

A maioria dos clãs de água e gelo é conhecida pelos sobrenomes comuns e atua em partidos e organizações militantes para levar uma vida normal.

CLÃ DA AVALANCHE

Clã de congelantes criminosos, militares e mercenários. Eles partilham da ideia de que super-humanos devem dominar a Terra e estão espalhados pelo mundo todo.

ASAS DE COMBATE

Clã de alados espalhados pelo mundo inteiro. Vêm de uma das mais antigas famílias de alados. Com tradição militar, quase todos trabalham para as forças armadas de seus respectivos países. Alguns viram mercenários e, uns poucos criminosos ou terroristas. Este é um daqueles clãs que, mesmo tendo sido fundado por heróis, há muito que seus membros se dividiram entre os dois lados da legalidade. Os alados são os que mais se ressentem com relação ao tratamento recebido pelos normais.

OVER CLÃ

O mais antigo e mais numeroso clã de multi poderosos da Terra. O Maximan atual será o patriarca desse clã daqui a 300 anos.

Por haver DNA alienígena de dois alienígenas, o Maximan e o Supra originais, praticamente todos os tipos de poderes estão presentes. Como os DNAs alienígenas equilibram todas as incompatibilidades e eles realmente não se importam com aparência de seus membros desde que haja saúde, é o clã que mais adota bebês quimeras abandonados e é onde seus membros mais se unem em matrimônio com quimeras adultos, mas mesmo nesse clã, alguns começaram a ver os humanos normais como incômodos desde 1990. Todos adotam identidades secretas, alguns possuem até mais de uma, para esconder dos patriarcas que estão no MNMT, muitos são até fundadores.

Em 2290, a Aliança começou a monitorar, manipular ou mesmo recrutar secretamente e para missões pontuais os membros insatisfeitos desse clã, mas nem mesmo esses sabem dos Elois.

CLÃ LUMINOS

Formado pelos descendentes de Luminos, um dos primeiros velocistas conhecidos e que foi mais rápido que a luz, esse clã se espalhou rápido pelo mundo. Seus membros são tantos que nem todos seguiram carreiras heróicas, há muito criminoso nesse clã. Como velocistas raramente se interessam por política, esse clã não é tão prolífico em gerar membros do MNMT.

CLÃ DOS ANCESTRAIS

O mais antigo clã de magos do planeta, está espalhado por todo o mundo. São os mais fervorosos inimigos dos vampiros e mortos vivos em geral, “esses miseráveis que tentam quebrar o ciclo da vida enganando a morte.”. Foram eles que ensinaram aos humanos como se defender dos mortos vivos. Os ancestrais se dividem em famílias, que se dividem em casas. O objetivo maior deles é erradicar os mortos vivos do planeta, e não medem esforços para isso. Alguns ancestrais acham que isso seria mais fácil se eles dominassem o mundo de uma vez e submetessem não magos as suas vontades. No universo específico de super clãs, muitos ancestrais ampliaram as capacidades de humanos escolhidos para defenderem seus interesses sejam esses puros ou escusos.

CLÃ DOS NECROMANTES

A primeira e mais antiga dissidência dos ancestrais. Surgiram numa época em que não se conheciam as possibilidades danosas que a vida eterna poderia trazer. Entretanto são ferrenhos defensores de magias de imortalidade. Muitos são vampiros.

Como poucos que almejam a vida eterna possuem a força e o poder necessário para conseguí-la, os Filhos da Noite logo saíram de suas fileiras para formar seu próprio clã. Alguns necromantes são vampiros mais antigos que os próprios Filhos da Noite, mas, por admitir que a imaginação e a inventividade são fortalecidas pela finitude da vida, eles não dispensam magos mortais em suas fileiras e famílias.

Se não há uma guerra total entre necromantes e filhos da noite é porque os ancestrais e seus aliados perseguem a ambos. Necromantes também fazem constantes alianças com os Filhos Bastardos. No universo de super clãs, a maioria dos magos que causam problemas vem dos necromantes.

O CLÃ DA PRIMEIRA ALCATEIA

O mais antigo clã de lobisomens com membros no mundo todo. Por ser a mais antiga alcateia da história, se espalhando pela Terra desde antes da escrita, possui uma grande variedade de tipos de lobisomens. Os mais incontroláveis são os mais gananciosos na forma humana.

Todos odeiam vampiros, uns por pura disputa de território, outros por reconhecerem que é preciso um egoísmo muito forte para se querer viver eternamente ao custo de vidas alheias.

As relações de humanos e lobisomens variam de acordo com a época, o lugar e o tipo de lobo em que os humanos licantropos se transformarão. Tendem a ser aliados dos ancestrais na luta contra os mortos vivos, e, de fato, alguns ancestrais são lobisomens e a primeira alcateia também foi formada por ancestrais lobisomens que preferiam uma vida mais rude. Os membros desse clã não seguem uma linha



ideológico política unificada, logo tudo variará de acordo com a época e o lugar. No universo de super clãs, isso quer dizer que cada membro desse clã decide de que lado está de acordo com seus interesses ou valores, mas todos lutarão contra vampiros e mortos vivos em geral sempre.

CLÃ DA NOITE (OU CLÃ NOTÍVAGO)

Vigilantes sempre existiram no mundo todo, em todas as épocas e por motivações que variam do combate ao crime comum ou a ditaduras. O Clã da Noite é o clã de vigilantes fundado pelo Notívago original, por isso também é conhecido por clã Notívago.

É um clã que surgiu no Brasil, na Era Vargas, mais precisamente na cidade do Rio de Janeiro, antes do país entrar na Segunda Guerra. Contam que eles ajudaram as resistências nas ditaduras brasileiras, inclusive na fuga de muitos artistas perseguidos pela repressão, mas também combatem o crime comum.

Clãs de vigilantes são diferentes de todos os outros, pois os mantos não são passados de pai para filho, mas de mestres para discípulos. Acontece que o Notívago original continuou a financiar a estrutura que construiu para seus aliados e assim sucessivamente. Muitos acreditam que isso acontece por que vigilantes costumam ser motivados por perdas familiares para o crime ou para os autoritarismos, quando um vigilante constitui família, ele se aposenta para viver plenamente o que não pôde ser vivido na infância ou adolescência e, em raros casos, até na vida adulta.

Nem todos os membros desse clã usam o nome Notívago (ou Notívaga). O Carranca atual, por exemplo, é membro desse clã.

Daqui a 300 anos, todos os membros do Clã da Noite farão parte do grupo Senhores X, que conta com combatentes do crime com e sem super poderes.

CLÃ TENEBROSO

Um clã de magos malignos. Aqui não há relativismos, todos os membros desse clã querem o domínio mundial, alguns são vampiros originários. Uma dissidência ainda mais perversa que os Necromantes. No universo de Super Clãs, especificamente, costumam treinar super humanos

criminosos em magia negra.

CLÃ DOS INSTANTÂNEOS

Instantaneamente, um instantâneo pode aparecer em qualquer lugar. Trata-se de um clã menor e recente de super furtivos que, se divide quase que igualmente entre os que querem levar uma vida normal, os que querem se envolver em heroísmo. Os normais acabam usando os poderes de super locomoção de forma profissional (carteiros, entregadores etc.), policiais, bombeiros, militares e até criminosos, estes acabam engrossando as fileiras de super clãs ninjas.

CLÃ DOS TEMPESTUOSOS

Um clã menor formado por controladores do clima. Mesmo sendo um clã antigo, são muito raros os controladores do clima. Há poucos clãs com esse poder.

CLÃ DOS RADICAIS

O mais agressivo clã de vigilantes humanos do universo de super clãs. Heróis desse universo matam quando não vêm outro modo de sobreviver a uma luta ou combate, mas, normalmente, não gostam disso. Os radicais são exceção. O lema deles é “não fazemos prisioneiros”.

Quando entram em combate ignoram até mesmo a segurança dos inocentes. Até a vida dos parentes dos bandidos é lixo para eles. São detestados tanto pelos outros vigilantes, quanto pelos super-heróis e até pelos policiais mais liberais. Para a infelicidade de todos, o Radical original fez uma escola que se espalhou pelo mundo, incluindo o Brasil.

CLÃ MULTI FORMA

É o maior clã de colecionadores de formas alternativas do mundo. Cada um de seus membros acumula, em média, cinco formas alternativas ao longo da vida, além da original, totalizando seis em média. Todos os colecionadores de forma alternativa desse clã são seres humanos normais em suas formas originais. O mais promissor de seus membros brasileiros é o Formulax, com cinco formas alternativas, mas ele ainda têm só 15 anos. As formas alternativas costumam aparecer lá pelos nove, dez anos e param entre 30 e 35. Com o passar do tempo, esse clã se dividiu entre os que acham que o super vigilantismo é válido e aqueles que preferem entrar para a polícia quando decidem combater o crime. Se bem que a maioria mesmo resolveu não combater o crime, usando os poderes de suas coleções para auxiliá-los no dia a dia. Em todo caso, é um clã a beira de uma ruptura real.

Dica para aventura ou campanha: um dos membros desse clã que combate o crime com uma identidade fantasiada resolve criar uma forma com poderes de fogo e gelo simultaneamente. Como ele já está numa idade em que um super com essa característica já teria colapsado, o colapso é instantâneo e brutal. É a gota de água para a ruptura de um clã. Até o imprudente **Formulax** passará para o lado de sua prima mais velha que é detetive da polícia.

CLÃ BARROS

Um clã menor de telepatas. Os mais poderosos pertencem aos Elois, nenhum deles é milionário.

CLÃ DA CURA

Uma grande família de super humanos com poderes de cura, espalhada pelo mundo todo. Os poderes de cura são perfeitamente compatíveis com quaisquer outro e com a normalidade, por isso eles se espalharam tanto. Discretos, costumam estudar medicina para fingir que é técnica os poderes que possuem. Com isso, acabaram desenvolvendo os pilares da medicina super humana junto com esticadores e super inteligentes, até para entender o funcionamento dos próprios poderes e dos demais super humanos.

Todos fingem serem humanos normais e protegem seus sobrenomes reais. Se um super curandeiro tiver filhos com qualquer humano ou super humano, esta criança nascerá com o poder da cura. Mas o poder da cura nunca é auto aplicável. Estamos falando de poder de curar, não de se regenerar, ou seja: os filhos deles terão efeitos nocivos da super força e de membros extras como se filhos de normais fossem. Muitos deles são elois.

CLÃS MENORES

Houve uma época, entre 1960 até 1985, mais ou menos, em que os super humanos tentaram se organizar de acordo com a origem de seus poderes, mas logo perceberam que cada poder possuía uma forma distinta de hereditariedade e compatibilidades variadas, mesmo quando vinham de uma origem comum.

DNAs alienígenas, entretanto, eram, em regra, mais maleáveis que terrestres e a magia e o sobrenatural sempre foram completamente aleatórios. Importante frisar que, com o tempo, os descendentes de alienígenas passaram a ter o DNA bem menos maleável. Cada grupo de jogo que decida quanto a este detalhe.

Alguns grupos que, coincidentemente, tinham poderes compatíveis, acabaram gerando os chamados clãs menores, alguns que daqui a 300 anos são grandes. O fato é que clãs menores continuam a surgir o tempo todo, mesmo daqui a 300 anos, e são conhecidos pelos seus sobrenomes próprios reais. Misturam poderes sem qualquer planejamento, só tomando cuidado com a compatibilidade ou não dos casos específicos.

Super fortes velocistas, voadores velocistas, esticadores superfortes, esticadores telepatas etc., são muitas as combinações possíveis; use a tabela de compatibilidade genética de poderes e crie o seu clã menor. Estas famílias, que geram clãs menores, ainda se formarão constantemente daqui a 300 anos. Os clãs menores de daqui a 300 anos serão os grandes clãs over powers de amanhã (daqui a 600 anos).

A família de Volt é considerada o embrião de um clã menor, uma vez que Mina Rapidinha Turbo é neta de uma super velocista de primeira geração e de um vigilante e filha de um elétrico com uma super velocista. Apesar de seu pai ter nascido em um clã, ela não goza da aceitação plena do clã. Ela não é a única nessa situação.

QUANDO O NOME DO CLÃ É UM SOBRENOME?

Encolhedores criam clãs com os sobrenomes como nomes. No universo de Super Clãs, este poder realmente não é muito útil em combate. Geralmente são cientistas, engenheiros eletrônicos/mecatrônicos ou programadores. Em raríssimos casos, quando o encolhedor é muito bem treinado, pode ser um espião.

As casas de gigantes são raras, e muitos são criminosos. Poucos são heróis, bombeiros ou policiais.



GRUPOS

OS COMBATENTES

Grupo de supersoldados que combateu o nazismo na segunda guerra. Depois os superseres ficaram tão comuns que não foi preciso fazer muito esforço para por, pelo menos, cinco em cada batalhão de uma guerra em ambos os lados. Este grupo deixou de existir por isso. O mestre é livre para criar os NPCs que fizeram parte desse grupo ou aceitar as sugestões propostas, como o Fantástico Forte por exemplo. Se bem que as fichas de personagens mortos não serão apresentadas em nenhum sistema que sirva de exemplo para esse cenário. Sim, daqui a 300 anos, o Fantástico Forte está morto. Não há vida eterna em super clãs.

Isso é mesmo importante: em qualquer sistema de regras que você jogue, não há imortais em super clãs. Lembremos que, mesmo os vampiros podem ser mortos.

A ELITE

A Elite é um grupo de heróis que qualquer PC recém-criado pode participar desde que seja recrutado ou que auxilie o grupo espontaneamente. É formado por agentes secretos do governo, com ou sem super-poderes, que enganam poderosos independentes e os fazem atuar acreditando que são apenas combatentes do crime livres das amarras do governo. É uma forma que governos do mundo todo encontraram de saber as identidades secretas e tudo o mais sobre super humanos ingênuos.

Jogador, se o mestre exigir supers de primeira geração, não recuse a entrada na Elite sem ter um bom argumento. Personagens supers de primeira geração não tem muitos meios ou motivações para conhecerem os bastidores do que acontece com os super poderosos. Alguns aliados esporádicos da Elite recusam sistematicamente o convite para dela participar. O grupo já existe a tanto tempo que muitos supers já desconfiam de sua real natureza, que é monitorar de perto os super-heróis que combatem o crime ou salvam vidas, mas que não são vinculados a órgãos governamentais.

Sua atual líder é a Recrutadora (ver também a Recrutadora). Este grupo surgiu depois da Segunda Guerra, quando, por medo de experimentos ou perseguições políticas, os supers começaram a fugir do contato direto com as autoridades. Foi aí que um herói, o Vigilante Saltador, começou a recrutar outros super vigilantes para auxiliar a polícia sem que esta soubesse.

Na verdade, a polícia sabia de tudo, mas fingia perseguir os vigilantes. O Vigilante Saltador era na verdade a super identidade civil do Mestre Combatente (um super soldado fruto de experimento governamental). Com o fim da segunda guerra, tornou-se um policial a paisana. Até daqui a 300 anos, o público normal não desconfiará da verdadeira natureza dos recrutadores da Elite. Governos do mundo todo adoram recrutar manipuladores de memórias. Isso é uma informação importante.

OS ESQUECIDOS

Super grupo financiado pelo governo que possui super seres dispostos a atuar como super soldados de elite e/ou super espões. São muitos, há vários subgrupos agindo simultaneamente ou simplesmente dando



apoio a agentes normais. O público sabe que os Esquecidos trabalham para as forças armadas, eles não são enganadores como a cúpula da Elite, mas são estigmatizados pela população comum e pelos super normais. O mestre é livre para criar os NPCs que lideram e coordenam esse grupo.

OS ABANDONADOS

Grupo de criminosos com super poderes. Eles foram abandonados por seus pais normais depois do teste genético. Obviamente, todos foram para os orfanatos especiais, mas fugiram logo que seus poderes se manifestaram. Por mais que tentem, os governos não conseguem chamar a maioria dessas crianças para as forças armadas ou para a polícia e os bombeiros. O mestre é livre para criar os NPCs que fundaram, lideram e coordenam esse grupo.

OS OBSCUROS

Grupo de super heróis formados por famílias que desconfiam da Elite, eles realmente atuam de forma a não serem reconhecidos como um grupo fixo, nem pela Elite nem pelas autoridades. O mestre é livre para criar os NPCs que fundaram, lideram e coordenam esse grupo.

OS ELOIS: A MAIS SECRETA DE TODAS AS SOCIEDADES

Esse grupo merece um capítulo a parte. São predominantemente supers com poderes psíquicos, mas possuem em suas fileiras congelantes, teleportadores, intangíveis, incorpóreos, invisíveis, super gênios, magos (com restrições), escaladores (com restrições), metamorfos (com restrições), supers com supersentidos e encolhedores.

Rejeitam qualquer super humano que possua um poder impossível de ser ocultado ou justificado com muito treinamento humanamente possível, como voadores, flamejantes, elétricos, energéticos em geral, colecionadores de formas alternativas, esticadores, disparadores, qualquer um que não tenha controle sobre o próprio poder e os que não podem se passar por pessoas normais, os chamados quimeras.

Alguns quimeras, sobretudo os com poderes mentais e os místicos, sabem da existência dos elois e se aliam a eles de várias formas. Tanto os quimeras quanto os elois se empenham para evitar o pesadelo de H. G. Wells no livro A Máquina do Tempo. É exatamente por isso que chamar um quimera de morlock, no universo de super clãs, é considerado uma ofensa racista.

Os elois adotaram esse nome como uma ironia fina. Um dos seus aliados quimeras que leu o livro A Máquina do Tempo, o Tubarão Psíquico, os chamava assim. Isso foi em 1984, quando os elois ainda eram conhecidos simplesmente como a Sociedade, com S maiúsculo.

Tubarão Psíquico foi um dos responsáveis por infiltrar super humanos nas forças armadas sem que elas ou o governo desconfiassem. Ele era um militar quimera e tinha poderes mentais, deve ter sido o mais poderoso telepata do mundo, mas tinha o corpo cinzento e seu rosto, sua boca e seus dentes lembravam os de um tubarão. Só estética, nadava e mergulhava tão bem quanto qualquer ser humano normal poderia. Ele até conseguiu uma esposa que queria ter filhos com ele, mas por insistência dele mesmo, permitiu que ela tivesse

o filho de outro e criou o menino como filho. “Não podia permitir que minha maldição fosse perpetuada.”. Se o seu cenário for o Brasil, saiba que, se não fosse pelo Tubarão Psíquico, nenhum perseguido pela ditadura militar teria escapado para o exílio. Sua aparência sempre foi vista como um sarcasmo da natureza, todos os que o conheceram sabiam que de tubarão ele não tinha nada. É fundador do Movimento pela Melhoria Social das Quimeras e do Partido Quimeras Livres, PQL. Com relação ao movimento, ele o fez de forma velada, uma vez que era contrário à ditadura que o empregava.

Tubarão Psíquico sempre será um NPC e é exclusivo de Super Clãs. Como ele morreu em 2000, sua ficha terá que ser construída por cada mestre da forma que bem desejar tendo em vista o que aqui está determinado.

O maior objetivo dos Elois, do Movimento pela Melhoria Social das Quimeras, do Partido Quimeras Livres (PQL) e do Partido pela Inclusão de Super Humanos no Cotidiano (PISHC) é evitar o pesadelo de H.G. Wells na Máquina do Tempo, uma vez que a Terra de super clãs se encaminha para algo ainda pior do que isso.

Aqui há necessidade de uma pausa para a quebra de estereótipos: nos quadrinhos mais famosos de super-heróis, os super humanos têm poderes que refletem suas personalidades. Exemplos mais gritantes são que velocistas, elétricos e flamejantes costumam ser impulsivos e descolados. No universo de super clãs, isso não funciona bem assim. Todo super poderoso pode, inadvertidamente, machucar humanos comuns e mesmo o flamejante mais atirado será comedido em seus atos para não se inflamar espontaneamente, ou até mesmo evitar o aquecimento excessivo de seu corpo num momento de maior excitação. Como o leitor já conseguiu perceber, daqui a 300 anos, o planeta Terra ficou muito parecido com o planeta Mongo. A situação ainda é reversível, alguns ainda lutam para revertê-la e evitar o pesadelo de Wells, outros lutam para acentuá-la. E ao contrário do que se pode imaginar, não são só quimeras que se ressentem contra os seres humanos normais. Muitos over powers se acham com direito natural de governar a Terra. 50% dos humanos terráqueos já possuem superpoderes e a tendência é aumentar.

Um detalhe importante sobre os Elois: haverá aqui vários personagens NPCs com poderes psíquicos



e riqueza. Qualquer um deles pode ser ou não um eloi e pode estar ou não na cúpula dessa sociedade a critério do mestre. Isso impedirá os jogadores espertinhos de escolherem como patrono ou mentor o mentor mor regional dos Elois. O mestre pode até criar vários outros personagens para que os jogadores jamais saibam quem realmente manda na tesouraria do jogo. Não se iludam, mestres, os jogadores sempre leem as partes restritas dos módulos básicos, das ambientações de aventuras e dos manuais destinados a vocês.

Os Elois são a mais secreta das sociedades e também a que possui os membros mais ricos: se você pudesse sonhar com os rumos da bolsa de valores no futuro e isso acontecesse de verdade, você deixaria de investir em ações? Se você puder ler pensamentos, emprestará dinheiro para um caloteiro? Pois é. Há psíquicos e elois em todas as classes sociais, mas a estrutura da sociedade mais secreta de todas é mantida pelos mais abastados, muitos que usaram seus poderes de forma discreta para ganhar dinheiro. As vezes, quando um eloi rico sente que há uma suspeita sobre sua sorte nos negócios, ele erra propositalmente. Como já foi dito há poderes que impedem uma pessoa de sequer sonhar com a existência dos Elois. São os proibidos dentro do círculo Elói. Mas há aqueles que podem ser aceitos ou não de acordo com o caso específico.

Os magos elois jamais voam, preferem se teleportar e ainda assim tomam o cuidado de não serem vistos. Os escaladores que não usam fantasias espalhafatosas para combater o crime e que fingem que aprenderam montanhismo e parkur como se humanos normais fossem são aceitos nos meios elois. Os metamorfos só são aceitos quando só se transformam em outros seres humanos, e, mesmo entre estes, se o metamorfo for ator e usar seu poder como maquiagem para teatro, está fora dos meios elois. Qualquer metamorfo que se tornar animal está fora dos círculos elois. Elois são mestres em fingir fracassos, toda vez que estiverem em meio humano e que tiverem consciência de que só os seus poderes os fariam vencer um desafio, eles “fracassarão” de forma convincente. Se um telepata quer jogar xadrez, ele que procure um telepata ou que tenha a dignidade de perder. Não vale usar sua telepatia para compensar a ausência de inteligência superior

GLOSSÁRIO DOS ELOIS

Brilhantes: é o termo que os elois usam para designar os que possuem poderes impossíveis de serem ocultados ou daqueles que, mesmo tendo a opção de levar uma vida discreta, tornam seus poderes públicos. Qualquer herói ou vilão fantasiado é considerado um brilhante não importa o poder que tenha.

Inconscientes: são os membros da Sociedade (com S maiúsculo mesmo) infiltrados nas várias camadas dos governos e que não sabem que são elois. Suas memórias acerca da Sociedade são bloqueadas para que eles passem as informações sigilosas que possam afetar a vida dos super humanos aos Elois sem correrem o risco de serem descobertos nesse processo. Graças ao serviço deles, nenhuma lei de registro de super poderes jamais será aprovada, os Elois sabem a verdadeira natureza da Elite entre outras coisas. Alguns não elois também podem ser inconscientes. Um mestre pode decidir que um personagem de jogador seja um inconsciente, mesmo que o jogador não saiba.

Aliados: são os não elois dignos de confiança e que os auxiliam voluntariamente sabendo que eles existem e como agem. A maioria é de quimeras e a maioria da maioria são de quimeras com poderes psíquicos. Os esticadores também se colocam a serviço dos elois, mas em menor número.

Aliados esporádicos: são aquelas pessoas que melhor ajudam quando tudo sabem, mas logo que o prolema é resolvido, não podem continuar sabendo. Muitos esticadores já foram aliados esporádicos. Lembrando que os esticadores podem ser discretos para qualquer coisa, menos para ocultarem seus poderes, portanto, alguns esticadores são promovidos a aliados.

Um bom jogador poderá fazer com que seu personagem seja digno de tornar-se um aliado dos elois. Nesse caso, o mestre o comunicará e ele terá regalias secretas.

a de um adversário não telepata, que não pode defender-se.

Então nenhum eloi têm vida pública? A grande maioria não e estão espalhados em todas as classes sociais e em todas as partes do mundo. É claro que um grande empresário estará em algumas colunas sociais ou metido em alguns escândalos sexuais, suspeitas de especulação, informações privilegiadas etc. Mas qualquer profissão que obrigue a uma exposição em palcos barra a possibilidade de alguém ser eloi. A lógica é que rostos muito conhecidos não conseguem ser discretos. Um super humano que interessasse ao público, mais cedo ou mais tarde, será flagrado por um paparazzo usando seus poderes.

Nem escritores podem fazer parte desse grupo, entendendo como escritor qualquer um que tenha publicado um livro em qualquer gênero ou área de conhecimento por menos sucesso que o livro tenha feito. Basicamente, todos os que almejam algum tipo de reconhecimento do grande público estão longe da esfera dos elois, mesmo que sejam filhos de elois.

Mesmo telepatas não estão livres de vaidade. Um telepata real pode fingir que é truque de mágica os poderes que possui e se apresentar em um palco. Atletas profissionais com super poderes que fingem que são humanos normais também estão fora da mais secreta das sociedades. Muitas vezes, elois que se passam por normais os denunciam. Há, todos os elois se passam por humanos normais.

Para situar o mestre, estima-se que metade dos psíquicos do mundo sejam elois. É certo que todo clã de psíquicos possui, pelo menos, um eloi. É claro que essa contagem é feita pelos próprios elois e divulgada somente entre eles. É por essa razão que todo mestre deve ter, pelo menos, um personagem eloi. Eles estão em todos os órgãos públicos do mundo. Se não estão, há, pelo menos, uma pessoa que, sem saber, passa informações aos telepatas elois. Mesmo que o jogador saiba que tal personagem é um eloi, o personagem do jogador não terá como saber. Um personagem que descubra que outro é um eloi, terá que se esforçar para ganhar a confiança dele, pois os elois possuem uma rede de apagadores de memória pronta para agir em qualquer situação. Isso se o próprio desmascarado não for um apagador de memória. Não se engane, aquele copeiro servindo cafezinho com pontuação de personagem pífia pode ser um eloi telepata. Nenhuma ficha de eloi constará “patrono: elois” ou “mentor: um eloi.” Todos os elois são NPCs, salvo se a campanha for de PCs elois iniciantes ou se o mestre não se importar em receber um jogador de outro grupo que tenha um personagem eloi. Nesse caso, o novo jogador que já traz um personagem eloi pronto, terá que avisar ao mestre. O mestre pode desconsiderar isso até entrar em contato com o mestre anterior do jogador para saber se ele não está mentindo. Ou desconsiderar de fato, ou recusar PCs elois. Personagens elois devem ser, preferencialmente, NPCs.

Os Elois espionam os governos, mas nenhum governo saberá a existência dos Elois.

Um eloi com riqueza apoiará sempre os partidos e organizações de super humanos que lutam por seus direitos civis, incluindo aí o direito de levar uma vida normal ou, até mesmo, o direito de abdicar de seus poderes, caso isso, um dia, venha a ser possível.

Um eloi pode até saber quem são os que estão ao redor dele, mas estes

jamais desconfiarão do eloi entre eles. Um eloi deve ter a capacidade de enganar outro.

Os telepatas mais poderosos são aqueles que conseguiram esconder os poderes de seus pais telepatas até os 14 anos de idade. O mesmo vale para todos os psíquicos. As altas cúpulas dos Elois possuem 9 psíquicos para cada 1 não psíquico.

Os Elois acreditam na coexistência pacífica entre humanos e todos os tipos de super humanos, mas não são ingênuos e não querem ser usados como armas por governos ou grupos extremistas. Para preservar a privacidade de si mesmo e da Sociedade, um eloi não deve ter escrúpulos em usar seus poderes mentais ou em pedir o apoio necessário.

Alguns elois se dedicam ao combate ao crime, mas o fazem da forma mais discreta possível como policiais ou detetives profissionais. Um policial que usa disparos de gelo ou telepatia ou empatia etc. no combate ao crime não é considerado um brilhante, pois leva uma vida comum usando o poder como ferramenta de trabalho. Mas isso não abre brechas para voadores, flamejantes, esticadores, quimeras, velocistas entre outros que sempre chamam a atenção de muita gente. O mesmo vale para aqueles congelantes que abraçam a gastronomia. Isso não anula o fato de que alguns poderes estarão para sempre barrados dos círculos elois. Será eloi todo o filho de eloi que passar no teste, ou todo aquele não brilhante que for digno de confiança.

Observação: estas regras nunca serão escritas dentro do universo de super clãs, elas são transmitidas telepaticamente a todos os que conquistam o direito de serem elois.

Todo mestre deve ter ao menos um personagem eloi, mesmo que não o use com frequência ou que não crie campanhas aonde os elois são fundamentais. Acontece que, alguns detalhes sobre esses personagens serão decididos ao longo dos jogos e das campanhas. Para garantir o cumprimento dessa regra, todo mestre deverá ter, pelo menos, dois personagens com os poderes ou tipos de poderes permitidos no círculo eloi, um deles será o eloi. Dica, criar um personagem eloi que só será apresentado se o mestre resolver usar os elois numa aventura ou campanha e confundir os jogadores com possibilidades nesta mesma aventura ou campanha. Importante salientar que cada cidade do mundo têm um conselho formado pelo líder, pelos conselheiros e pelos patronos (os elois que podem financiar o grupo e o fazem). Todo patrono é conselheiro, mas nem todo conselheiro é patrono. No Brasil, o líder Elói é eleito entre todos os membros presentes na reunião anual dos elois de quatro em quatro anos.

Clãs de poderes místicos sabem da existência dos elois e zombam dos mesmos. Melinda Maléfica chegou a declarar certa vez que: “Vocês que se acham a mais secreta das sociedades se esquecem que nós, os mais antigos, nos comunicamos com fantasmas. Eles, sim são invisíveis de fato, estão em todos os lugares e tudo sabem e tudo podem aos mais antigos contar. Já vocês, que nós chamam de monstros por preconceito contra a magia, e que se acham menos monstros por serem derivados da ciência, nem enxergam os monstros que crescem em seus seios.”.

GLOSSÁRIO DOS ELOIS (CONTINUAÇÃO)

Um aliado pode ser promovido a eloi, mas isso dependerá do seu poder ou de sua combinação de poderes (e dos poderes e das combinações de poderes de cada eventual forma alternativa).

Apagados: são elois que não mantiveram a discrição e que tiveram todas as memórias sobre a Sociedade permanentemente bloqueadas. Alguns destes tentaram usar os recursos da Sociedade para subjugar os humanos normais e deflagrarem de vez o pesadelo de H.G. Wells. Sim, nem todo eloi é bonzinho e isso pode ser o gancho para uma aventura ou campanha.

Ex-aliados: são os apagados entre os não elois.

Herdeiros inocentes: os filhos de elois reprovados no teste da Sociedade, que nunca farão a menor ideia da existência da mesma.

Desligados: os que se recusaram a entrar na Sociedade ou os que dela quiseram sair de modo voluntário e pacífico. Suas memórias sobre o grupo foram apagadas ou bloqueadas. Exemplo: para namorar sério o Churrasqueiro, um flamejante, Loira Gelada se desligou dos Elois. Desligados que saem dos Elois podem voltar um dia, os filhos de elois que passaram nos testes e se recusaram a entrar jamais serão elois. Filhos de desligados jamais serão elois, uma vez que, quando um desligado têm um filho, este não pode fazer os testes para eloi. Isso também vale para os filhos adotivos.

A ALIANÇA SECRETA SUPER HUMANA

A Aliança Secreta Super Humana é outro grupo que merecerá atenção especial, daqui a 300 anos. Os Elois acreditam que são a mais secreta das sociedades. Mal sabem eles, que em seu próprio meio surgiu a Aliança Secreta Super Humana.

Uma organização que prega que os super humanos devem governar a Terra. Os primeiros membros eram de elois psíquicos cansados de se esconder, poderosos demais para que suas intenções fossem descobertas por seus pares. A aliança já conta com o apoio dos Abandonados e financia grupos de quimeras descontentes pelo mundo todo. O grande plano da aliança é colocar líderes e legisladores super humanos que aparentam serem normais em todo o mundo e acabar com os direitos políticos dos humanos sem poderes. Não estão longe de conseguir o que querem: “Em breve nos revelaremos.”. Não se sabe ao certo quando esse grupo surgiu, mas há muito ele cresce dentro da estrutura dos elois que de nada desconfiam.

Dica para início de campanha: some o ano em que estamos a 301, é quando A Revelação ocorrerá. Os elois são desmascarados e expostos. A ASSH inicia seu plano de desencadear o pesadelo de Wells e de transformar a Terra num Neo Mongo.

OS CONDENADOS

Super criminosos que executam missões suicidas para conseguir redução da pena ou perdão presidencial, caso sobrevivam, evidentemente.

JOVENS ELEMENTAIS

Ganharam poderes em função de um meteoro. Mais tarde, descobriram que o meteoro era um artefato alienígena e que a Terra estava para ser invadida. Os Jovens Elementais tiveram que evitar que a Terra fosse destruída no fogo cruzado de uma guerra espacial entre os zuretanos (do planeta Zuretar) e os giroidos (do planeta Giror), duas espécies alienígenas que só se interessaram pela Terra recentemente.

Sendo um grupo recente formado por heróis de primeira geração, relativamente recém-ingressos na vida com superpoderes, só agora eles percebem o mundo de forma completa e ainda não se acostumaram com isso. Como a comunidade super humana ainda não estava acostumada com essas duas novas raças alienígenas, e eles só queriam o Melhorador Power Max que deu poderes aos garotos normais, os Jovens Elementais rechaçaram essa invasão dupla quase que sozinhos, tendo apoio de um ou outro super humano em alguns momentos. Geninha quase morreu e eles lutam para viver uma vida tão normal quanto possível. Vide também Bete Frígida, Lady Titânia, Gata Escaldada, Telepático e Geninha.

SENHORES X

Um dia, os bandidos se acostumaram com os poderes e armas dos heróis que combatiam. Houve uma troca de “figurinhas”. Os bandidos passaram a estudar todos os métodos, poderes e armas de todos os heróis, bem como decorar o modo como eles se apresentavam (se usavam fantasias ou roupas normais só com máscaras e luvas etc.). Nesse contexto, vigilantes (com e sem super poderes) resolveram aceitar um convite do Notívago da época e criaram o grupo Senhores X. Com uma fantasia padronizada que eles mudam a cada ano, os criminosos (com e sem super poderes) nunca sabem exatamente quem estão enfrentando.

MESTRES MULTIVERSAIS

Esse grupo é a primeira linha de defesa da Terra em caso de crises no multiverso. Todos os super-humanos possuem equivalentes em outras Terras, mas poucos têm plena consciência disso, poucos se relacionam bem e frequentemente com as suas contrapartes e muitos ficam confusos e evitam esse tipo de convívio. Os Mestres Multiversais são estudiosos do multiverso e adoram trocar experiências e informações com suas contrapartes mais velhas, mais novas ou contemporâneas. Há um grupo de Mestres Multiversais em todos os universos de super-heróis. O de Super Clãs é relativamente jovem, composto por Ted Alongado, Gamer, Freezer Kid, Estrelinha, Geninha e, lamentavelmente, eles tiveram que engolir a Recrutadora em sua formação original. Eles sabem da Elite e a evitam.

PARTIDOS E MOVIMENTOS DE SUPER HUMANOS

Os super normais, como são conhecidos os super humanos com aparência normal e que só querem uma vida normal, fizeram um movimento mundial para combater o medo dos humanos normais por eles e, geralmente, formam sedes em seus países e cidades do Partido pela Inclusão de Super Humanos no Cotidiano, PISHC. Fora a quantidade enorme de super-humanos com poderes pífios que não servem de nada em lutas, combates ou sobrevivência e de pessoas cujo o preço do poder é um aspecto repulsivo, os chamados quimeras.

Quimeras possuem partidos e movimentos específicos, o Partido Quimeras Livres, PQL, e o Movimento pela Melhoria Social das Quimeras, MMSQ, são os mais relevantes.

Distinção importante para os leitores realmente avançados de super-heróis: ao contrário dos coringas no universo de Cartas Selvagens (Wild Cards) que podem ter poderes ou não, todo personagem monstruoso em Super Clãs tem alguma característica ou vantagem considerada super-humana. As quimeras de super clãs nunca são, simplesmente, pessoas deformadas, embora nem toda deformidade tenha relação com o poder de fato. No universo de super clãs, a série de livros Cartas Selvagens (Wild Cards) possui sucesso mundial maior até do que de Harry Potter. Nos quadrinhos, as releituras dos personagens de domínio público e a série Astro City, de Ross e Busiek, já fazem mais sucesso que os personagens mais tradicionais, mesmo entre o grande público normal e sem poderes.

Os quimeras geralmente servem as forças armadas com gosto, uma das poucas chances de ascensão socioeconômica de que dispõe. Muitos membros do supergrupo governamental os Esquecidos são quimeras.

Mas quimeras, alados, portadores de membros extras e super humanos com aparências normais, sobretudo os super fortes que se ressentem por não poder ter filhos com mulheres comuns, em geral também possuem movimentos radicais como o Movimento Neo Mongo na Terra (MNMT), que é o que agrega mais super seres de diversos clãs e com poderes variados. Para eles, o pesadelo de Wells virará o sonho de Raymond se os super humanos dominarem o planeta retirando dos humanos sem poderes os direitos políticos. Esse movimento surgiu em 1990, mas foi contido durante anos por grandes grupos de super heróis como a Elite, os Elois e os Obscuros em todo o mundo. Mas voltou a ganhar força com um apoio financeiro e material desconhecido em 2290.

Uma informação importante sobre ciborgues: a maioria dos humanos que se vê forçada a transformar-se em máquinas se amargura a tal ponto com o modo como passa a ser tratada pelos humanos normais que acaba aderindo a esse movimento. Ciborgues sofrem tanta discriminação quanto quimeras e alados. Sempre que esse grupo age, faz barulho. O que eles querem é serem vistos e temidos pelos normais: “Queremos sair

da escuridão e assumir nosso lugar a luz. Nós somos o futuro humano e os inferiores devem se curvar a nós.”, foram palavras do Comandante Supremo, líder atual do movimento.

CLUBE DE RPG COMBATENTES FANTÁSTICOS

Um grupo de jovens heróis, dedicado ao RPG tradicional de mesa, oriundos de pequenos clãs pouco conhecidos. É formado por: Mestre, e seu campo de força conhecido como escudo do mestre; Devastadora, uma menina super forte; Pedro Psi, com poderes mentais; Bugiganga, um super gênio criador de gadgets etc.; Explosiva, uma disparadora de energia; e Arcana, uma maga. É um dos mais antigos grupos informais do universo de super clãs no Brasil, existente desde os anos de 1990. Seus títulos passam de geração a geração, as vezes de pai para filho, as vezes de discípulo para mestre.

DEFENSORES PIONEIROS

Os Defensores Pioneiros, também chamados de Retrô Men ou de Vintage Men, são um grupo de heróis que se inspiram em quadrinhos de super-heróis (vigilantes etc.) que caíram em domínio público. Eles podem ser oriundos de clãs ou de primeira geração, mas tomarão para si as identidades de personagens antigos de acordo com poderes e habilidades em comum. Curiosamente, as versões originais desses personagens jamais existiram no universo de Super Clãs.

O número de membros desse grupo é bem variável, daqui a 300 anos só há 5 em atividade no Brasil, um Homem Aéreo, um Desafiador Diabólico, um Flecha Escarlata, um Coruja e um Lama Verdejante. Outro motivo que torna os membros desse grupo coesos é o fato deles serem fascinados pelo multiverso. Adoram situações em que visitam os universos de domínio público com as mais variadas versões dos heróis que os inspiraram. São os mais esforçados aliados dos Mestres Multiversais e muitos

almejam entrar para esta equipe.

Todo ano, novos, atuais e velhos membros se reúnem numa convenção secreta em uma cidade do mundo diferente. O esconderijo de um é uma sede para todos, e isso garante encontros constantes entre eles. Os mais ricos montam seus QGs pensando na convenção anual mundial.

Reza a lenda que os primeiros Defensores Pioneiros assumiram identidades de heróis de quadrinhos que não existiam para despistar as autoridades, que ficavam sem saber quais artistas de quadrinhos conheciam heróis de verdade e quais estavam, de fato, inventando as histórias.

Na caça as bruxas – pós segunda grande guerra dos EUA do universo de Super Clãs – até artistas de quadrinhos foram vigiados pelos governos sob suspeita de conhecerem heróis reais e de, na verdade, estarem relatando como ficção as aventuras de seus amigos. Nenhum artista era idiota de pôr nomes de guerra, fantasias ou identidades secretas reais nos gibis, mas algumas histórias eram realidades disfarçadas. Para confundir as autoridades, os heróis reais assumiram identidades trocadas. Ou seja, o cara que inspirou o Flecha Escarlata passou a atuar na área do Lama Verdejante e assim sucessivamente. Entretanto, ainda por volta das décadas de 1930 e 1940, muitos heróis e até vilões foram verdadeiramente processados por usarem identidades ficcionais. De modo que os criadores dos personagens, escritores e desenhistas, que cediam os direitos de suas criações as empresas e trabalhavam sob pagamento, tiveram que pedir que tal prática parassem. Quando as editoras não conseguiam processar o herói que usava o nome do quadrinho, processava a prefeitura da cidade que dele se beneficiava, o prefeito de Nova York foi a televisão pedir pelo amor de Deus para que eles parassem. A contragosto, alguns voltaram para suas identidades heroicas originais, afinal, eles queriam proteger amigos artistas de quadrinhos, outros adotaram roupas funcionais e mantiveram o grupo na clandestinidade.

Nos dias de Halloween e em convenções de quadrinhos ficava evidente que o grupo era mantido. As autoridades e os criadores de fato faziam vista grossa. Os heróis aproveitavam a autorização tácita de fantasiar-se e agiam em conjunto com as fantasias usando os nomes abertamente. Dizem que foi assim que eles inventaram o cosplay. Mas a maioria das edi-



toras faliu e a cada dia em que algum personagem caia em domínio público, o grupo inteiro comemorava. Nos anos 1980, eles, já com sedes secretas no mundo todo, fizeram a grande marcha da Era de Ouro. Afinal, já podiam, livremente, usar as identidades de seus ídolos de papel. Lembrando que a ficção de um mundo é realidade em outros. Foi a saída de um grande grupo de uma clandestinidade imposta por lei.

A relação dos escritores e artistas de quadrinhos com os super-heróis é até tranquila, mas, quando se fala das empresas e de seus executivos e editores, a coisa muda de figura. Até hoje, as empresas que detêm direitos autorais não permitem que super humanos reais usem suas preciosas TMs. Até vilões são processados.

Outra coisa que irrita as empresas de entretenimento que tiram os direitos de seus criadores é o fato do grupo ter instituído “O Dia Mundial do Editor Independente” com o lema “Editor independente, editor verdadeiro.” e de comemorar com festa cada data em que cada personagem que caiu em domínio público foi publicado pela primeira vez.

Muitos dos membros desse grupo são escritores, desenhistas, editores independentes e advogados especialistas em direitos autorais. Em seus manifestos, sempre defendem que a criação artística sob encomenda deveria ser mundialmente proibida e que o direito autoral deve ser inalienável em qualquer parte do mundo.

Ted Alongado sabe da existência desse grupo, já se encontrou com ele e é amigo de cada um de seus

membros no Brasil, mesmo dos inativos, mas se recusa a assumir a identidade de alguém que não existiu e detesta a forma “zoada” e sem apoio governamental como eles se organizam. Um dia, o atual Lama Verdejante do Brasil retrucou sério, mas em tom de brincadeira, que “O que você chama de ‘zoada’, nós chamamos de libertária. Não queremos burocracia, não precisamos preencher relatórios. Se o governo em que estamos ficar totalitário, acionaremos o protocolo de resistência na hora. Não queremos que eles saibam quem somos sob a máscara. E é muito cômodo para um esticador não temer autoritarismos.”. Esse argumento, vindo de um mago, fez Ted Alongado parar de insistir em mudar o grupo, apesar de continuar a ser um aliado constante.

A ORDEM

A Ordem é a mais secreta e antiga sociedade mundial de magos. Está espalhada pelo mundo inteiro e, desde antes de Cristo, um de seus objetivos é a erradicação dos mortos-vivos, sobretudo, vampiros. Os magos que dela participam precisam se mostrar aptos na criação de armamentos mágicos que podem dar poderes até a um não tocado pela magia.



PERSONAGENS

A RECRUTADORA (NPC OBRIGATÓRIA)

Líder atual do grupo A Elite. Ela é o elo secreto entre os super-heróis independentes e o governo. Possui um grupo de apoio fixo que, assim como ela, trabalha para o governo sem que seus aliados supers saibam disso. Fique à vontade para criar esse grupo que deve conter: um médico humano; um engenheiro humano; um ciborgue mestre, ou seja, ele é ciborgue, tem conhecimentos de robótica, mecatrônica e medicina, portanto, pode criar ciborgues; um mordomo (ou governanta) humano(a) normal e sua equipe para serviços domésticos; um grupo de super-humanos fixos, todos de primeira geração que são facilmente recrutados pelo governo. Eles devem ser tão poderosos quanto os PCs recém-criados na aventura ou campanha.

No universo de super clãs, há orfanatos só com super bebês de primeira geração abandonados por pais normais com medo do que os filhos possam fazer quando crescerem. São fortes candidatos a membros da Elite.

Os membros das famílias mais antigas de super humanos desconfiam da Elite e recusam, sistematicamente, a participarem do grupo.

Os Elois sabem tudo sobre a Elite, sem que a própria Elite ou o governo desconfiem.

Uma observação sobre os alados e os que têm membros extras em geral se faz necessária aqui. Assim como os quimeras, eles não possuem a chance de ter uma identidade secreta, por razões óbvias. Nenhuma forma de esconder asas em um ser humano funcionaria no mundo real. Alados e quimeras são os únicos tipos de supers que podem formar vínculos não hostis com governos e forças armadas e os fazem em todo o mundo. Sim, em super clãs, para o desespero dos puristas, há a prática do realismo seletivo.

TUBARÃO PSÍQUICO

Vide os Elois.

CHURRASQUEIRO E LOIRA GELADA

A critério do Mestre, podem ser PCs ou NPCs. O Churrasqueiro é Gabriel Torres e a Loira Gelada é Viviane Sousa. Um raro casal formado por um flamejante e uma congelante. Eles são proprietários da Churrascaria Loira Gelada e levam vidas normais, na verdade, isso é tudo o que eles querem. Ambos são cozinheiros profissionais e sócios.

PCS

Como PCs, será difícil o mestre arrumar uma boa desculpa para fazê-los embarcar em uma aventura. É claro que eles não se furtam a combater a pequena criminalidade nos arredores de seu restaurante (sendo que eles moram na parte de cima do estabelecimento), mas estão longe de terem a experiência de grandes combatentes do crime.



Com efeito, eles já vem de famílias de flamejantes e de congelantes que se dedicam ao combate ao crime, mas isso não é para eles. São duramente criticados por seus familiares por estarem juntos e por se recusarem a tomar seus devidos papéis como guardiões da sociedade etc...

Não possuem identidades secretas, mas não é todo mundo que sabe de seus poderes. Muitos acham que Loira Gelada é só um apelido carinhoso. Eles não fazem propaganda. Quando alguém descobre que eles têm poderes, eles mentem dizendo que são de primeira geração para protegerem suas respectivas famílias, seus clãs. Os que sabem são os clientes mais antigos e habituais da churrascaria e a equipe deles, pois certos poderes não conseguem ser escondidos das pessoas próximas por muito tempo. Ao contrário de outros universos, ninguém é tão estúpido no universo de super clãs.

É fato conhecido que eles tiveram um namoro um pouco turbulento pela resistência das famílias. Mas já recebem visitas de parentes e alguns até como clientes da churrascaria. Só quando o negócio prosperou, eles se casaram oficialmente. Ele é um tanto

quanto avesso a cerimônias e rituais até hoje.

Churrasqueiro e Loira Gelada vieram dos clãs Grande Clã Flamejante e dos Icebergs respectivamente.

NPCs OBRIGATÓRIOS

Daqui a 300 anos eles já estão em suas versões NPCs. Já adotaram filhos, pois seus genes se anulariam e seus filhos seriam crianças normais e possíveis pais de congelantes ou de flamejantes. Os adotados já são adolescentes com super poderes de fogo e água, pois crianças normais poderiam sofrer acidentes ao lado de pais super poderosos. A Churrascaria Loira Gelada já é uma rede de churrascarias e outros tipos de restaurantes diversificados espalhados por todo o país (pelo menos um em cada cidade).

Mesmo no universo de super clãs, as famílias de Churrasqueiro e de Loira Gelada são uma exceção. Por incrível que pareça, os flamejantes e congelantes costumam formar clãs que não se envolvem em super heroísmo. Há vários flamejantes e congelantes

cozinheiros, bombeiros, ou simplesmente tão discretos quanto conseguem ser. Com efeito, o metre, Camilo Barros e sua filha, a jovem recepcionista Cecília, são telepatas que avaliam cada novo membro da equipe para saber se eles serão confiáveis depois que descobrirem, os que são rejeitados neste super psicotécnico não trabalham no restaurante. Camilo e Cecília também apagam a mente de clientes de língua solta ou que bebem muito.

Loira Gelada vem de um clã cujos patriarcas e matriarcas fazem parte dos Elois. Ela foi ao acampamento Eloi e tornou-se uma eloi, mas decidiu que não queria ser apenas a amante de um flamejante. Com a recíproca do Churrasqueiro, ela teve que esquecer que, um dia, já pertenceu a mais secreta das sociedades. Entretanto, os conhecimentos de sobrevivência que aprendeu no acampamento continuaram com ela. Os manipuladores de memórias dos elois fizeram com que ela pensasse que havia ido num acampamento de super escoteiros qualquer.

Acontece, que nem seus pais, familiares e mentores previram que ela adquiriria superforça, um poder brilhante, segundo os Elois, e por isso proibido no grupo; nenhum membro dos Icebergs, além dela, a manifestou. A força maior da Loira Gelada só se manifestou numa invasão alienígena, quando ela teve que erguer uma parede a prova de fogo para salvar a filha adotiva da morte.

SALAMANDRA

Uma flamejante, atual esposa de Iceberg. Do clã Fogos de Artifício. Em todos os universos, ela é uma médica. Somente no de super clãs, ela tem doutorado em cybernetica e é capaz de construir cyborgs.

A FAMÍLIA BARROS

NPCs obrigatórios. Uma família de telepatas que não se envolve com combate ao crime. Como a maioria dos clãs de psíquicos, os membros dessa família só querem se passar por normais para viverem suas vidas. Todos são elois e nenhum é milionário. Ver também Clã Barros, Elois, Churrasqueiro & Loira

EVOLUÇÃO DA CHURRASCARIA LOIRA GELADA

- Churrasqueiro e Loira Gelada são sócios fundadores da primeira Churrascaria Loira Gelada.
- Expansão, a Churrascaria Loira Gelada vira marca registrada da Loira Gelada LTDA, com restaurantes por todo o Rio de Janeiro.
- A empresa cresce e abre o capital, Churrascaria Loira Gelada S.A. com filiais no Brasil inteiro.
- A empresa diversifica os tipos de restaurantes, lanchonetes e marcas: Só Saladas, Pizza a Jato, Dor do Som Restaurante, Bar e Karaokê, todos da Rede de Restaurantes Loira Gelada.
- Daqui a 300 anos, é uma das redes de restaurantes mais lucrativas do Brasil, não há cidade no país que não tenha franquias e o negócio segue crescendo e se diversificando.
- Iceberg e Tempestade de Neve atuais: pais da Loira Gelada.
- Se divorciaram quando a filha manifestou super força. Como esse poder não existia em nenhuma das duas famílias congelantes, Iceberg suspeitou que a filha fosse filha de um braço forte com quem Tempestade de Neve se relacionou na juventude, mesmo com o médico da família alertando para o fato de que, se fosse o caso, a super força seria um dos primeiros poderes a se manifestar em crianças multi poderosas, com raríssimas exceções para a invulnerabilidade.
- Alheia a tudo isso, Loura Gelada foi psiquicamente dopada por Cecília e teve seu sangue coletado para um exame de DNA. Ficou provado que Iceberg é o pai de Loira Gelada, mas o estrago feito, não pôde ser desfeito. Loira Gelada, até hoje, nem desconfia o porquê dos pais estarem separados. Churrasqueiro, compreensivo, acabou ajudando para que os dois ficassem minimamente amigos.
- Hoje Iceberg vive com Salamandra, uma flamejante. Tempestade de Neve, por sua vez, resolveu nunca mais casar, mas já namorou vários flamejantes e congelantes desde então.
- Iceberg é engenheiro detentor de várias patentes. Tempestade de Neve é uma artista plástica versátil e renomada no mundo todo. No início de sua carreira, desenhou muitos quadrinhos de super-heróis, RPGs e séries de cards, além de ter tido um breve período na indústria de games, quando conheceu Iceberg e descobriu que ele também era um congelante. Coincidências felizes armadas por famílias com ligações com os Elois, “esses manipuladores natos”.

Gelada, Camilo Barros, Cecília Barros e Mirna Barros.

PURITANOS E O CLÃ BRAÇO FORTE

O Puritano original foi abduzido em 1938. Logo que o raio de luz o atingiu, foi levado a bordo do disco e perdeu os sentidos. Quando acordou, viu-se cercado por robôs, que, ao que tudo indicava, fizeram experimentos nele. Desnortado, resolveu fugir do local e descobriu-se com super força. Enquanto destruía os robôs, que tentavam mantê-lo na nave, encontrou uma garota na mesma situação que ele. Os dois se uniram e fugiram da nave. Estavam tão desesperados que nem perceberam que tinham o conhecimento para fazer o que fizeram e usar seus novos poderes.

Logo que se viram na Terra e testemunharam o afastamento do OVNI, é que começaram a tentar saber o que aconteceu. Ele fora abduzido em São Paulo, ela no Rio de Janeiro, foram largados numa estrada em Minas Gerais. Se deram conta que só viram robôs, nenhum ser de carne e osso. Também perceberam que não poderiam manipular os controles da nave naturalmente, algo havia ocorrido. Estava claro que os controladores dos robôs queriam dar-lhes super força e algum conhecimento por meios não naturais. Eles só não sabiam o motivo.

Ser o Puritano, estragou com a vida do Puritano original, uma vez que ele era lutador de boxe e ficou proibido de lutar. Sua aparência de peso médio nada significava, era mais forte que o mais forte dos humanos normais, só a Puritana, o Forte Fantástico, os primeiros super vilões fortes e os demais super heróis fortes rivalizavam com ele em força.

Uniu-se a liga de boxe dos quimeras usando mascara para preservar a identidade, mas ao perceber que a torcida ficava ao lado dele só por sua aparência normal e que, seus amigos não mereciam o estigma que estava sendo criado, resolveu se afastar dos esportes. Foi aí que a imprensa o batizou de Puritano. Nisso, já namorava a garota que encontrara na nave, que agia sob o nome de Puritana, mas sem fantasia espalhafatosa, só com uma máscara comum que cobria o rosto. Ela, que era dona de uma confecção, deu um emprego ao namorado, na verdade estava bancando os estudos dele em administração para que a auxiliasse nos negócios, e eles se casaram. Como ele era conhecido por ter atuado na liga de boxe dos quimeras, foi convocado pelo governo brasileiro para lutar na Itália durante a segunda Grande Guerra. Mesmo com sua super força voltou cheio de traumas de guerra e esperando nunca mais precisar matar seres humanos de novo. Usava uma máscara o tempo todo. Como todos tinham um certo medo dele, ninguém do exército ou do governo jamais soube seu nome real.

Convenceu a todos de que tinha perdido a super força. Entrou no Corpo de Bombeiros onde poderia usar os seus dons de forma discreta, seus colegas do corpo de bombeiros resolveram escondê-lo das autoridades superiores fazendo com que todos acreditassem que ele era só mais um bombeiro. Todos os seus descendentes seriam influenciados por essas atitudes.

Todos os descendentes do casal Puritano original ora são bombeiros, ora empresários. Só aqueles que não conseguem ficar omissos diante de crimes recebem os nomes Puritano ou Puritana. Eles não procuram os acontecimentos, só não ficam omissos.

Mas a história do casal Puritano original não terminou aí. Quando houve a primeira invasão alienígena na Terra, eles descobriram que a raça que controlava os robôs que os transformaram queria, justamente, que os super humanos da Terra parassem ou destruíssem os pentelhons.

Esses alienígenas que transformaram o casal Puritano original, se auto denominavam, os pazianos, do planeta Pazex. Eram videntes e tão pacifistas que vieram a Terra com seus robôs médicos antes de seus potenciais inimigos, para transformar humanos em super humanos e para não terem que sujar as próprias mãos.

Puritano ficou furioso, “Vocês são é covardes! Vieram para nos agradecer, mas não previram que eu os matarei! Vocês f***** com a minha vida, seus b*****!”. Teve que ser segurado pela mulher, pelo **Forte**

Fantástico e pelo **Tenente Brasileiro**.

Até a sua morte, o Puritano original amaldiçoou os covardes pazianos e atribuiu toda a existência de super humanos na Terra a eles, mas a verdade é que, quando estavam sondando o planeta, os pazianos perceberam que só precisariam transformar um casal. Com noções de distância muito maiores que as nossas, eles acharam que os estados do Rio de Janeiro, São Paulo e Minas Gerais estavam localizados num espaço que eles chamariam de a mesma rua. Isso evidencia uma característica peculiar dos membros do clã Braço Forte; são realmente avessos à violência e procuram matar somente em guerras, mas se alguém for idiota o bastante de tirar-lhes do sério...

Sob hipótese alguma um membro do clã Braço Forte se relacionará emocionalmente com alienígenas ou seus descendentes, tenha ele(a) aparência humana ou não. A maioria dos membros do clã Braço Forte combate apenas alienígenas. Possuem campos de treinamento próprios e só combaterão criminosos para defenderem a si mesmos e seus entes queridos, não ficam omissos na ocorrência dos crimes que eventualmente testemunham, mas, raramente, combatem o crime. Aqueles que recebem os nomes Puritano ou Puritana serão os líderes do clã, matriarca ou patriarca ou ambos. Eles não são imortais, de fato vivem tanto quanto se não tivessem poderes.

Patriarcas e matriarcas do clã Braço Forte sabem da existência dos Elois, são seus aliados de confiança. Só não entram no grupo porque a super força é considerada um poder brilhante, um super forte distraído quebra a mão de um adversário normal só por não perceber um ataque pelas costas e ficar parado. Por não se misturarem com alienígenas, são um dos poucos clãs de super força pura. Nenhum membro desse clã voará ou disparará calor dos olhos etc.

O Puritano atual já é um bombeiro chefe e está sendo preparado para ser o portador de todos os segredos do clã Braço Forte, inclusive um teste de aliado eloi. Cada membro do clã usa um codinome distinto, mas só os considerados mais íntegros recebem os nomes de Puritano e Puritana.

CURIOSIDADES SOBRE ALGUNS DOS PURITANOS ANTERIORES

Um dos Puritanos decidiu não ter filhos (e, de fato, não os teve) por ter gostado de uma normal e saber o que poderia acontecer caso teimasse. Foi abandonado pela garota, por ela querer filhos e ganhou a raiva pelos poderes do Puritano original.

A segunda Puritana gostou do Maximan original. Quando soube que ele era alienígena, decidiu romper com a família. Abdicou do nome, casou-se com ele e, juntos, tiveram dois filhos depois de testarem as compatibilidades de poderes.

O primeiro clã de heróis multi poderosos surgiu quando uma Puritana resolveu trocar de identidade para casar-se com um velocista. Como os poderes são complementares, os filhos deles herdaram super força e velocidade. Mais fracos que a mãe, mais lentos que o pai, mas seus poderes complementares se desenvolveram sem problemas.

Eles casaram-se com outro casal de irmãos que podiam voar (e não eram alados) e disparar eletricidade. Nem é necessário dizer que isso foi a gênese do primeiro grande clã Over Power, o Over Clã. Se bem que, nem sempre o filho de overpowers chega a desenvolver todos os poderes de seus antepassados, mas carrega todos os genes. Foi aí que os filhos e netos dessa Puritana (e ela também) se desvencilharam de vez do clã Braço Forte, pois seus parceiros eram terráqueos com descendência alienígena. Aparentemente, alguns DNAs alienígenas podem anular os efeitos nocivos de algum poder antagônico em relação a outro e a normalidade.

Super fortes puros são, cada vez mais, raros, os poucos clãs que restam estão cada vez mais endogâmicos por conta disso, assim como os clãs de alados e quimeras. Isso acontece por serem os genes que mais prejudi-

cam os filhos com humanos normais. Fato semelhante ocorre com over powers multi poderosos, uma vez que todos os descendentes, mesmo os que não manifestam todos os poderes, acabam sendo semeadores de todos os poderes de seus ascendentes.

Note, que, no clã Braço Forte, são as mulheres que mais se desvencilham da família. Isso se dá, pois os homens desse clã parecem querer a vida normal que lhes foi negada mais do que tudo. Os clãs de super fortes puros, tal como o Braço Forte, estão em vias de extinção.

O COMANDANTE SUPREMO DO MOVIMENTO NEO MONGO NA TERRA (MNMT)

Nada se sabe sobre ele. Nos vídeos que o grupo divulga assumindo seus ataques terroristas, o que aparece é um boneco gerado em CGI com uma máscara e fala sintetizada. Ele (ou ela) pode ser qualquer personagem aqui apresentado. Ou se o mestre preferir, crie ele próprio o seu comandante supremo.

VOLT E DANGER VOLT ATUAIS

São irmãos gêmeos do clã Alta Voltagem. Volt, médico, rompeu com o clã ao se apaixonar por uma super velocista de segunda geração. Menos mal por ela ser heroína filha de um Notívago, já Danger Volt, advogado, resolveu tornar-se um super criminoso e se uniu a uma Cobra Faminta.

Esses dois casamentos não foram autorizados pelo clã Alta Voltagem, mas mesmo assim, Volt e a segunda Mina Rapidinha geraram a Mina Rapidinha Turbo, enquanto seu irmão, por ser criminoso, inclusive, banido de qualquer chance de voltar ao clã, sua filha é uma Cobra Faminta velocista e elétrica.

Volt e sua nova família, porém, podem frequentar as casas. Mas somente Volt e sua filha possuem voz no conselho interno do clã Alta Voltagem no Brasil.

MINA RAPIDINHA

Super velocista de primeira geração. Teve um caso com um Notívago e tiveram uma filha. O romance só não foi adiante por que eles eram de cidades diferentes e nenhum deles estava disposto a deixar suas raízes, Mina Rapidinha é de São Paulo e o Notívago anterior (na verdade todos) é (são) do Rio de Janeiro. Mina Rapidinha II cresceu entre cidades, até se estabelecer definitivamente no Rio, aonde tinha a companhia da irmã (são muito amigas) e das praias.

MINA RAPIDINHA II

Filha do Notívago e da Mina Rapidinha original.

MINA RAPIDINHA TURBO

Filha de Volt e da Mina Rapidinha II.

NOTÍVAGO ANTERIOR

Apesar de ter deixado a vida de vigilante, ainda auxilia e patrocina seus discípulos. Teve um caso com a Mina Rapidinha original e é pai da segunda Mina Rapidinha. Também se envolveu com a Flecha Certeira e é pai da Notívaga atual.

FLECHA CERTEIRA

Mãe da Notívaga atual. Ela e o Notívago anterior vivem tendo recaídas, mas nenhum dos dois querem morar juntos.

NOTÍVAGA ATUAL

Filha do Notívago Anterior e da Flecha Certeira.

NOTÍVAGO ATUAL

Um dos muitos herdeiros do legado do Notívago original. Foi treinado pelo pai de Mina Rapidinha II. É importante salientar que há muito tempo já foi perdida a conta de quantos vigilantes usaram o nome Notívago, e isso só levando em conta os ligados ao clã do Notívago original.

ELETRICISTA

É um eletricista com poderes elétricos. É o eletricista de confiança do Churrasqueiro e da Loira Gelada. Primo de Volt e Danger Volt. Ele não vê sentido em seus poderes e na cultura de clãs, pretende abrir seu próprio negócio, se desgarrar da família fazendo uma vasectomia antes de pôr no mundo “mais um alucinado que acha que é alguém só por não precisar de pilhas para seus brinquedos.”.

Ele realmente queria ser normal. É claro que não fica omissso diante de crimes, combate alienígenas e crises cósmicas em geral, mas fica muito irritado quando quer namorar uma garota normal e lembra que pode fritá-la sem querer.

Daqui a 300 anos, apesar de trabalhar como eletricista, ele ainda será um adolescente e não terá terminado o segundo grau. Seus pais são policiais com poderes elétricos.

MELINDA MALÉFICA

Ela existe em vários universos e aparecerá em futuros cenários (universos). Histórico comum a todos os universos: antes de mais nada, ela era uma feiticeira. Quando a Santa Inquisição se instaurou, ela se ressentiu com os católicos que, até então, aceitavam e respeitavam as religiões pré cristãs e as ciências ocultas que elas traziam. Disposta a vingar-se por seus entes queridos mortos pela santa madre igreja, ela pesquisou a vida eterna, um tabu entre todos os magos de todo o mundo. Como ninguém fica imortal sem um alto preço a pagar e ela achou o pergaminho com a poção sanguinária da vida eterna, passou a depender de sangue para viver, tornando-se uma vampira originária, ou seja, ela se tornou vampira, não foi transformada por outro

vampiro.

Virou uma mestra em se ocultar e de tempos em tempos muda sua identidade legal, mesmo nos dias de hoje (e daqui a 300 anos), como uma descendente de si mesma – uma vez que todo imortal, vampiro ou não, é estéril (não confundir com impotente). Sua grande fortuna através dos séculos vem de golpes do baú e de negócios legais ou não ao longo do tempo. Ao contrário de muitos vampiros, ela pode, perfeitamente, andar na luz do dia, embora fique mais forte a noite.

No universo de super clãs, ela é a mais poderosa de todas as vampiras (e que todos os vampiros homens também), já tendo matado, inclusive, vampiros inimigos mais antigos que ela, alguns “nascidos” como vampiros antes mesmo do nascimento de Cristo. Ela não se considera má, mas não segue códigos de honra rígidos.

Se ela gostar de você, o protegerá até sua morte ou, se você desejar, ela o vampirizará. Ela chegou à liderança do clã de vampiros Filhos da Noite, matando o seu antecessor. No mundo de Superclãs, os Filhos da Noite é o mais antigo e poderoso clã de vampiros.

A maioria dos vampiros feitos por ela possui vulnerabilidade a luz solar, podendo morrer inclusive. Isso se dá porque no momento em que ela transforma um ser humano em vampiro, ela tem o poder (que eu saiba não previsto em nenhum sistema de RPG) de escolher quais poderes transmitirá a sua cria.

A cúpula dos Filhos da Noite é formada por magos, bruxas e feiticeiros que usaram magias distintas para tornarem-se vampiros, logo, nem todos são imunes a luz do dia. Quase todos os humanos transformados por outros vampiros são vulneráveis ao Sol. Mas o mais importante, ninguém vira vampiro sem uma grave falha de caráter, mesmo que queira.

Para tornar-se um vampiro, ou ser transformado por um vampiro, há que se ter uma grande capacidade para odiar e de pôr o ódio acima do desejo de liberdade, afinal, vampiros são dependentes de sangue ou energia de vivos. A maioria das vítimas da mordida de um vampiro morre.

No universo de super clãs, nem ela nem seus comandados confiam em pessoas que possuam poderes sobre-humanos não derivados de magia. Isso significa que nem ela nem nenhum filho da noite jamais vampirizará um super humano.

VIÚVA NEGRA MOR ATUAL

Vide o clã das Viúvas Negras e Clã dos Filhos Bastardos.

Tecnicamente, ela pertence aos dois clãs. Por nascimento e poderes herdados ao clã das Viúvas Negras e por nascimento para as trevas ao clã dos Filhos Bastardos.

FAGULHA

Pertence ao clã Fogos de Artifício. De família dedicada a culinária, Fagulha foi o primeiro sub chefe da primeira Churrascaria Loira Gelada. Em suas versões NPC obrigatórias já é sócio da rede Churrascaria Loira Gelada (gerencia pessoalmente a sua filial em Nova Friburgo) e é padrinho do Freezer Kid e da Estrelinha (que optou por ser do clã do padrinho, uma vez que ela quer levar uma vida tão normal quanto possível).

ESTRELINHA

Filha adotiva do Churrasqueiro e da Loira Gelada. Pouco se sabe de seu passado, se é mutante ou filha de neutralizados. Fato que ocorre com frequência quando super bebês são abandonados por pais normais (ou aparentemente normais). Ela optou por ser do clã do padrinho, Fagulha, nascido no clã Fogos de Artifício, uma vez que ela quer levar uma vida tão normal quanto possível. Frequenta sem problemas as festas da família adotiva paterna.

Ironia do destino, é uma das pouquíssimas flamejantes vegetarianas e fundou, junto com os pais adotivos a rede Só Saladas que integra a Rede de Restaurantes Loira Gelada S.A.. De todas as flamejantes conhecidas, é a que melhor controla fogo, um caso raro, aprendeu isso antes mesmo de voar, por isso, é uma das poucas flamejantes do mundo que pode fazer sexo com qualquer normal (ou equivalente) sem o risco de matá-lo.

FREEZER KID

Sem nenhum talento culinário, mas com muito tino comercial, o filho adotivo do Churrasqueiro e da Loira Gelada está se preparando para assumir a parte administrativa da empresa da família. É o que mais gosta de usar os poderes em público, é divertido, “tem alma de herói” como dizem.

Começou a namorar sério a Lady Titânia depois que esta ganhou poderes. Sua “alma de herói” vai muito além do exibicionismo do poder. Curioso, adora fazer experimentos mecânicos, químicos e eletrônicos. Atualmente seu hobby é montar um carro totalmente personalizado. Na verdade, já está tão incrementado que parece ter sido feito do zero.

GRAWLIX

Grawlrix se tornou um cyborg. Como ninguém nasce cyborg, não há clãs de cyporgs no mundo de super clãs. É um criminoso, mas muito consciente da necessidade de alianças contra inimigos comuns, alienígenas e ameaças cósmicas em geral.



CYBER NINJA

Cyber Ninja é um ciborgue recente. Já era um ninja antes da transformação. Foi resgatado e transformado em um ciborgue por membros e cientistas de seu próprio clã ninja, Os Sombrios, concorrentes dos Silenciosos. Existe em vários universos. No universo de super clãs, os cyborgs existem em todos os clãs, não há um clã cyborg, até porque ninguém nasce com peças eletrônicas no DNA.

TELEPÁTICO

Telepático e os amigos que viram aquele meteoro são heróis de primeira geração. Eles ganharam poderes em função do meteoro. Mais tarde, descobriram que o meteoro era um artefato alienígena e que a Terra estava para ser invadida. Ele e os outros Jovens Elementais tiveram que evitar que a Terra fosse destruída no fogo cruzado de uma guerra espacial.

É irmão da Geninha. Antes dos poderes, chegou a ter um flerte com Lady Titânia. Depois de adquirir os poderes telepáticos, ele ficou desgostoso com o amor. Como foi normal a maior parte de sua vida, ainda tende a querer ficar com as garotas normais, mas isso está mudando.

BETE FRÍGIDA

Ela e os amigos que viram aquele meteoro são heróis de primeira geração. Eles ganharam poderes em função do meteoro. Mais tarde, descobriram que o meteoro era um artefato alienígena e que a Terra estava para ser invadida. Ela e os outros Jovens Elementais tiveram que evitar que a Terra fosse destruída no fogo cruzado de uma guerra espacial. Ela é namorada da Gata Escaldada. Frequentam a Churrascaria Loira Gelada em Vila Isabel há anos e só depois que adquiriram os poderes perceberam que o Churrasqueiro e a Loira Gelada eram um casal de flamejante e congelante. Ela é a madrinha dos filhos adotivos do Churrasqueiro e da Loira Gelada.

LADY TITÂNIA

Ela e os amigos que viram aquele meteoro são heróis de primeira geração. Eles ganharam poderes em função do meteoro. Mais tarde, descobriram que o meteoro era um artefato alienígena e que a Terra estava para ser invadida. Ela e os outros Jovens Elementais tiveram que evitar que a Terra fosse destruída no fogo cruzado de uma guerra espacial.

GATA ESCALDADA

Gata Escaldada e os amigos que viram aquele meteoro são heróis de primeira geração. Eles ganharam poderes em função do meteoro. Mais tarde, descobriram que o meteoro era um artefato alienígena e que a Terra estava para ser invadida. Ela e os outros Jovens Elementais tiveram que evitar que a Terra fosse destruída no fogo cruzado de uma guerra espacial. Gata Escaldada tem um caso com Bete Frígida.

GENINHA

Geninha é irmã de Telepático, membro dos Jovens Elementais. Foi ela que teve a ideia de ir até aquele acampamento de férias, mas teve medo de ver o meteoro caído e não ganhou superpoderes. É a mais inteligente do grupo.

ROD ROSS

Rod Ross nasceu em um clã de elétricos, o mesmo do Eletricista. Daqui a 300 anos, seus poderes elétricos se manifestaram. Ele tornou-se o sexto Jovem Elemental. E ficou sócio do grupo empresarial Loira Gelada S.A. com A Dor do Som, um restaurante, bar e karaokê, que inferniza a vida de quem mora na Praça Seans Peña e arredores. Como muitos estabelecimentos do gênero, A Dor do Som é uma famosa casa, que coleciona queixas de vizinhos e de quem gosta de boa música.

Apesar dos clientes que pensam que cantam, a pizza, os salgados, saladas, carnes, mocotó e feijoada são atrativos deliciosos e reconhecidos no Rio de Janeiro inteiro. Rod Ross já recebeu propostas para abrir outros restaurantes bares em outros bairros do Rio, mas sem o karaokê, todavia, ele e seus sócios estão estudando um nome diferente para essas novas empreitadas, afinal: “Sem o karaokê, o som não sente dor.”.



MESTRE ARMEIRO

Mestre Armeiro não tem escrúpulos. Teve uma carreira militar, se apaixonou pelas armas, cursou engenharia bélica, arrumou sócios e o resto foi história.

Não possui identidade secreta. Parte da sua segurança vem da tecnologia que cria e de sua fortuna, outra parte vem dos segredos que sabe. No universo de Super Clãs, é o fornecedor de todos os governos e personagens mais poderosos do cenário. Dos segredos que sabe, destaca-se a verdade por trás da Elite. Quase não é importunado por heróis por conta disso. Sua empresa se chama Armorex e possui ao menos um prédio e uma fábrica em todos os países.

MESTRE DAS ARMAS

Mestre das Armas: adotou o codinome Mestre das Armas após vender seus serviços como mercenário. Deu baixa legalmente no exército. Não questiona a moral de seus contratantes. Só trabalha por dinheiro. No universo de Super Clãs, é especialista em enfrentar super-humanos.

TELEPORTADOR

Teleportador: atual patriarca dos Instantâneos.

TELEPORTADORA

Teleportadora é filha do Teleportador do clã os Instantâneos.

TANQUE

Tanque pertence ao clã Braço Forte. É filho do atual Puritano.

RAJADA DE FOGO

Rajada de Fogo é a afilhada do Churrasqueiro, pertence ao Grande Clã Flamejante.

GAROTO INQUEBRÁVEL

Garoto Inquebrável é um dos raros casos de filhos de super fortes que desenvolveram a invulnerabilidade antes da super força. Pertence ao clã Braço Forte, sobrinho do Puritano atual.

FRIORENTO

Friorento é do clã Iceberg. Primo da Loira Gelada.

CONGELANTE

Congelante é do clã Iceberg. Primo mais novo do Friorento e da Loira Gelada.

AVOADO

Avoado é filho do atual Maximan. O primeiro poder manifesto foi o voo.

GATA CAPETA

Gata Capeta é em parte uma super humana, em parte uma bruxa. Sendo de primeira geração nos dois casos, acabou sendo acolhida pelo clã Tenebroso.

VOLT GIRL

Volt Girl é a última garota elétrica que será treinada pelo Volt. Começou o treinamento pouco antes dele se desprender do clã. É prima dele, ainda está em treinamento e ainda mantém relações com ele e com a família dele.

LORDE VENDAVAL

Lorde Venda Val é o atual patriarca do clã dos Tempestuosos.

GATA VENTANIA

Gata Ventania é do clã Tempestuosos. Lorde Venda Val é o pai dela.

TED ALONGADO

Do clã dos Alongados, este esticador é amigo de infância de Estrelinha e Freezer Kid. Ao contrário da maioria dos esticadores, ele não só quer ser um combatente do crime, como quer a volta dos grandes grupos independentes do passado, não se conformando com a informalidade reinante dos grupos atuais. Sonha em unir definitivamente humanos e super humanos e de ver um supergrupo atuando mundialmente como uma força de paz da ONU, com QGs no mundo todo.

Todavia é um duro, não têm nem como financiar direito a própria casa, um enorme galpão, meio inútil para as necessidades de um só que ele pretende que seja o QG do futuro grupo, que ainda não têm nome “todos os nomes legais já foram usados, está difícil”. Os que gostam dele o chamam de sonhador ingênuo, os que se aborrecem com ele, de um idiota completo que lê gibis demais.

Telepático, dos Jovens Elementais, por conta da quase morte de sua irmã, que não ganhou poderes, é



o que mais perde a paciência com ele “só acredito que ele é um idiota e não um sonso, cínico e demagogo, porquê ouço até os pensamentos dele. O pior é que essa besta não sabe pensar baixo.”.

Mas uma coisa não pode ser negada, ele realmente está se preparando para os seus objetivos, e é obstinado. Alguns magos sustentam que ele é a reencarnação do Alongado original, que reencarnou como descendente de si mesmo com a missão autoimposta de estabelecer a paz entre humanos e super-humanos.

FORMULAX

Formulax é um jovem do clã Multi Forma, daqui a 300 anos terá cinco formas alternativas e 15 anos, somente. Suas formas alternativas atuais são o Cabeça, Fortão, Fogareu, Curandeiro e Gelinho. Suas fantasias se resumem em uma máscara diferente para cada forma da coleção, sendo que o Fortão, de tão monstruoso, não precisa nem de máscara.

ESCORREGADIA

Escorregadia é do clã Alongado de São Paulo, ficou conhecida como Escorregadia quando um repórter a flagrou lutando e vencendo um criminoso super forte pelo cansaço nas ruas de São Paulo. Logo que isso aconteceu, o ladrão esticador Escorregadio virou notícia no Rio de Janeiro. Temendo ser associada a ele, ela

pôs todos os Alongados do Rio no encalço do ladrão e partiu para a capital fluminense para se juntar ao primo Ted Alongado.

ESCORREGADIO

Escorregadio, o ladrão gentil: é um esticador ladrão, que ajuda os bombeiros e até a polícia em casos de crimes piores que furto. Já desistiu de muitos roubos para ajudar mulheres indefesas prestes a serem atacadas por tarados, no salvamento de vítimas de incêndios etc. Só rouba bancos, joalherias e galerias de arte a noite. Não é parente de Ted Alongado, embora este o persiga.

DETETIVE VITÓRIA

Detetive Vitória é uma policial, colecionadora de formas alternativas cuja coleção está completa. Possui uma característica rara entre os colecionadores de formas alternativas, todas as suas formas possuem a mesma aparência física, mas com poderes e habilidades diferentes. Ou seja, você só saberá que está diante da voadora, se ela voar na sua frente etc.

É do mesmo clã de Formulax, mas diz que é de primeira geração para proteger o clã. Como todos de seu clã, sua forma original é normal. Mais velha que o primo, possui em sua coleção uma telepata, uma esti-

cadora, uma super velocista, uma voadora, uma invisível, uma intangível e uma bestial.

Vive as turras com Ted Alongado quando este se mete a perseguir o Escorregadio: “Volte para casa seu guri idiota! Já te garanti que o Escorregadio não é da tua família. Deixe esse assunto com uma profissional de verdade e legalmente autorizada para cuidar do caso ou eu vou te enfiar numa cela especial por décadas!”. Também se aborrece com Formulax e com outros parentes com relação ao vigilantismo.

Ela é da facção de seu clã que não acredita que qualquer um pode fazer justiça a qualquer hora. Afinal, muitas capturas de criminosos por super humanos causam prejuízos maiores do que os valores ameaçados. Com efeito, o Mega Brutamonte chegou a matar, inadvertidamente, a refém que queria salvar. Se entregou as autoridades e, na prisão, forjou a faca com a qual se matou.

Dica de aventura: quem vai capturar o Escorregadio primeiro, o clã dos Alongados ou a Detetive Vitória e seus auxiliares policiais. Eis uma chance de dividir os jogadores em dois times.

Seu clã está prestes a se dividir.

MEGA BATERA

Mega Batera: um quimera de quatro braços que virou o maior baterista do mundo de super clãs. Seu filho de treze anos já toca bem baixo e guitarra ao mesmo tempo.

GAMER

Gamer é um jovem mago de primeira geração que busca aceitação em algum clã de magos. Antes de sua magia se manifestar, era jogador de videogames, daí o nome. Sensível a magia, manifestou facilidade com eletrônica e linguagem de programação, muito similares a magia, na visão dele, e aprendeu a programar e a projetar circuitos. Este existe em todos os universos. Em campanhas envolvendo o multiverso, será sempre NPC, mesmo nas versões jogáveis. Curiosidade: sua versão de um universo, reino, medieval atende pelo nome de Enxadrista e é mais poderosa que os Gamers dos demais universos.

ENXADRISTA

Enxadrista é a contraparte mais poderosa do Gamer. Vive em um mundo medieval aonde fundou seu próprio clã de magos. Só pode aparecer em histórias envolvendo o multiverso. A versão do Enxadrista que entra em contato com o Gamer é a que estiver sendo usada na mesa de super clãs. É o detentor do mapa do multiverso, entretanto, nem mesmo a ele é dado total acesso a todos os universos. “Há universos que podem ser visitados por quase todos, há outros relativamente fechados e os universos inabaláveis são totalmente inexpugnáveis, podem até ser vistos e podem nos ver, mas ninguém entra ou sai dele. São os mais antigos que desenvolveram bloqueios contra viagens temporais. Você Gamer e seus pares são a união de duas poderosas forças, a ciência e a magia. Mas a ciência é arrogante e acha que, um dia, tudo irá abarcar. Eu tenho o mapa do multiverso e não me iludo. Esse papiro místico já me deu provas da existência de infinitos universos.”.

FANTASMAGORIA

Era a melhor policial do Rio de Janeiro até ser morta por traficantes. Ao morrer, ainda, descobriu um complô entre um policial corrupto, o parceiro em quem ela confiava, e o chefe da facção que a matou. A



verdade é que ela foi morta por já estar quase descobrindo o esquema. Irada com a situação, logo ela descobriu as coisas que poderia fazer como fantasma. Depois de punir devidamente o traidor, ela resolveu continuar lutando contra o crime no pós-morte, adotando o nome de Fantasmagoria, seu videogame preferido na infância e adolescência. Sim, no universo de Super Clãs, cujo presente é daqui a 300 anos, ela está morta há muito tempo. Não confundir com a Fantasmagórica.

FANTASMAGÓRICA

Fantasmagórica (ou Dama Fantasmagórica) é oriunda do clã dos Instantâneos, desenvolveu primeiro o poder de atravessar paredes, mais tarde passou a ficar invisível e a combinar poderes. As autoridades sabem pouco sobre ela, mas, inicialmente, ela usava roupas comuns para combater o crime em Madureira. No início, a comunidade a temia e ela usava uma máscara para proteger a identidade. Afinal, ela poderia ser mais uma super miliciana que, mais cedo ou mais tarde cobraria caro pela proteção.

Como foi a principal responsável por destruir a milícia na área, a população passou a confiar nela e fazem vista grossa para quem ela é. Hoje, Fantasmagórica não usa nem máscara, mas as autoridades continuam a saber pouco a seu respeito. Já foi uma Senhora X em outro bairro, tem ótimas relações com o Clã Notívago.

MAXIMAN ATUAL

Patriarca do Over Clã.

MEGA BRUTAMONTE

Vide Detetive Vitória.

MEGA BRUTAMONTE II

Quando Formulax manifestou sua forma alternativa super forte pela primeira vez, resolveu provocar sua prima policial e anti-vigilantismo. Assumiu o visual e o nome do herói noventista e disse: “Agora sou maior e mais forte que você. O novo Mega Brutamonte! O que fará a respeito?”. Vitória em sua forma sem poderes deu-lhe um chute no saco arriando o sujeito e respondeu: “Todo homem ou super-homem tem saco. Se você mantiver essa identidade eu esqueço que sou sua prima e policial e lavo o chão da cidade com a sua cara!”. Formulax, imediatamente, trocou o nome do herói decadente pelo genérico, repetido e banal título de Fortão.

KID GAMBIARRA

Até hoje não se sabe se sua inteligência é humana ou super-humana. Sem histórico de super-poderes na família, filho de pai e mãe mecânicos, construiu seu primeiro androide guarda-costas com 11 anos de idade para se livrar de bullying na escola. Logo começou a comercializar seus inventos e improvisos ganhando o apelido de Kid Gambiarra, do qual se orgulha, apesar de planejar com cuidado tudo o que constrói ou personaliza.

Logo, fundou a empresa Gambiarra LTDA, hoje, Gambiarra S.A., especializada em robôs positrônicos, andróides e peças cibernéticas (estas últimas, tanto para fins militares, quanto para civis). Planeja ser pioneiro na tecnologia de pele inorgânica a base de nanorrobôs.

Sua fama é péssima por conta de sua atividade, nenhum super-humano gosta de fabricante de armas, porém suas criações, sobretudo os seus andróides de combate, os combatróides, já foram muito úteis aos super-heróis no passado. Outra coisa que o torna mal afamado até em relação aos humanos normais é sua preferência por fazer sexo com robôs fêmeas e por manter a rede de boates Roboas Sexy com robôs fêmeas positrônicas para diversão masculina adulta completa.

IMAGEM PERFEITA 90

Imagem Perfeita 90, ou simplesmente Imagem 90, é a atual chefe das guarda-costas auxiliares andróides do Kid Gambiarra, 100% equipada, é também é uma de suas amantes artificiais.

IMAGEM PERFEITA 91

Ou simplesmente Imagem, é a atual guarda-costas pessoal androide do Kid Gambiarra. 100% equipada que também é uma de suas amantes artificiais. Sempre que ele aperfeiçoa a tecnologia, ele muda de guarda-costas. De suas outras 90 guarda-costas anteriores, as 80 primeiras foram convertidas em robôs positrônicos para as boates e bordéis robóticos e as outras, de números 81 até 90, são seguranças auxiliares da casa e do próprio dono. Quando a Imagem Perfeita 92 estiver pronta, a 81 irá para a rede de boates e bordéis robóticos do grupo Gambiarra S.A., chamada de Roboas Sexy, sendo convertida e assim sucessivamente. “Não sei por que todos se irritam com minhas andróides, apesar de serem perfeitas, são máquinas, não pessoas. Talvez por isso sejam tão melhores.”.

QUATRO ESPADAS

Ainda criança recém-nascida, este quimera, cuja única anormalidade é ter quatro braços foi adotado por uma família do clã ninja Silenciosos.

SOLDADO MOR

Como todo super militar, a origem do Soldado Mor atual é incerta, um segredo de estado. Ele pode ter sido mais um soldado que passou por um experimento que deu certo, um dos inúmeros clones de clones do Soldado Mor original, um membro de um clã que se alistou no exército e, há quem diga, que há um batalhão deles em atividade, nesse caso, cada um corresponderia a uma possibilidade de origem distinta.

DESAFIADOR DIABÓLICO

Faz parte do clã Notívago e do grupo Defensores Pioneiros. Inspirado por um personagem de quadrinhos que caiu em domínio público, o Desafiador Diabólico atual também é conhecido por inúmeras alcunhas, entre elas podemos citar: O Ousado; Demônio Ousado; Diabólico; Diabo Desafiador; ; Demoníaco; Desafiador Demoníaco e, por último, Desafiador Ousado.

Possui reimpressões de todas as histórias do personagem que o inspira, o Daredevil original da era de ouro dos quadrinhos, que foi Criado por Jack Binder, Charles Biro e Jack Cole em 1940. Este personagem caiu em domínio público, mas como seu nome é uma marca registrada da Marvel (Disney), em função do herói homônimo criado por Stan Lee (1963), cada pessoa, física ou jurídica, que quiser escrever e publicar novas histórias dele deverá renomeá-lo.

Desafiador Diabólico é a versão específica de Super Clãs.

O FLECHA ESCARLATE

O Flecha Escarlata é um arqueiro vigilante do clã Notívago e do grupo Defensores Pioneiros. Ele se inspira num personagem de quadrinhos chamado Arrow, criado por Paul Gustavson em 1938, que caiu em domínio público.

Lama Verdejante

Mago de um clã menor, conhecido como os Florestais, o Lama Verdejante faz parte dos Defensores Pioneiros, além de ser, de fato, um lama adepto do Budismo. Sua inspiração na atividade de super-herói é o Green Lama, personagem criado em 1940 por Ken Foster Crossen que caiu em domínio público.

O Coruja

Vigilante do clã Notívago que se inspira no personagem de quadrinhos Owl, criado por Frank Thomas em 1940, caiu em domínio público. Ele também é membro dos Defensores Pioneiros do Brasil. É da cidade de São Paulo, quase não é visto no Rio de Janeiro.

Jack Veloz (ou Speed Jack)

Jack é o tio da detetive Vitória. Seus pais puseram esse nome para lembrar aos demais que o primeiro

do clã a chegar no Brasil (Jack) veio dos EUA fugindo da caça aos super poderosos daquele país depois da segunda Grande Guerra. O governo do Brasil ainda não tinha experiência em reconhecer super-humanos que podiam se passar por normais.

Apesar de ser de um clã de colecionadores, Jack ficou tão confortável com a super velocidade que só desenvolveu a forma alternativa de super velocista. Isso lhe rendeu muito preconceito por parte dos outros membros de seu clã. Ele desenvolveu a forma velocista com o potencial máximo, tal qual um velocista nato (ou puro). Mas a situação não melhorou muito, o escarnio velado, deu lugar a um ressentimento velado, afinal, o preço de se ter uma coleção de super personalidades é que nenhuma delas desenvolve nenhum superpoder de forma plena.

Por todo seu passado, ele tem voto e importância no clã, chegou a ser patriarca, mas renunciou assim que o problema que o levou ao posto foi resolvido. Sua forma original é normal, ele fez vasectomia por não querer um filho que talvez o ataque no futuro por ele não ter uma coleção. Passa mais tempo com velocistas e em sua forma velocista que em seu clã original. Apesar de ter trocado de família, mantém um contato próximo com Vitória, foi o mentor dela na super velocidade.

Como já foi dito, vide detetive Vitória, seu clã passa pelo risco de ruptura. Por mais que ele não goste de se envolver, terá que tomar parte. Como velocista, consegue tudo que um velocista nato e puro consegue, inclusive viajar pelo tempo e pelo multiverso, atravessar objetos sólidos etc. É dono de uma soft-house especializada em engines para games.

NOTURNO

Personagem de um outro universo de Super Clãs. Foi um dos portadores do elmo de Rá e usa a identidade de Homem Aéreo. Vide Homem Aéreo atual.

HOMEM AÉREO

O Homem Aéreo original morreu na última invasão alienígena. Era do clã asas de combate e gostava que quadrinhos vintage (antigos). Tanto que adotou a identidade de um super-herói fictício que caiu em domínio público, o Homem Aéreo e se juntou aos Defensores Pioneiros do Brasil. Mesmo num universo aonde super poderes existem, os super humanos que não respeitarem as regras de direitos autorais e de cópia podem ser processados.

HOMEM AÉREO ATUAL

O Homem Aéreo de daqui a 300 anos será o portador do elmo de Rá. Foi o vigilante Noturno, até que a morte do Homem Aéreo anterior, um alado verdadeiro que gostava de gibis antigos e fazia parte dos Defensores Pioneiros, morreu em uma invasão alienígena. Como havia mais vigilantes que voadores na época, o clã dos Ancestrais confiou o elmo a Noturno para que ele pudesse substituir seu antecessor.

Ele cumpriu seu novo papel a risca e ganhou o direito de permanecer com o elmo e com o nome, Homem Aéreo. Também é membro em treinamento dos Defensores Pioneiros, mas só é visto com o grupo em caso de extrema urgência, uma vez que ainda não está plenamente coordenado com a nova equipe.

Com o passar do tempo, ficou muito dependente do elmo de Rá, o que levou a pesadas críticas no clã do Notívago. Como o Flecha Escarlata é, ao mesmo tempo, membro do clã e do grupo Defensores Pioneiros, o Homem Aéreo está sob as ordens dele no clã e sob as ordens do Lama Verdejante no grupo.

Um conselho formado pelo Notívago Atual, Flecha Escarlata, Lama Verdejante e o Maximan atual decidiram que ele voltará a ter uma supervisão de três mentores, um mago (o Lama Verdejante já recusou esse papel), para alertá-lo do risco de usar um objeto mágico por muito tempo, um voador não alado (uma

vez que suas asas são mero efeito especial da magia do elmo), e o próprio Flecha Escarlata, que irá retreiná-lo como vigilante. Ele terá que passar a usar o elmo e a identidade de Homem Aéreo somente em situações de ameaça global ou treinamento. Como disse o Flecha Escarlata “Para se manter nos Vintage Men, você pode usar a identidade de vários vigilantes fictícios que caíram em domínio público. Isso você pode escolher. Se recusar a oferta, um psi poderoso apagará da sua mente o tempo como Homem Aéreo e muitas informações lhe serão negadas. É pegar ou largar.”.

É claro que ele pegou. Que cada jogador (ou mestre) escolha a nova persona vigilante e refaça as fichas dele com base nessa escolha. Inconformado, porém, tornou-se o Asa Laminada.

Asa Laminada: dos arquivos dos Mestres Multiversais no ano de 5000 d.C. da Terra Super Clãs Zero – O Mestre Multiversal conhecido como Asa Laminada, começou sua carreira como combatente do crime como um simples vigilante do Clã Notívago. Com grande potencial de pilotagem, logo dominou a manha de usar jetpacks sem a necessidade de asas manobráveis. Numa das muitas vezes em que sua Terra foi invadida, um alado, que usava a identidade vintage conhecida como Homem Aéreo faleceu. Não havia nenhum outro voador disponível para substituí-lo. Notívago foi chamado e a ele foi confiado o Elmo de Rá, artefato místico que dá ao seu portador as capacidades de uma águia, inclusive o poder de voar e que era melhor que um jetpack. A missão foi um sucesso, os invasores foram expulsos, Notívago ganhou o direito de usar o elmo e o nome do Homem Aéreo. Mas artefatos místicos podem viciar usuários não magos no uso do poder e enlouquecê-los, e isso aconteceu a ele. Obrigado a assumir uma outra identidade de vigilante, ele nunca mais foi o mesmo. Como o elmo de Rá lhe foi retirado para sempre, ele decidiu colocar próteses de asas cibernéticas de forma ilegal e tornou-se o Asa Laminada. Expulso do Clã Notívago e do grupo Vintage Men, passou a obedecer os altos escalões do clã Asas de Combate.

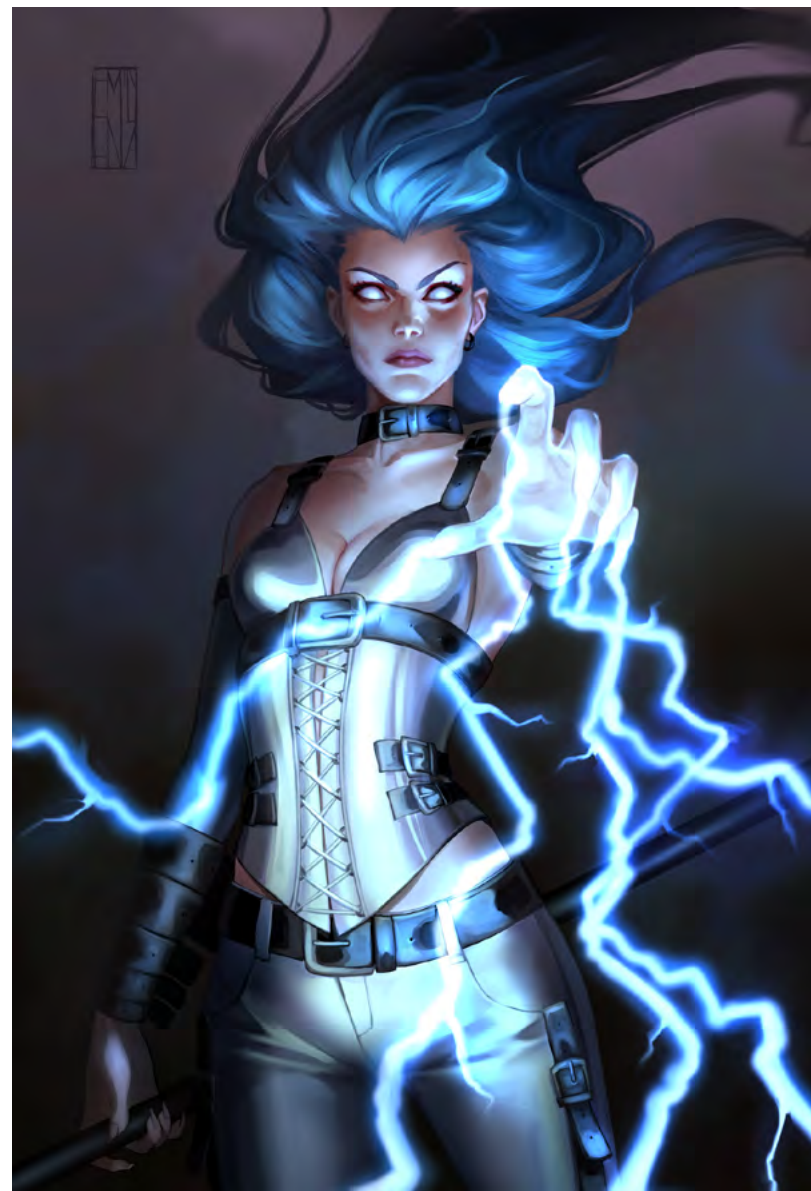
Durante uma Crise em 2309, aceitou o uniforme e um posto nos Mestres Multiversais. Nunca mais voltaria a ver o planeta Terra específico de onde veio, mas naquele mundo “não havia mais lugar aonde ele pudesse se reencaixar satisfatoriamente.”. Chegou a liderar os Mestres Multiversais em várias ocasiões e morreu em combate ao impedir que um aproveitador de crises dominasse um universo novo em formação. Este novo universo de Super Clãs. Neste Novo Universo de Super Clãs, não há um Homem Aéreo atuante no Brasil e o Elmo de Rá nunca existiu, assim como nunca existiu este vigilante que portou o elmo de Rá.

MESTRE

Vide Clube de RPG Combatentes Fantásticos.

MESTRE 2315

Pouco antes de 2300, um grave acidente impediu o Mestre de atuar junto aos demais Combatentes Fantásticos. Nesse momento, um dos Mestres Multiversais, para impedir a ruptura da realidade, trouxe o Mestre do ano de 2315 para auxiliar os amigos.



DEVASTADORA

Vide Clube de RPG Combatentes Fantásticos.

PEDRO PSI

Vide Clube de RPG Combatentes Fantásticos.

BUGIGANGA

Vide Clube de RPG Combatentes Fantásticos.

EXPLOSIVA

Vide Clube de RPG Combatentes Fantásticos.

ARCANA

Vide Clube de RPG Combatentes Fantásticos.

ESPORTES NO UNIVERSO DE SUPER CLÃS

Quando os primeiros super poderosos surgiram, os esticadores foram os primeiros a serem banidos dos esportes dos normais. Isso se deu, pois no momento de uma luta, um lutador, por mais controlado que seja, não conseguirá deixar de usar nenhuma vantagem extra. Os esticadores não se fizeram de rogados e criaram ligas esportivas próprias, adaptando todos os esportes e lutas as suas novas condições. Logo, eles enriqueceram por conta disso e o uso de identidades secretas entre eles é raro. Uma luta entre esticadores é bem mais divertida em função dos golpes sensacionais e impossíveis. Uma corrida de esticadores não exclui pernas esticadas a alturas impossíveis e por aí vai. Seguindo o exemplo dos esticadores, os quimeras criaram suas próprias ligas esportivas e adaptações. Como, no universo de super clãs, não há ônus sem bônus e todo quimera têm super poderes, as ligas esportivas dos quimeras fizeram sucesso logo de início. Imagine poder assistir a uma corrida de super velozes ou a uma luta entre um cara de quatro braços contra um com garras.



Por conta da década de 1950, super humanos que aparentam normalidade não desenvolveram seus próprios esportes. Uma observação: a corrida de quimeras super velozes só têm graça para os super velozes que conseguem acompanhá-los com o olhar.

Congelantes e Flamejantes acabaram desenvolvendo jogos em que exercitam suas rivalidades, mas nunca transformaram tais práticas em esportes oficiais com regras fixas. Já os quimeras flamejantes e congelantes criaram as competições oficiais de gelo e fogo e água e fogo. Lembrando que todos os esportes possuem versões para todos (ou quase todos) os tipos de super poderes.

MAIS SOBRE OS ESTICADORES

Os esticadores são os únicos super humanos que nunca foram perseguidos por governo nenhum. Em geral, são bons de lábia, honestos, bem-intencionados e sabem vender ideias, produtos ou serviços. Dão ótimos profissionais do sexo, bombeiros, salva-vidas, animadores de festas, advogados, vendedores e atores.

Alguns possuem inteligência muito acima da média, atuam como cientistas e pesquisadores de ponta. Apesar de serem avessos a violência, não se negam a combater pequenos delitos ou quando o lugar em que vivem, incluindo, obviamente, o planeta Terra como um todo, está ameaçado. Preferem salvar vidas a combater algo ou alguém.

Os nomes de suas famílias são os nomes dos clãs. Muitos esticadores são bombeiros. Em regra, um esticador pode até entrar num supergrupo, mas não espere por ele para combater o assaltante de banco com super armadura tecnológica. Ele só aparecerá se o protocolo de invasão for acionado.

O cotidiano define os atos super-heroicos de um esticador. Se ele estiver passando quando o mega vilão acima estiver assaltando o banco, ele não negará ajuda, mas não deixará de trabalhar para combater um criminoso comum se for chamado pelo grupo e, mais importante, se encontrar um incêndio no caminho, priorizará o salvamento de vidas, mesmo que não seja pago para isso. Até mesmo os criminosos esticadores preferem se entregar a permitir que pessoas morram. No Brasil, muitos ajudaram perseguidos políticos a fugirem da repressão. Não fosse o prazer que possuem de usar seus poderes em público, certamente os Elois os considerariam discretos. Humanos normais os veem como exibicionistas, mas eles não são arrogantes como os velocistas e os voadores não alados em geral.

No universo de super clãs, esticadores só adotam identidades secretas quando são criminosos, geralmente ladrões ou traficantes, são ótimos vendedores. Quando isso acontece, são considerados ovelhas negras das famílias e são perseguidos pelos

próprios parentes.

Se você já têm um personagem com membros elásticos, identidade secreta e herói e quer colocá-lo em super clãs, substitua a identidade secreta por qualquer outra característica ou considere-o um anti-herói ladrão. Esse é o caso do Escorregadio, o ladrão gentil.

Profissionais do sexo não são considerados criminosos pela ética própria dos esticadores de super clãs, mesmo que a lei do lugar onde eles vivam proíba a prostituição. A propósito, eles adoram a Holanda, mesmo quando não são holandeses. Isso afasta muitos esticadores da vida policial.

A detetive Vitoria, odeia quando um esticador toma conhecimento de um criminoso esticador. Esticadores caçam seus parentes criminosos para salvaguardar a honra da família, mas não costumam ser hábeis em investigação. Mesmo um esticador policial investigador se sentirá tão envolvido pessoalmente que, ao encontrar o seu par criminoso, poderá usar de força excessiva, mesmo para os parâmetros super humanos.

O que os esticadores mais prezam é o bom convívio com os normais. Lembrando aqui que um esticador policial é raro nesse universo. Toda mesa de super clãs só poderá ter, no máximo, um esticador puro policial.

Para combater esticadores criminosos, policias do mundo inteiro usam super policiais colecionadores que tenham ao menos uma forma alternativa de esticador. É o caso da Detetive Vitória. Por outro lado, se a forma original do colecionador for um esticador, ele será tratado como esticador e seu superior o proibirá de agir contra outro esticador. Confuso? Nem tanto, releia com calma.

Esticadores são subestimados com relação a utilidade de seus poderes em batalha, mas um esticador pleno, além de esticar-se, pode: modificar o corpo para parecer outra pessoa; podem crescer e encolher sem efeitos colaterais, afinal, isso é efeito de seu poder inicial evoluído, esticar-se; possuem vários tipos de movimentos especiais (vedado o voo); até balas podem ser absorvidas e ricocheteadas pelas peles elásticas.

Todo mestre deve ter ao menos um esticador entre seus NPCs (mesmo que não o use com frequência). No universo de super clãs, eles são 50% de toda a população super humana. Isso se dá por serem, em regra, bem humorados e por não haver nenhuma incompatibilidade genética entre genes esticadores e normais e nenhum desconforto ou perigo a concepção e gestação de portadores desse poder. Todo mundo conhece pelo menos uma família de esticadores, ou famílias com dois ou três esticadores.

Logo nos primórdios dos super poderes, o Alongado original e outros cientistas esticadores e normais desenvolverem o tecido a prova de super poderes, ou TPSP. Esse tecido é tão confortável que virou moda até entre os normais, será muito comum daqui a 300 anos e pode ter a textura de qualquer tecido conhecido. Mas não se iluda, ele é imune ao eventual poder do usuário, não é a prova de balas, nem garante proteção contra poderes alheios, tudo isso, inclusive, pode rasgá-lo. Se o fogo vier de fora da pessoa que usa o tecido, a pessoa normal ficará queimada.

Exemplo famoso usado para explicação: Quanto mais quadrinhos de personagens esticadores o jogador e o mestre lerem, melhor entenderão o que pode ser feito com eles, principalmente as do Homem-Borracha (Plastic-Man, DC), o esticador original dos quadrinhos, que possui o poder em nível máximo podendo se transformar em objetos complexos e 100% funcionais.

MAIS SOBRE OS QUIMERAS

Todo ser humano com aparência não humana têm algum super poder em Super Clãs. Suas compatibilidades sexuais e genéticas serão determinadas pelo poder, mas cabe salientar que: todo filho de quimera com normais será um(a) quimera.

Eles se dividem entre os que são extremamente revoltados contra tudo e todos, os que lutam por direitos civis sem radicalismos ou revanchismos e os que se apegam com os governos, principalmente na área

militar, para melhorar de nível econômico mais rápido.

Assim como acontece com os psíquicos de aparência normal, os quimeras psíquicos mais ambiciosos usam seus poderes para auxiliar no enriquecimento. Os quimeras também se dividem em clãs de acordo com seus poderes, que seguem as mesmas regras de compatibilidade dos não quimeras. Porém, eles têm menos filhos, a maioria não quer filhos para não passar “a maldição de ser um quimera”. Quase todos são mutantes de primeira geração e quase todos se esterilizam.

Nesse sentido, os clãs de quimeras seguem mais ou menos as mesmas regras dos de vigilantes, que passam os conhecimentos, nomes e mantos de mestres para discípulos, raramente de pai para filho etc.

MAIS SOBRE OS COLECIONADORES DE FORMAS ALTERNATIVAS

Os colecionadores de formas alternativas, ou super colecionadores, ou, simplesmente, colecionadores, possuem uma característica peculiar que poucos sabem: só as formas originais dos colecionadores podem ter filhos. Por isso, clãs de colecionadores cujas formas originais são normais, tendem a procurar normais ou outros colecionadores com formas originais normais para a constituição de famílias. Assim também é nos demais casos.

Muitos dizem que o colecionador de formas vai colecionando as formas até alcançar um time ideal, outros que isso é uma bobagem, que quanto maior o poder, mais formas ele possui. É certo que o falecido Legião de Um Só teve cinco formas alternativas e cada uma delas colecionou vários poderes distintos, coisa rara. Geralmente as formas alternativas possuem um único poder.

Já o, também falecido, Super Exército de Um Homem Só teve o recorde, não será quebrado nem daqui a 300 anos, de 100, sim, 100 formas alternativas, quando a média é de 8,5.

Em raríssimos casos, o colecionador é confundido com um multi poderoso padrão. Inicialmente se pensou que alguns multi poderosos não podiam usar seus poderes simultaneamente: ou a pessoa corria supervelozmente, ou usava a super força ou voava. Com o tempo, pesquisas mostraram que, na verdade, eram formas alternativas com a mesma aparência da forma original que se manifestavam. A super psicologia demonstra que, nesses casos, a pessoa se aceita tão bem como ela é, que alternar entre poderes distintos não dá a ela a sensação de ser alguém diferente.

A possibilidade de uma ou mais formas terem o sexo oposto da forma original já aconteceu. E os motivos para isso foram os mais variados, embora, o mais comum, seja homossexualidade enrustida. Mas há casos de mulheres que conseguem, literalmente, serem pais para seus filhos e de homens que conseguem, literalmente, serem mães para seus filhos depois de enviuvarem com uma criança pequena. Nessas condições, a forma deixa de aparecer quando a criança atinge 18 anos. Mas gays e bissexuais assumidos, já mostraram formas de sexo oposto. Tudo isso deixa os psicólogos e psiquiatras do universo de Super Clãs bem divididos e confusos. Formas alternativas que apresentam personalidades e índoles distintas da original é muito comum em viciados em álcool e outras drogas.

Quando alguém tem apenas uma forma alternativa não é considerado um colecionador, mesmo que venha de um clã de colecionadores. Quando acontece de um membro de clã de colecionadores ter apenas uma forma alternativa, este é discriminado pela própria família.

As formas alternativas dos colecionadores não costumam ser melhores que um super poderoso de poder exclusivo, entretanto, um super forte não necessariamente será um voador e nem terá supervelocidade.

Geralmente, não normais que desenvolvem formas alternativas distintas (suas formas originais já tinham super poderes) vêm de clãs bem antigos de overpowers.



Exemplos famosos (para situar um leitor não habituado): Ben 10, Capitão Trip (de Cartas Selvagens) e Disque H para Herói (DC).

MAIS SOBRE IDENTIDADES SECRETAS

Um Superman, tal como o grande público o conhece, só existe no gíbi (hoje querem mudar isso, mas logo, logo, virá outro reboot). Se alguém quiser enfiar um análogo a marteladas no universo de super clãs isso não vai funcionar. Repórteres idiotas e seres humanos que acham que óculos são disfarces só existem no Planeta Diário e nos universos padrão da DC. Ninguém é tão estúpido no universo de super clãs.

A identidade secreta não funciona muito no universo de super clãs, e há várias formas de um super humano possuir um segredo referente a sua identidade ou aos seus poderes. São exemplos:

Identidade secreta é o nome real do personagem: é a clássica identidade secreta do herói que veste fantasia para combater o crime. Em super clãs, são os de primeira geração, maravilhados com o poder recém-adquirido ou manifesto. Também é comum em vigilantes humanos, ou em alguns clãs de super humanos mais antigos. Criminosos também podem possuir este tipo, mas depois de presos têm seus nomes reais revelados e, se continuam usando as máscaras e fantasias, é somente por fetiche.

Super discreto: seu personagem não faz propaganda de seus poderes, nem os exibe a torto e a direito. Ele quer uma vida normal, mas, em algum momento, seu poder certamente será necessário e não haverá cabines telefônicas para se esconder (viva os celulares). Alguns, usam seus poderes como ferramentas profissionais, mas não lidam diretamente com o público. Mesmo quando vem de uma família de super-humanos, mentem dizendo que são de primeira geração para proteger a identidade de seu clã. Motivo pelo qual essa identidade

também é conhecida como proteção de família ou clã.

Quando um personagem tem boa fama, os segredos dos super discretos e até de alguns combatentes do crime tradicionais (com ou sem poderes que usam máscaras) passam a ser chamados de vista grossa. Ou seja, toda a comunidade sabe quem é o vigilante (com ou sem super poderes) mas protege sua identidade real das autoridades em função dos benefícios de sua proteção.

Nome falso é quando um personagem tem um nome falso e uma maquiagem como disfarce, no máximo. Geralmente o nome falso é usado para fins escusos ou em lugares onde o vigilantismo é proibido. Esse tipo de identidade secreta é frágil, mesmo que você tenha documentos falsos, ou eles são vagabundos, ou, se forem checados, não constam nos registros oficiais.

O poder escondido: seu personagem esconde um ou mais de um super poder de todos os outros personagens do jogo. Ou seja, ele finge que não dispara raios, por exemplo, ou finge que não possui poder nenhum.

Exemplos famosos: os azes na manga de Cartas Selvagens.

Outra coisa que merece ser ressaltada sempre é sobre os esticadores de Super Clãs, que só usam identidades secretas quando são criminosos. Logo, se você tiver um herói esticador com identidade secreta e queira usá-lo em super clãs, retire-a, a menos que ele vire um anti herói.

Lembrando que nome falso é diferente de uma dupla identidade ou de identidade alternativa ou como queira chamar. Esta te dá uma vantagem real, pois os documentos falsos possuem valor legal. Provavelmente, você é um espião ou uma testemunha num programa de proteção.

O leitor (mestre ou jogador) deve ter notado que muitos personagens nesta obra não possuem identidades secretas e sim apelidos que fazem referências aos poderes, como Loira Gelada e Churrasqueiro. Isso acontece por várias razões: A primeira, já mencionada e mais óbvia, é que a identidade secreta não funciona muito bem em um cenário onde as pessoas comuns pensam. Mais cedo ou mais tarde seu personagem será descoberto.

Todos os nomes de guerra bons (e ruins também) já foram usados e repetidos a exaustão (inclusive nos quadrinhos), estamos falando de um mundo aonde é normal ver pessoas voando ou correndo em velocidades capazes de quebrar a barreira do som, todos os dias.

A maioria dos super humanos só quer levar uma vida normal, mas não se negam a enfrentar invasões alienígenas, crises cósmicas e coisas afins. Qualquer super humano de boa índole vai, na medida de suas capacidades, impedir um assalto ou salvar uma vida, sem se preocupar em trocar de roupa antes. Com efeito, até ele trocar de roupa, pode ser tarde.

MAIS DETALHES SOBRE VAMPIROS EM SUPER CLÃS

Super clãs abarca todos os mitos existentes sobre vampiros. Inclusive os que seguem os parâmetros do livro Drácula de Bran Stoker e de suas fontes, anteriores a popularização cinematográfica. Todos sabemos que o cinema popularizou o mito do vampiro vulnerável ao Sol. Isso é fato e você pode gostar e querer jogar com vampiros que, necessariamente, viram poeira sob a luz do Sol. Entretanto, saiba que, não são só os vampiros degradantes da saga Crepúsculo que sobrevivem ao Sol, embora eles sejam os únicos que brilhem feito purpura.

O Drácula do livro de Stoker não morre com a luz do Sol. Ele e a maioria dos vampiros anteriores a

ele, simplesmente, ficam enfraquecidos na luz do dia, tendo seus poderes reduzidos a uma pessoa comum. Não há uma lenda única, mas o mito do cinema traz um kit de fraquezas limitante para quem lê terror mais antigo que Anne Rice.

O que então seria comum a todos os vampiros? Ou eles sugam sangue, ou eles sugam energia. Só isso. São dependentes de sangue ou de energia. Qualquer vantagem ou outra desvantagem são por conta da lenda usada como referência ou da imaginação do jogador. É essa a interpretação para Super Clãs, ela não exclui vampiro vulnerável a Sol, mas é bem mais abrangente.

Vale voltar a frisar que: em super clãs nem os vampiros são imortais; devemos considerar vampiros, não só aqueles personagens que possuam a vantagem única vampiro, mas, também, aqueles que possuam dependência de sangue ou de energia vital; você pode usar o vampiro que o cinema popularizou a partir de adaptações malfeitas do livro Drácula, é o que teve tratamento literário consagrado a partir de Anne Rice e suas crônicas vampirescas. Mas saiba que essa não é a única definição da criatura e nem a mais originária.

Melinda Maléfica, uma NPC vampira overpower que mistura elementos de Carmila, de vampiros de Anne Rice e bruxas poderosas em geral, pode caminhar durante o dia. Já a Viúva Negra Mor atual vira pó sob o Sol. Ambas estão em Super Clãs. Em clãs inimigos de vampiros.

QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS NO UNIVERSO DE SUPER CLÃS

Quando os super poderes e o vigilantismo ganharam a realidade e as notícias de jornais, os quadrinhos de super-heróis passaram por uma crise de vendas.

Porém, com o aumento paulatino da população super-humana, esse público queria se ver representado e bem representado. O mercado se viu num dilema: por um lado pessoas normais só precisavam de jornais para acompanhar super-heróis, por outro, super-humanos ignoravam o modo como os artistas normais os representavam. Nesse contexto, artistas e empresários esticadores e telepatas (nem todos assumidamente telepatas) logo se prontificaram a cobrir essa lacuna de mercado com muito sucesso, que dura até daqui a 300 anos, com eventuais altos e baixos, mas sobrevivendo.

Mas este gênero não se restringiu aos quadrinhos, logo ganhou romances, contos, filmes, videogames, peças de teatro com as mais variadas temáticas. Não ficaram restritos ao super heroísmo; até porque, a maioria dos supers só quer levar uma vida normal. No universo de que estamos falando, acredita-se que os criadores dos personagens de maior sucesso no gênero super-heróis tiveram realmente os poderes de seus personagens mais consagrados. Todos eles, entretanto, foram bem discretos em ocultá-los do público e da imprensa. Nada disso pôde ser provado, mas os super-humanos não acreditam que normais possam retratá-los tão bem. RPGs seguem a mesma lógica.

REPÓRTERES POLICIAIS EM SUPER CLÃS

Todo repórter policial em super clãs é perito em vigilantes com ou sem super poderes e em super criminosos. Eles estudam fotos e anatomia profundamente, para identificar qualquer pessoa ou tipo físico independente de máscaras, capuzes, colantes, coletes a prova de balas, sobretudos, fantasias ou, simplesmente, roupas iguais.

Todos os super-heróis que trabalharam na imprensa foram descobertos e acobertados pelos seus pares jornalistas. Alguns, para disfarçar melhor, denigrem os heróis com quem convivem em editoriais sensaciona-



listas. Lembrando, nesse universo, os seres humanos normais pensam. Eles sabem quando um vigilante passa o manto para seu parceiro mais velho, ou quando é o filho de um super poderoso que está substituindo o pai. Quando uma sucessora não é filha da antecessora etc. Alguns usam super poderes ocultos para saber essas informações.

Isso é mais uma forma de ressaltar que: no universo de Super Clãs, as pessoas normais não são tão estúpidas quanto nos demais universos de supers. Sem contar que, muitos supers fazem questão de parecerem normais e levam vidas comuns.

FLAMEJANTES & CONGELANTES: RIVALIDADES E ALIANÇAS

Como já foi mostrado, flamejantes e congelantes possuem genes antagônicos, ou seja, geram filhos neutralizados que podem gerar congelantes, flamejantes ou neutralizados.

Todavia, durante o ato sexual, um casal que tenha um flamejante e uma congelante (por exemplo) não machucará um ao outro e, como seus poderes se anularão na intimidade, não congelarão nem incendiarão o ambiente ao redor. Logo, nesse momento, o casal antagônico não precisará de cômodos e nem de camas especiais. Sua relação será tão confortável e agradável quanto a de um casal sem poderes. Isso gera um monte de comportamentos específicos entre clãs de água e fogo. Eles costumam ser rivais quando de mesmo sexo e amantes quando de sexos opostos. Raramente, essas rivalidades chegam a inimizade. De fato, famílias de fogo e água são bem amigas, as alfinetadas fazem parte da relação. Famílias de gelo e fogo costumam se unir em vários tipos de festas, feriados e atividades em geral.

Buscam casamentos com parceiros de mesmo poder e confiáveis, mesmo que sem afinidades pessoais, e amantes com o poder antagônico mas com afinidades pessoais e confiabilidade. Não escondem as identidades de seus amantes para os cônjuges e é comum o namoro entre casais, literalmente.

Raramente se desprendem de seus clãs para formarem famílias mistas como Churrasqueiro e a Loira



Gelada. O medo de gerarem neutralizados é tanto, que, quando isso acontece, o casal se esteriliza e adota bebês abandonados com poderes de água e fogo, ou, simplesmente, decide não tem filhos. Estima-se que haja 0,01% de casais desse tipo no mundo.

Quando esse tipo de casal adota crianças, a de água é aceita pelo clã de água e a de fogo pelo de fogo. Porém a maioria dessas crianças acaba achando mais confortável viver como os pais do que como os tios, primos e avôs adotivos. Já é desagradável ter um quarto especial durante a infância, imagina perpetuar isso.

Como alternativa ao desprendimento do clã e a formação de famílias mistas, muitos se casam duas vezes, a primeira para ter filhos e manter o clã e a segunda com parceiro(a) de poder antagônico.

Por essa prática, atitudes como a do Churrasqueiro e da Loira Geladas são veladamente discriminadas. Uma vez que a maioria dos clãs de flamejantes e congelantes(água) são bem antigos, eles são bem resistentes a adoção de crianças superseres de primeira geração.

Criaram jogos e competições entre eles, para medirem forças, mas tais brincadeiras nunca foram regulamentadas ou tiveram suas regras fixadas mundialmente. Não é do desejo de nenhum deles criar super esportes oficiais como aconteceu entre quimeras e esticadores.

Observação: Quanto aos quimeras flamejantes e congelantes, eles possuem jogos oficiais de fogo x gelo.

Flamejantes possuem uma inveja velada de congelantes, afinal, estes conseguem esconder seus poderes dos normais até uma vida inteira, ao passo que um flamejante pode inflamar-se até por reflexo. Como é mais fácil para congelantes se relacionarem com normais, os flamejantes acabam tendo um misto de ciúme e inveja dos normais por conta de suas(seus) eventuais parceiras(os) congelantes.

Mas, nesse aspecto, só aqueles com poderes de água que não evoluem para gelo se sentem totalmente a vontade no relacionamento com pessoas normais. Mas normais temem a aproximação com flamejantes mais do que com congelantes: entre ser congelado e queimado, o congelado têm chances bem maiores de sobreviver sem sequelas. Nenhum normal se arrisca em se relacionar amorosamente com uma pessoa flamejante. Isso faz os clãs de água e gelo serem maiores que os de flamejantes. Entretanto, parceiros normais não são tão liberais em relação os seus relacionamentos, logo, pessoas normais casadas com congelantes (ou de água) são traídas mesmo.

Os telepatas e psíquicos em geral não entram nesse jogo. As emoções de quem possui um (ou mais) poder psíquico já são confusas demais, equacionar os modos de relacionamentos e sentimentos determinados por cada tipo de super poder seria um convite para a loucura. Por isso, psíquicos, que equivalem a normais para efeito de sexo, raramente, se misturam com outros tipos de super poderosos, incluindo flamejantes e congelantes.

CRIANDO UM PERSONAGEM NESSE NOVO UNIVERSO

Como você viu, as regras serão detalhadas mais para frente, você pode criar personagens com ou sem superpoderes; heróis ou vilões; membros de clãs ou de primeira geração.

No caso de um membro de clã, você pode: colocá-lo em algum clã aqui sugerido, ou criar o clã de seu personagem e todos os detalhes e outros membros dele do zero.

Lembrando que, todos os personagens de Super Clãs nascem no jogo com apenas um super poder, seja em forma de vantagem ou de característica sobre humana. Mesmo um filho de overpowers desenvolverá todos os seus poderes aos poucos, durante a aventura ou campanha. Isso também valerá para personagens de jogadores que forem contextualizados.

CONTEXTUALIZANDO PERSONAGENS JÁ EXISTENTES

Se você é veterano de RPG e curte super-heróis, provavelmente já deve possuir vários personagens super humanos, heróis, vilões ou vigilantes e criminosos sem poderes.

Além do esticador ter que trocar a eventual identidade secreta por qualquer outra característica, ou virar um anti herói criminoso, há regras de contextualização que servem para todos.

Você deve decidir se seu personagem é de primeira geração ou membro de um clã.

Mesmo que ele seja de primeira geração, ele nasceu e cresceu num mundo em que super seres possuem famílias específicas (algumas, clãs numerosos, outras nem tanto). Ele(a), muito provavelmente estará em busca de uma família compatível com seu poder.

Você pode inseri-lo num dos clãs sugeridos, desde que não desrespeite as normas relacionadas com poderes antagônicos. Você pode criar um clã inteiramente novo para seu personagem, caso decida que ele não é de primeira geração.

Muito provavelmente, esses personagens que você deseja contextualizar já estão com pontuação acima dos personagens permitidos para início de aventura ou campanha. Nesse caso, eles serão NPCs e você deverá criar os filhos deles para serem os novos PCs, se você for jogador. Assim, você contribui para o cenário do mestre com uma família (ou mesmo clã) pronta(o).

Se o jogador tiver vários personagens antigos e de pontuação alta e quiser virar mestre, Super Clãs é o cenário ideal para fazer isso.

Se você já é mestre, é só ajustar seus personagens as especificações de super clãs.

Como universos de super heróis são bem democráticos, você pode aproveitar personagens antigos de praticamente qualquer tipo de história ou cenários. Quer ver seus personagens místicos e seres das trevas em super clãs? Mande ver e adapte-os.

Todos os personagens jogadores, nascidos no cenário ou contextualizados, devem ter um objetivo inicial. Isso será visto mais para frente.

Sem ideias para criar um personagem novo? Uma boa sugestão é aproveitar personagens do Domínio Público e adaptá-los.

Para conhecer esses personagens, ver as origens e histórias detalhadas e adaptá-los para seu sistema preferido, acesse Wikia Public Domain Super Heroes (http://pdsh.wikia.com/wiki/Public_Domain_Super_Heroes). Há, aqui, até um grupo específico para acolher essas adaptações, os Defensores Pioneiros.

MAIS SOBRE O FUNCIONAMENTO COMUM DOS CLÃS

Quanto mais antigo um clã, mais rigoroso ele é.

Todo clã deseja se manter (salvo quimeras que evitam conscientemente a procriação).

Para isso, os primeiros casamentos de super clãs geralmente são arranjados em virtude das compatibilidades genéticas dos poderes.

A fidelidade conjugal dos super humanos é relativizada em função disso, ou seja, o que vale para congelantes e flamejantes, vale para todos aqueles que são sexualmente compatíveis, mas geneticamente incompatíveis (antagônicos).

Os clãs mais liberais são os de psíquicos e esticadores, muito compatíveis com humanos normais, entre

eles e outros tipos de super humanos. Nesses não há, praticamente, nenhum casamento arranjado. Psíquicos, no entanto, realmente preferem se relacionar com outros psíquicos, uma vez que eles se sentem muito incomodados com pessoas que dizem uma coisa e pensam outra. Isso também vale para poderes místicos, sobrenaturais, divinos etc., que permitem a leitura de pensamento ou emoções.

Uma vez que a magia é totalmente imprevisível, os que possuem poderes místicos, sobrenaturais, divinos etc. estão liberados para escolherem seus parceiros a vontade. Isso em tese. Magia e sobrenatural em geral são, de fato, totalmente imprevisíveis. Esta é uma lacuna proposital para o mestre e o grupo se divertirem preenchendo-a.

Quanto mais antigo um clã, mais rigoroso ele é.

Por razões óbvias de incompatibilidades genéticas múltiplas, estima-se que os grandes clãs de alados e de portadores de membros extras em geral pertençam às mesmas famílias condenadas a uma endogamia eterna pelo mundo.

MAIS SOBRE ELÉTRICOS

Há dois tipos de superes elétricos, os dínamos e os condutores. Os dínamos geram a própria eletricidade; já os condutores, apenas conduzem e manipulam eletricidade. Os genes de elétricos são 100% compatíveis entre eles, mas os dínamos são dominantes.

Os elétricos, de modo geral, usam apetrechos metálicos para melhor conduzirem seus poderes. Alguns usam partes de super armaduras, como Volt, Danger Volt, Volt Girl e Mina Rapidinha Turbo.

Em invasões alienígenas é que usam super armaduras completas modificadas para suas necessidades específicas. Um dínamo alimenta a própria armadura, não precisa de bateria, ao passo que um condutor precisará de bateria para si e para a armadura.

Mesmo aqueles que só atuam heroicamente nessas ocasiões, como o Eletricista, possuem armaduras completas. Gostam de produzir ou personalizar tudo aquilo que usam ou possuem, especialmente veículos, armas e equipamentos eletrônicos, estes por uma questão de necessidade.



MAIS SOBRE PERSONAGENS DE PRIMEIRA GERAÇÃO

Desde que os super poderes surgiram na Terra, pelos mais variados motivos, até hoje, os personagens não gostam de tocar no assunto de como ganharam ou de quando manifestaram seus poderes pela primeira vez.

Tal receio não existiu muito na primeiríssima geração, surgida entre as grandes guerras do século XX,

mas ficou intensificado no início de Guerra Fria, quando os sonhos dos cientistas militares no mundo inteiro eram: dissecar super-humanos, transformar humanos em super-humanos, clonar super-humanos, gerar super-humanos em laboratório, aperfeiçoar super-humanos já existentes, controlar super-humanos e reproduzir acidentes geradores de super poderes em escala industrial não necessariamente nessa ordem.

Entre seres místicos, especialmente lobisomens, a discrição é crucial. Eles sabem que o medo dos normais está sobre eles desde a idade média. No caso específico de licantropos, se o personagem for o único da família com a maldição do pentagrama, é claro que ele não fará alarde nem para a família. Os super-humanos levaram algum tempo para perceber isso. Logo são poucos os relatórios de origens conhecidos do grande público. A história dos Jovens Elementais, por exemplo, só é conhecida no círculo da Churrascaria Loira Gelada. Super humanos evitam contato com a imprensa e quase nunca falarão sobre o início e a manifestação de seus poderes, mesmo quando pertencentes aos clãs.

Até os repórteres mais indiscretos aprenderam a lidar com isso. Alguns na base do super tapa, bem verdade. Aliais, é isso que desestimulou a imprensa marrom a substituir celebridades normais por super celebridades no universo de super clãs. Notícias de atos de super humanos são dadas em colunas policiais. Por esse motivo, os personagens de primeira geração tendem a buscar famílias de superseres conhecidos. Note que, nesse primeiro momento, ele não terá como saber se aquela família elétrica pertence ou não a um clã maior, por exemplo. Eles passam a restringir seus contatos com normais e se surpreendem ao saber que a ajuda mais imediata vem daquele cara que ele jamais desconfiaria que era um telepata: “Quem diria, você, meu amigo de infância, quando me alertou sobre aquela mina, foi porque leu os pensamentos dela!”. Num determinado ponto, todos aqueles que adquirem ou manifestam poderes sem ter vindo de uma super família são iguais. Eles querem relações seguras em todos os sentidos.

Quanto mais velho for o personagem no momento da transformação, mais revoltado ele ficará, pois se verá forçado a trocar todas as relações sem ter a menor vontade e nem parâmetros para tanto. É claro que nada disso se aplica quando o poder é compatível com a normalidade (sexual e geneticamente) e não é incontrolável.

Acontece que, todos esses movimentos, se dão tanto com os bem informados antes dos poderes, quanto com os ingênuos e bobos que vão vestir roupas colantes coloridas e sair por aí querendo virar celebridades, para o bem ou para o mal. Estes, até procuram uma superfamília, mas serão evitados por todas, não importando seu potencial. Todas? Não, as víboras e viúvas negras, por exemplo, adoram essas “carnes frescas e desavisadas”.

Há ainda aqueles que, por medo, evitam contato tanto com outros superes, quanto com as autoridades. Afinal, é difícil saber de que lado alguém realmente está. Se aquela família de discretos teme ou não o governo.

Quimeras de primeira geração não possuem dúvidas, se alistam no serviço militar que sempre tem vaga para super soldados.

MAIS SOBRE NEUTRALIZADOS

Eles são raros, mas quando a imprudência de super-humanos gera um neutralizado, esse têm vários caminhos; Entrar em um clã multi poderoso e aceitar só se reproduzir in vitro longe dos olhos do governo.

Entregar as informações sobre as famílias de seus pais e aceitar ser um banco genético vivo do governo de seu país. Esses neutralizados delatores são o motivo por clãs de poderes antagônicos gerarem tantas regras de relacionamentos. Até as datas de suas esterilizações, Churrasqueiro e Loira Gelada foram vigiados de perto por amigos telepatas de suas famílias e eles sabiam e entendiam o porquê. É muito difícil, mesmo para o mais poderoso telepata infiltrado no governo, apagar os danos que um neutralizado revoltado pode causar aos clãs de seus pais.

Tornar-se voluntariamente estéril e buscar uma parceria em igual situação. ou arriscar viver uma vida normal e acabar gerando um aparente mutante de primeira geração. Esse é o pior dos cenários; as maiores

revoltas acontecem quando o novo super se descobre filho de neutralizado(s). Nesses casos, eles rastreiam a árvore genealógica até chegar a família ou clã que deverá acolhê-lo, ou ao menos em tese.

Os neutralizados e os superes que os geraram são estigmatizados. Há muito se sabe que orfanatos para crianças normais estão cheios de neutralizados, isso por que o teste genético completo passou a ser obrigatório para cada criança abandonada ou entregue para a adoção.

OS CENÁRIOS PROPRIAMENTE DITOS DE SUPER CLÃS

Se você está jogando daqui a 300 anos, usando as versões NPCs do Churrasqueiro e da Loira Gelada, já sabe que a rede de restaurantes deles é diversificada e espalhada por todas as cidades do Brasil: Churrascaria Loira Gelada, Só Saladas, Pizza a Jato, todos da Rede de Restaurantes Loira Gelada S.A., uma das redes de restaurantes mais lucrativas do Brasil e em franca expansão e diversificação.

Se seu personagem for um super ninja que quer deixar a vida de mercenário, sem capital suficiente, mas quer ter um restaurante japonês. Entre de sócio, escolha-os como patronos e monte um novo braço da rede. O mais importante é que deve haver um local de alimentação que sirva de ponto de encontro dos personagens. Em todo caso, em cada cidade, há, pelo menos uma Churrascaria Loira Gelada em funcionamento que é ponto um de encontro de super discretos.

Tríplice Memorial: toda cidade desse universo apresenta um tríplice memorial de super-humanos. A primeira coluna representa os super-humanos mortos em guerras comuns, a segunda os mortos em invasões alienígenas e a terceira em crises cósmicas que ameaçam toda realidade, matam alguns e não mudam quase nada depois. No Rio de Janeiro, este memorial fica na praça Seans Peña, no meio do lago artificial.

Memorial dos Vigilantes: vigilantes sem super poderes são homenageados separadamente. Todas as cidades do mundo possuem um memorial dos vigilantes. Eles são lembrados num mesmo memorial, não importando a circunstância da morte, sendo que a maioria morre combatendo o crime comum mesmo. No Rio de Janeiro, esse memorial fica em Copacabana, na Praça Cardeal Arco Verde, perto da estação do Metrô. Notem que vigilantes não são super humanos, mas humanos comuns que combatem o crime.

A Armorex: empresa do Mestre Armeiro, sempre se divide em dois prédios, um com a parte administrativa e outro, um galpão, com a fábrica, em todas as cidades em que está embasada.

Prédio da Armorex: no Rio de Janeiro fica no Centro da cidade.

Fábrica da Armorex: no Estado do Rio de Janeiro fica na região metropolitana, num galpão com outro nome na fachada e é segredo de Estado inclusive. Ou seja, que cada mestre defina.

Gambiarra S.A: é a principal concorrente da Armorex, mas só no setor de androides e peças cibernéticas militares. Fica em Realengo. Ao contrário da Armorex, possui linhas para usuários civis. Seus robôs guarda-costas são os mais perfeitos e eficientes do mercado. Também é especialista em criar sistemas de AI para veículos, dispensando completamente motoristas e pilotos.

Seu dono, conhecido como Kid Gambiarra, apelido de infância que nunca abandonou, afirma que: “Se um dia motos e bicicletas puderem se equilibrar sozinhas, eu as automatizo também!”. Os emuladores de

emoções desenvolvidos pela equipe da Gambiarra S.A. para robôs positrônicos asimovianos e andróides espões são os melhores do mundo. A fábrica militar da Gambiarra S.A. também fica em um lugar ermo e com um nome distinto na faxada, é segredo de Estado inclusive.

Memorial dos Esquecidos e o dia dos Esquecidos: muitos heróis, por mais importantes que tenham sido, acabaram esquecidos pelo público. O dia dos esquecidos foi feito para lembrá-los. Em todas as cidades do mundo, geralmente nos bairros mais pobres, há um memorial dos esquecidos. A maioria dos esquecidos são quimeras, que, por mais que façam, por mais que tenham sido importantes, acabam esquecidos do público e da história por puro preconceito.

No Brasil dois times de futebol são mantidos por antigos heróis para arrecadar renda em apoio do combate ao crime e da defesa da Terra em crises alienígenas. São eles: o masculino, Centauros Futebol Clube, de São Paulo; e o feminino Amazonas Futebol Clube, de Manaus, estado que começou a ganhar força no futebol feminino na década de 2050. Nesses casos, contudo, não há nem superes nem vigilantes jogando ou trabalhando nesses clubes, que possuem sócios e torcedores que de nada suspeitam.

Academia Esportiva Era de Ouro: sob a fachada de uma academia de esportes e artes marciais em geral, há uma verdadeira escola de vigilantes. Financiada pelos mais ricos e inativos vigilantes do planeta. Há, pelo menos uma, em cada cidade do mundo no universo de super clãs. De fato, de fora elas parecem simples academias de esportes, só alguns executivos, instrutores, funcionários e alunos possuem acesso as salas mais secretas que dão acesso aos laboratórios de análises criminais e as salas de reunião, comunicação e arquivos secretos. São prédios maiores no subsolo que na parte visível, uma arquitetura que os vigilantes chamam de iceberg. Existe em vários universos do multiverso.

REGRAS ESPECÍFICAS DE SUPER CLÃS

1. SUA CIDADE É SEU CENÁRIO.

Sinta-se livre para construir o cenário da aventura e da campanha, aos poucos ou por inteiro, como preferir, a partir da realidade de seu município misturando com a sua imaginação.

Você é de São Paulo? Crie sua São Paulo de Super Clãs. Do Rio de Janeiro, de Belo Horizonte de Petrópolis etc.? Idem.

Você quer criar uma cidade fictícia com o nome de Desastópolis, fique à vontade, afinal, muitos super-heróis causam mais prejuízos aos bancos e aos governos do que os próprios criminosos.

1.1. Você é livre para criar seus próprios clãs, misturando-os com os sugeridos aqui. Também pode aproveitar as ideias apresentadas e criar toda sua galeria de clãs, personagens e cenários do zero. Cada mesa de jogo é um universo paralelo.

1.1.1. Caso o mestre queira criar seus próprios clãs, ele terá que dar ao jogador opções para qualquer poder permitido durante a criação do personagem do jogador. Ou seja, o jogador quer ser um esticador, o mestre terá que ter um clã de esticadores. O jogador quer ser um vilão colecionador de formas alternativas, o mestre terá que ter criado um clã de vilões com formas alternativas, e por aí vai. Se o jogador quiser que seu personagem seja de primeira geração, o mestre terá que dar algum respaldo a ele, seja na forma de um patrono ou mentor. Mesmo que o jogador não os usem, personagens que poderão desempenhar essas funções devem estar presentes.

1.2. Alguns cenários serão points sugeridos para a ambientação, como veremos mais adiante. A Churrascaria Loira Gelada já foi mencionada. É um lugar onde humanos normais, quimeras e super discretos convivem em igualdade em tempos normais. Em caso de invasões alienígenas e crises cósmicas em geral é um ponto de referência para os super e resistentes humanos normais perdidos.

1.3. O personagem jogador recém criado, mesmo que oriundo de um clã over power multi poderoso terá que escolher apenas um poder inicial e desenvolvê-lo; uma vantagem que seja equivalente a magia, sobrenatural ou super poder. Se o jogador estiver em dúvida sobre qual poder inicial escolherá, crie um aprendiz desenvolva suas habilidades ou super habilidades durante a aventura ou campanha.

1.4. Cada jogador é obrigado a revelar ao mestre seu(s) objetivo(s) para com o modo que desejam que o personagem fique no futuro. Mais detalhes na regra 3.

2. LIMITES AOS PCS RECÉM-CRIADOS NO UNIVERSO DE SUPER CLÃS.

Como se trata de um cenário em que o equilíbrio de forças é delicado, há limitações para personagens recém-criados. A ideia de super clãs é que todo personagem deve começar pequeno e ir melhorando com o tempo. Isso vale para qualquer sistema.

2.1. Personagens psíquicos recém criados só podem ter ou telepatia ou empatia. Demais poderes psíquicos, principalmente os de controles de emoções, vontades, manipulação de memórias etc. terão que ser conquistados.

2.2. Combinar múltiplas formas de movimento. Nada de voar e de ser super veloz ao mesmo tempo logo de início. Você quer colecionar poderes relacionados a movimento, escolha um inicial.

2.3. Vantagens únicas são ótimas formas de se criar um personagem de baixo custo com alto poder de combate. Sempre que for possível conseguir os efeitos da vantagem única por um preço mais alto e, ainda assim, o personagem jogador não extrapolar a cota de pontos a ele permitida durante a criação, a

GLOSSÁRIO DE SUPER CLÃS

Alienígenas: E.T.s, extras terrestres, seres de outros planetas. Mestres podem criá-los sem restrições. Jogadores terão que submetê-los a aprovação do mestre, principalmente se quiserem poderes antagônicos sem efeitos colaterais. Para E.T.s, isso é possível.

Criminosos com super poderes: são pessoas que cometem crimes para ganhar dinheiro e usam seus poderes como armas ou ferramentas de trabalho. Não usam fantasias, podem ou não terem nascido em clãs e, acima de tudo, acham ridículos os idiotas que saem por aí com colantes coloridos.

Descendentes de Alienígenas: se o mestre quiser permitir poderes antagônicos sem efeitos colaterais para os PCs, a única forma de justificar o não colapso e posterior morte é que ele é um alienígena ou um descendente de alienígena de, no máximo, terceira geração direta.

Importante: todos personagens dos clãs aqui apresentados estão limitados as regras de compatibilidade de poderes. Dessa forma, jogador e mestre terão que entrar em acordo com cada item do novo personagem e criarem as condições favoráveis numa ambientação prévia. Este cenário estimula a colaboração de jogadores e mestres na construção de sub cenários, aventuras e campanhas. Cada grupo de jogo pode (e deve), inclusive, criar módulos pessoais.

Experimentos: são personagens que ganharam poderes (ou aperfeiçoamentos) a partir de um experimento de laboratório, ou seja, foram cobaias. Geralmente são os governos que mais fazem e financiam esses tipos de pesquisas. Nem todos os experimentos terão efeitos colaterais, mas

vantagem única será proibida. Isso vale para qualquer sistema.

2.4. Qualquer personagem de jogador que, no decorrer de uma campanha, comprar a vantagem viajar no tempo (ou equivalente) terá que se tornar NPC imediatamente. Ou o jogador passa a mestrar, ou ele entrega seu personagem ao mestre, ou sai da mesa. Viajar no tempo é uma proibição máxima para personagens jogadores em super clãs.

2.5. Riqueza é uma vantagem proibida para personagens recém-criados. Pode ser um dos objetivos do seu personagem, ficar rico.

2.5.1. No caso de riqueza, ou o personagem do jogador fica mais rico, acumulando mais dinheiro e itens no seu inventário, ou ele perde tudo gastando todo o dinheiro e os itens de seu inventário.

Caso um personagem rico fique pobre, ele poderá comprar a riqueza de novo. Enquanto ele for rico, ou ele administra bem e amplia a riqueza ou ele administra mal e a perde.

Comprar riqueza quando se já é rico não pode: o jogador justifica a riqueza do personagem com ele ganhando na loteria, algum tempo depois ele ganha na loteria de novo, vamos usar o bom senso. Se ele receber três ou mais heranças na vida, aí já fica a suspeita de homicídios.

2.6. Ou possui um patrono ou um mentor, os dois juntos durante a criação do personagem, não. Nem mesmo se for o mesmo personagem a acumular as funções de mentor e patrono. Tal combinação equivale a riqueza.

2.7. Limites para o arcano. Arcano é aquele cara com talento para todas as magias (escolas de magia). O personagem jogador até pode comprá-la no momento da criação. Mas se um personagem recém criado em super clãs tiver esta vantagem, que ele seja o mais barato possível. Ou seja, essa será a única vantagem sobre humana que o personagem terá e não poderá combiná-la com mentor, patrono, pon-

tos extras em magia etc. Quer ser melhor? Lute. O mesmo vale para qualquer escola de magia isolada.

2.8. No mundo de super clã, nenhuma pessoa normal sonha em virar vampiro, lobisomem etc. Essas vantagens estão proibidas para personagens recém-criados, mas podem ser adquiridas ao longo da aventura ou campanha. Pedimos que os jogadores interpretem bem: é o jogador que quer ser uma criatura da noite, o personagem se borrará todo se vir um lobisomem ou se descobrir que a gata está dando mais do que um chupão gostoso no pescoço dele.

2.9. Personagens sobrenaturais são comuns em universos de super-heróis, que aceitam de tudo mesmo. Mas ainda assim são universos predominantemente urbanos. Qualquer característica mística, lendária, divina ou demoníaca é proibida para personagens jogadores.

2.9.1. Essa é uma regra que o mestre pode até quebrar, pela regra de ouro de todo RPG, mas convenhamos, se o mestre quiser que os personagens jogadores sejam anjos, demônios, deuses, anões, elfos, paladinos etc. há outros cenários (e sistemas de RPG especializados) que se prestam melhor a isso, inclusive com o uso de ambientes urbanos de grandes cidades atuais.

Certas vantagens únicas não fazem muito sentido para personagens de jogadores no cenário de Super Clãs, uma vez que ele é urbano e atual, não medieval. É certo que um cenário de super-heróis aceita de tudo, mas geralmente seres místicos que não são magos aparecem como vilões ou aliados.

Exemplo famoso da DC: Ravena, dos Titãs é meio abissal, filha do demônio Trigon com uma humana, Arella. Sim, em Super Clãs, seria uma NPC obrigatória só por isso. Ravena, criada por Marv Wolfman e George Perez.

2.10. Fantasma. Se o mestre permitir, um personagem morto poderá virar um fantasma atuante. Mas PCs recém-criados não podem ser fantasmas nesse universo.

2.11. O controle de sorte também pode deixar um personagem jogador recém-criado poderoso demais. Só pode ser comprado pelo jogador no decorrer da campanha.

2.12. Sacerdotes, paladinos ou equivalentes serão somente NPCs. PCs podem ser magos comuns.

2.13. Poderes antagônicos só serão permitidos se:

2.13.1. A vontade do mestre for criar um super grupo suicida. Nesse caso, todos os jogadores devem estar de acordo e a campanha terá que ter um número pré definido de aventuras, ou seja, ser, obrigatoriamente, uma minissérie. Mesmo triunfando sobre a ameaça, os heróis com poderes antagônicos em um só corpo entrarão em colapso e morrerão.

2.13.2. Resultarem de manifestações secundárias de um poder original: esticadores podem encolher e crescer sem ônus; quem tem forma alternativa pode alternar entre disparar fogo e água, ser um encolhedor ou um gigante, porém a forma original deve ser um humano comum.

2.13.3. Não sendo os dois casos elencados acima e nos casos já citados de alienígenas e descendentes de alienígenas de até terceira geração, a combinação de poderes antagônicos é proibida para PCs e NPCs. O jogador que insistir em comprar um poder antagônico fora das especificações acima terá seu personagem morto 4 aventuras depois.

2.14. Forma alternativa. Vide regra 9.

2.15. Imortal. A imortalidade pode até ser almejada por um personagem PC, mas uma vez conseguida, ele vira NPC na próxima aventura. O ideal é que nem mesmo os NPCs possam ser imortais. Lembrando que a

essa é a forma de você combinar poderes sem restrições: quer ter um personagem que tenha ao mesmo tempo poder de fogo e gelo, ele pode ser um experimento, e, fatalmente, colapsará. Experimentos podem adotar 3 papéis: morrer pelo país ou pela Terra voluntariamente; fugir de onde está preso por se sentir torturado e buscar ajuda para se livrar de seus algozes; ou revoltar-se abertamente contra o governo ou instituição que fez isso com ele virando um ativista.

Pequena criminalidade: é qualquer crime que não envolva grandes super poderes, máfias ou corrupção. Lembrando que o crime organizado está cheio de super criminosos não fantasiados que luta para ganhar dinheiro de forma ilegal.

Super Criminosos: São os super vilões clássicos que, mesmo sem poderes, usam fantasias. daqui a 300 anos são tão raros quanto os super-heróis.



morte é definitiva em super clãs. Ser imortal no universo de super clãs significa tão somente não morrer de causas naturais e nem sofrer os efeitos do envelhecimento. Essa regra está acima de qualquer regra em contrário que qualquer sistema de RPG determinar.

2.16. Domínio de elementos é algo que precisa ser conquistado.

2.17. Desvantagens que possam atrapalhar o grupo, fazendo o personagem inadvertidamente prejudicar os companheiros ou que obriguem o mestre a criar coadjuvantes em função de um único herói estão proibidas.

2.18. Qualquer poder que implique em atrapalhar ou controlar o poder alheio deve ser conquistado ao longo da aventura ou campanha.

2.19. Virar qualquer animal é um dos poderes que precisa ser conquistado durante a aventura ou campanha. Não é permitido para PCs recém-criados.

2.20. Virar qualquer pessoa ou ter a aparência de qualquer pessoa não é permitido para PCs recém-criados. Você quer esse grande poder, conquiste-o.

2.21. Nenhum PC poderá ser um zumbi de Romero ou equivalente.

2.22. Em hipótese nenhuma o PC poderá acumular patronos, ou mentores. Ou seja, um personagem não pode ter dois patrões, nem dois mentores ao mesmo tempo. A troca de mentor e de patrono é permitida em super clãs. Quer aprender magia e ciências, primeiro tenha um mentor mago, depois um cientista. Quer ter dois salários simultâneos, pelas regras de super clãs não pode. Isso seria um agente duplo, só NPCs.

2.23. Robôs formados por nanorrobôs só são permitidos como NPCs.

2.24. Robôs positrônicos são NPCs obrigatórios. Recomenda-se que sejam usados como aliados dos personagens jogadores.

2.25. Tais limites devem ser esmiuçados de acordo com o sistema de RPG escolhido pelo grupo.

3. OBJETIVO OBRIGATÓRIO:

O jogador é obrigado a dar pelo menos um objetivo para o seu personagem e comunicá-lo para o mestre. Quando o objetivo maior do personagem for alcançado, este mesmo jogador será convidado a mestrar e, se aceitar, seu PC vira um NPC. Caso contrário ele continuará evoluindo seu personagem.

3.0.1. Lembrando que nenhum personagem psicologicamente normal sonhará em virar ciborgue, vampiro, lobisomem etc., se o jogador quiser alguns desses destinos para o seu personagem, dê a ele alguma desvantagem mental; ou diga ao mestre o objetivo do personagem e o objetivo do jogador para o personagem como objetivos diferentes.

3.1. Querer ser rico.

3.2. As vantagens e as combinações de vantagens proibidas podem ser os objetivos de um personagem. Lembrando que combinação de poderes antagônicos levarão a morte em quatro aventuras, salvo determinação em contrário.

3.3. Querer colecionar poderes de um mesmo grupo de poderes ou poderes complementares: se locomover de múltiplas formas; querer ser o rei dos intocáveis

3.4. Querer se tornarum colecionador de formas alternativas.

3.5. As vantagens únicas dificilmente são almeçadas pelos personagens, mas se o jogador quiser ser um vampiro ou lobisomem ou fantasma, ele terá que jogar pelo menos quatro aventuras até que o per-

sonagem seja transformado no que o jogador deseja, sendo que terá que converter pontos de experiência em pontos de personagem e pagar pela vantagem única.

3.6. No caso de licantropos em geral, o personagem terá que ter como objetivo se livrar da maldição. Mas essa exceção a regra dependerá da aceitação do mestre. Se o mestre perceber que foi enganado e que o jogador criou um personagem com vantagem única e que não pretende tirar-lhe a maldição, apenas interpretar lamentações para enganar o mestre, este poderá matar o personagem e expulsar o jogador da mesa. O mestre, nesse caso, deve oferecer chances de cura para o personagem, aventura sim, aventura não.

3.6.1. Essa regra também vale para qualquer personagem que vire um monstro incontrolável, cuja forma original viva se lamentando, mas que o jogador sempre dá um jeito de justificar a manutenção da maldição.

Dica Geral: seria interessante, campanhas em que os personagens comessem pessoas comuns e adquirissem superpoderes ao longo das aventuras, sempre coerentes com o objetivo inicial apresentado para o mestre. Ou seja, quer levar um determinado poder ao extremo? Você pode. Quer colecionar poderes a ponto de ninguém te superar? Você pode. Quer colecionar formas alternativas para ser um grupo de um personagem só? Você pode. São maneiras justas de tornar-se um overpower. Entretanto, mesmo que você tenha nascido num clã de overpowers, você não desenvolverá todo seu potencial de uma vez.

3.7. O objetivo de um super de primeira geração mais comum é ser aceito por um clã estabelecido.

3.7.1. Heróis de primeira geração podem querer formar suas próprias famílias e futuramente seus clãs.

Aqui uma observação se faz necessária: se um

casal com poderes puros iniciais compatíveis resolver casar-se durante uma aventura ou campanha, caso venham a gerar um filho, este não pertencerá a nenhum clã. Exemplo, uma voadora e um velocista geram um velocista voador. Mesmo que os pais sejam de clãs estabelecidos de velocistas e voadores, esse garoto terá que buscar aceitação em um clã overpower multi poderoso com membros cujos poderes sejam compatíveis tanto com voo quanto com super-velocidade. É assim que os clãs se dividem, se ampliam ou se unem.

3.8. Mudar de clã. Você nasceu em um clã de combatentes do crime, mas quer levar uma vida normal, ou nasceu em um clã de super normais e quer ser um criminoso, ou nasceu num clã de criminosos e quer ser herói etc.

3.9. Querer entrar numa equipe.

3.10. Querer fundar uma equipe.

3.11. Querer patrocinar uma equipe, sendo que antes ele deve ter riqueza.

3.12. Querer liderar uma equipe, mas antes ele deve entrar numa equipe ou fundá-la.

3.13. Querer fundar, patrocinar e liderar uma equipe.

4. VIAGEM NO TEMPO

Um personagem que adquira poderes de viagem no tempo, se torna um NPC, ou o jogador passa a mestrar com ele ou permite que o mestre o use ou saia da mesa.

4.1. Algumas vantagens, listadas como “Somente NPCs”, se forem alcançadas por um PC recebem o mesmo tratamento de viagem no tempo. Outras com a mesma limitação não poderão ser alcan-

çadas nunca, afinal, ou você nasce demônio ou você não é um demônio etc., olha o bom senso.

Curiosidade sobre movimento temporal em Super Clãs: há quem diga que os elois foram ajudados a se organizarem por um viajante do tempo oriundo de um futuro no qual o pesadelo de Wells se concretizou a uma potência absurda e a Terra ficou tal e qual o planeta Mongo. Este viajante do tempo tinha como super poder original a super velocidade e, com o aperfeiçoamento dessa, acabou evoluindo para um viajante do tempo. Por conta da arrogância de sua família de militares super velozes, foi ele quem, ironicamente, aconselhou ao primeiro eloi a não confiar em super velocistas, voadores etc. Tudo o que ele quer é impedir que seus antepassados se conheçam, ele quer consertar a história para ser normal e espera que a reestruturação do tempo crie uma realidade na qual ele nem se lembre que um dia teve super poderes. Essa história é complicada, mas, como tudo envolvendo os elois, não passa de rumores.

5. APRENDIZES SUPERDOTADOS.

Podem ser humanos comuns muito talentosos ou futuros super-humanos.

5.1. Aprendizes de potencial são personagens conceituais. Existem em todos os universos (mundos, reinos etc.). Podem encaixar-se em qualquer cenário pois possuem um talento nato, mas não direcionado. Suas características e vantagens iniciais podem ser explicadas de acordo com o cenário que o mestre escolher para campanha: magia, mutação, acidente mirabolante ou simplesmente talento natural.

6. Qualquer NPC pode ser mentor.

7. Qualquer NPC com a vantagem Riqueza pode ser um Patrono.

8. FORMAS ALTERNATIVAS:

Formas alternativas são boas maneiras de se ter personagens de baixo custo e alto potencial. Principalmente, se o jogador começar a usar os pontos de

experiência para colecionar novas formas alternativas tornando seu personagem um grupo de um personagem só.

Essa regra define alguns conceitos para os personagens: a vantagem forma alternativa não stá na lista de possibilidades para personagens recém-criados. mas o jogador deve informar ao mestre que um dos seus objetivos é criar um colecionador de formas alternativas, desde que se comprometa a criar pelo menos uma forma para cada papel de combate.

O personagem deve anotar na sua ficha qual é a sua forma original., tendo em ente que colecionadores de formas alternativas podem ter formas com poderes antagônicos sem sofrer nenhuma penalidade com isso, ou seja, ele pode ter uma forma congelante e uma forma flamejante, uma vez que os dois poderes nunca serão usados simultaneamente.

Especificamente no universo de super clãs, quem pode possuir mais de uma forma alternativa é a forma original. Ou seja: um humano (aparentemente) normal é a forma original de um personagem jogador, possui uma forma alternativa flamejante e outra congelante. Ele usa a forma flamejante e quer mudar para a congelante, terá que passar primeiro pela forma normal. Nessa passagem, ficará indefeso em relação aos super vilões do mestre.

O ser humano “normal” têm duas formas alternativas, cada forma alternativa possui apenas a forma original como alternativa única. O congelante não vira flamejante, o flamejante não vira congelante.

9. IDENTIDADE SECRETA EM SUPER CLÃS.

Para efeito de regras, toda identidade secreta é igual. Mas em super clãs há algumas nuances de como interpretá-las.

- você têm uma identidade fantasiada, ou é super herói ou vilão.
- você tem uma identidade falsa. Ela não resiste a um exame minucioso, seja porque o documento é grosseiramente falsificado, seja porque não há o registro que valide o documento no respectivo órgão que o validaria.
- você não quer que ninguém saiba que você tem super poderes. Você não é um criminoso, mas não quer ser herói. Chamada de identidade secreta poder escondido, ou oculto.

- já mencionada, é a identidade secreta do super discreto. Você não faz propaganda de seus poderes, mas sabe que é impossível escondê-los por muito tempo das pessoas próximas. O personagem diz que é de primeira geração, mesmo quando a família tem poderes de longa data, ou seja, mesmo quando vem de um clã constituído.

Há também a *vista grossa*. A comunidade esconde quem você é das autoridades por que confia em você para protegê-la, mas todos sabem quem você é e seus poderes.

10. PODERES QUE PODEM SER ESCONDIDOS E ATÉ QUE PONTO.

Na maioria dos universos de super-heróis, os seres humanos normais jamais descubrem as identidades de seus super entes queridos. No universo de super clãs a identidade secreta serve para ocultar poderes das pessoas com quem o super não têm, ou não quer ter, nenhuma intimidade, no máximo.

É claro que se você nasceu num clã, seus parentes saberão que você tem poderes.

A princípio, todos os poderes poderiam ser ocultados. Com o tempo, os Elois viram que isso não era possível. Fantasias e máscaras não ajudavam muito, pois todo repórter queria fotografar um super ser pondo ou tirando a máscara.

Entretanto, foram os mesmos Elois que perceberam que: poderes psíquicos; de gelo ou água; teleporte; intangibilidade; incorpóreo; invisibilidade; super genialidade; magia; movimentos especiais envolvendo escalada (com restrições); metamorfos que tomam forma de outros humanos; sentidos especiais; e encolhimento poderiam ser ocultados indefinidamente dependendo da discrição do portador do poder. Alguns, se usados discretamente podem se passar por treinamento normal em alguma atividade esportiva ou intelectual.

Criminosos com identidades secretas só conseguem mantê-las até serem capturados pela primeira vez. Estranhamente, alguns continuam usando os nomes de super vilão, máscaras e fantasias e ficam aborrecidos quando outro vilão com mesmo super poder copia seus nomes, máscaras e fantasias. Nesses casos, as autoridades até fazem vista grossa quando o original mata o plagiador ou vice-versa. Essa prática

porém já será bem rara daqui a 300 anos, quando os criminosos com super poderes são apenas criminosos comuns com super poderes, sem enfeites ou firulas.

Este é um dos pontos cruciais no universo de super clãs: as autoridades se preocupam mais em reduzir os danos provocados pelas brigas de super-humanos, a população e ao patrimônio do que impedir que eles se matem. Muitos humanos têm mais ódio pelos prejuízos que tiveram durante uma super batalha do que pelo super maluco que a iniciou, sob o pretexto que for.

11. São poderes impossíveis de serem ocultados ou justificados com muito treinamento humanamente possível: voar, flamejantes, elétricos, colecionadores de formas alternativas, esticadores, disparadores, qualquer um que não tenha controle sobre o próprio poder. Estes podem até passar por pessoas normais, mas, fatalmente serão descobertos por entes queridos ou inimigos.

11.1. Super velocidade (aceleração) até poderia ser escondida por muito tempo, mas quem usaria carro se pudesse correr na velocidade da luz? É estranho que aquele cara que mora longe e não tem carro sempre seja pontual e nunca pareça cansado.

12. Há aqueles em que o poder fica evidenciado por modelo especial ou monstruoso, para esses a identidade secreta é totalmente impossível.

13. É importante frisar aqui que grupo não é clã. Num grupo, nem todos os membros são da mesma família e não terão os mesmos poderes e armas. Num clã, todos serão da mesma família e terão os mesmos poderes ou um mesmo conjunto básico de características (podendo variar nas armas e nos detalhes).

Os Elois são um grupo, embora a maioria seja de psíquicos, eles não são um clã de psíquicos, já clã Asas de Combate é um clã de alados que possui esquadrões que atuam como heróis, soldados ou mercenários de acordo com a situação. Eles aprenderam que seres com características em comum poderiam desempenhar papéis de combate diferentes e acaba-

ram montando os próprios grupos. Mas, os grupos de esquadrões de Asas de Combate já deram membros a Elite e aos Esquecidos várias vezes. Asa Forte foi da Elite sem nunca ter passado pelos esquadrões de seu próprio clã. O clã Asas de Combate possui um treinamento próprio. Como quase sempre trabalharam para as forças armadas, aceitam de bom grado alados de primeira geração em seus grupos e na família, por adoções ou casamentos.

Exemplo: é complicado para você entender um grupo homogêneo com papéis de combate diferentes? Pense nos Thunder Cats. Todos são homens-gato, uma é mais rápida, um é mais ágil e luta melhor, um é especialista em camuflagem e furtividade etc., todos possuem habilidade sobre humana.

Pense num esquadrão de soldados em uma guerra real. Um saberá primeiros socorros, o médico, ou cura; outro terá uma bazuca, o tanque; o batedor será o mais rápido o dps; o mais equilibrado será o líder; e, dependendo da época, um outro dps ou um responsável pelo rádio, o baluarte. Lembrando que, em guerras atuais, os capacetes possuem rádios e todos os soldados estão em contato constante com o comando da missão.

Enfim, quer um grupo só de congelantes? É só diferenciar cada personagem de acordo com o papel que ele terá. Quando você lê muito quadrinho de super-heróis, verifica que o papel que um personagem representa depende mais de suas atitudes do que de seus poderes.

14. SUPER FARSANTES

Quando um herói é visto cometendo crime, as autoridades e os outros super-humanos acionam o protocolo da dúvida. Equipes são montadas para localizar o herói original, para analisar as imagens do criminoso e confrontá-las com as do herói e outras para neutralizar o farsante. Tudo isso simultaneamente, pois o herói original pode estar lutando no espaço e indisponível. Todas essas equipes contam com telepatas fixos.

Raramente ocorre a mudança de lado no universo de super clãs. Colecionadores de formas alternativas criminosos adoram incriminar esticadores

puros. Jornalistas, mesmo os mais sensacionalistas, são bem cautelosos quanto a isso. Se bem que daqui a 300 anos nenhum poder causará mais sensação. Medo, talvez, mas sensação não.

Enquanto que no século XX se publicava “Super Fulano: Herói ou Ameaça!”; “Super Fulano Rouba Joalheria” etc., daqui a 300 anos, se publicará “Alguém com Uma Roupas Parecida com a do Super Fulano Roubou uma Joalheria as 15:00 em Copacabana” e local e hora do ocorrido devem estar na manchete para que o original tenha como provar que não estava lá. Muitas vezes, isso está na parte policial do jornal, passando ao largo da primeira página.

Quantas vezes o Puritano foi acusado de algo quando estava socorrendo vítimas de um incêndio. Como raramente ele combate o crime, alguns acreditam tratar-se de um bombeiro com super poderes e que seus colegas façam vista grossa e o ajudem para que ele possa levar uma vida normal. Isso virou até piada. Toda vez que um super farsante se passava pelo Puritano, o investigador responsável ligava para o chefe de bombeiros antes de mais nada.

Mas o protocolo da dúvida trabalha também com a possibilidade do herói estar sob controle mental e telepatas da polícia e de super grupos também são colocados em todas as equipes descritas acima.

Como o leitor pode constatar, daqui a 300 anos, haverá muitos protocolos pré definidos relativos a super humanos. Muitos nem estão no papel, foram se consolidando com o costume. Era muito comum de heróis se encontrarem e brigarem entre eles antes de cuidar da verdadeira ameaça. Principalmente quando um farsante se passava por um deles. Daí a consolidação do protocolo do farsante. Resquícios desse super costume bizarro do século XX ainda persistem: os faxineiros normais que trabalham para a Elite dizem que quando eles treinam, parece que querem se matar.

15. SUPER EQUIPES EM SUPER CLÃS

Como super poderes serão comuns daqui a 300 anos, toda equipe deve ter um telepata se quiser se credenciar para atender ao protocolo da dúvida.

15.1. Todas as equipes atendem o protocolo de invasão (que funciona da mesma forma que o pro-

toloco de crises cósmicas), embora a maioria delas se reúna para se redividirem de acordo com a necessidade.

15.2. Uma super equipe é considerada plena quando possui pelo menos um telepata, um voador, um velocista, um invisível, um intangível, um super forte e um disparador. Se um mesmo personagem acumular funções, tanto melhor.

15.3. Uma super equipe é considerada quase normal se todos os membros tiverem exatamente os mesmos poderes, afinal eles atuarão como uma equipe de soldados humanos. O que os diferenciara serão o que eles podem fazer além de seus poderes.

15.4. Uma super equipe é considerada harmônica quando seus membros possuem poderes em comum, mas outros que os distingam. Só têm velocistas, mas um é telepata, outro é disparador etc.

15.5. As classificações de tipos de equipes não são, necessariamente, excludentes. Ou seja, uma super equipe pode ser ao mesmo tempo harmônica e plena etc.

15.6. Uma super equipe é considerada especializada quando todos os seus membros são psíquicos (um telepata, um empata, um controlador de emoções etc.), ou furtivos (um super velocista, um super escalador, um com sentidos e movimentos especiais, um teleportador, um invisível etc.), ou ainda equipes que atuem só em uma determinada situação: resgate, incêndios, buscas, combate ao crime e por aí vai.

15.7. Uma equipe pode ser ao mesmo tempo especializada e plena se os poderes combinados servirem a uma única função. Por exemplo: os grupos especiais de bombeiros que voltam todos seus poderes para o salvamento de vidas.

15.8. Uma super equipe zoadada: seus membros não estão nem aí se falta um psíquico, se tem dois

voadores e nenhum velocista, eles simplesmente não tentarão se encaixar em categoria nenhuma. Aceitarão quem vier livremente e quem se afastar não perderá o status de membro da equipe. Não terão burocracias. O QG de todos é, geralmente, a casa de um. Onde estiver pelo menos dois membros atuando, ali estará a equipe representada. Para efeito de regras de RPG, é uma equipe em que geralmente falta um papel de combate e aonde tem mais de um tanque ou atacante por exemplo.

Dica: o mestre pode deixar os jogadores criarem seus personagens livremente e jogar inimigos que acentuem as dificuldades que uma equipe sem curandeiro (por exemplo) terá.

15.9. Super equipes informais, se unem para combater uma ameaça ou problema e se separam logo depois. Também conhecidas como super alianças ou super equipes de ocasião, descartáveis, ou ainda, temporárias. Corresponde a maioria das equipes do universo de super clãs. Isso desobriga os jogadores de repetirem personagens de uma aventura para outra ou de uma campanha para outra. Basicamente, quando um personagem não consegue enfrentar algum inimigo ou catástrofe sozinho, ele chama os amigos (por celular, e-mail, rede social, sms, telepatia etc.), mas nem todos estarão disponíveis. Muitas dessas alianças, acabam sendo zoadas.

15.10. Super equipes formais, se unem para combater uma ameaça ou problema e se mantêm unidas e em expansão posteriormente. Estas se preocupam com um QG para o grupo, burocracia, protocolos de atuação, treino constante, relatórios etc.

15.10.1. Quando crescem demais se dividem em sub grupos.

Exemplo: Vamos tomar como exemplo os Vingadores, que nos quadrinhos já se dividiram em Vingadores da Costa Oeste, Vingadores Secretos, Vingadores Sombrios. Com outros subgrupos dentro da equipe original, com variações de liderança ou gerando outros grupos dissidentes.

15.10.2. Essas equipes contam com um patrono, seja o governo, seja o membro mais rico do grupo (PC ou NPC).

15.10.3 Procuram, verdadeiramente, que todos os ativos em todos os sub grupos, quando houver, tenham ao menos um papel de combate preenchido. Ou seja, este tipo de equipe quer ser considerada plena em qualquer situação ou localidade.

15.10.4. Possui reservas que podem ser convocados a qualquer momento. Nesse caso, o personagem, se for PC, terá como patrono o patrono da equipe e não poderá recusar o chamado.

15.10.5. Possui rigor na seleção de seus novos membros e submete a todos, independentemente da experiência, a treinamentos específicos de rotinas pré determinadas.

15.10.6. Todo novo membro da equipe, passa a ter como patrono o patrono da equipe e acesso a todos os benefícios dos membros da equipe.

15.10.7. Se o mestre quiser formar uma equipe desse jeito, deverá ter em mente os objetivos dos jogadores para seus personagens.

15.10.8. Como, no universo de super clãs, esse tipo de equipe é rara, é aconselhável que o mestre tenha um núcleo NPC pronto para agir em equipe e que, o líder desse grupo convide os PCs a entrarem no grupo. Note que, alguns preferirão continuar como aliados esporádicos da equipe, nesse caso, o mestre deverá criar um patrono muito generoso para atrair os que não se beneficiam dos recursos do grupo. Ou seja, não basta distribuir dinheiro, deve deixar os jogadores que entraram na equipe usarem os brinquedos caros do patrono NPC.

15.10.9. Se jogadores e mestre quiserem formalizar a equipe da primeira aventura, deve-

rão preencher a ficha da equipe (qualquer folha de papel que conste o nome da equipe, membros fundadores, primeiro líder, mudanças importantes, aquisições, desligamentos, reservas, ativos etc., uma espécie de certidão de nascimento com relatório periódico).

15.11. Obrigatoriamente, uma equipe possui mais de dois membros e, um deles é o líder. Patrono não é necessário na fundação de uma equipe, pode aparecer depois.

15.12. As equipes mencionadas anteriormente podem recrutar os PCs, nesse caso, dispensar-se-á a criação de uma ficha de equipe, bastará dizer no histórico de cada personagem a que equipe previamente criada de super clãs ele pertence e que o mestre distribua os PEs que achar que os jogadores merecem por terem entrado em uma equipe previamente criada.

16. MULTIVERSO

O multiverso é uma realidade no universo de super clãs, logo estão liberadas aventuras que tenham como premissa as crises cósmicas envolvendo dois ou mais universos paralelos; viagens no tempo, com ou sem futuros alternativos. Quanto mais experientes forem jogadores e mestres na leitura de histórias envolvendo o multiverso, viagens no tempo, linhas alternativas, crossovers etc., melhor serão as aventuras baseadas nessas premissas.

Leituras recomendadas sobre multiverso, viagem no tempo etc.: o livro A Máquina do Tempo de H. G. Wells é fundamental; a série de livros O Guia do Mochileiro das Galáxias de Douglas Adams; Crise nas Infinitas Terras de Marv Wolfman e George



Perez, seus desdobramentos e as histórias anteriores a ela envolvendo as Terras 1 e 2 da DC; as linhas da Marvel que exploram o multiverso, principalmente o máximo possível da série O Que Aconteceria Se..., Excalibur e os Exilados; Dias de Um Futuro Esquecido dos X-Men, a linha Ultimate Marvel etc.; os Grandes Encontros DC e Marvel Superman e Homem-Aranha I e II, X-Men e Novos Titãs, Batman e Hulk, Batman e Capitão América, Batman e Demolidor I e II, Batman e Homem-Aranha I e II, Superman e Hulk e Darksaid x Galactus.

17. A MORTE É IRREVOGÁVEL EM SUPER CLÃS

Nenhuma magia ou poder será capaz de restituir os pontos de vida de um morto.

17.1. Se um mestre quiser usar as ideias de super clãs, mas aceitar a volta dos mortos e retcons, esse universo (essa mesa de jogo) será aceito(a) como um universo paralelo oficial de super clãs. Será, na verdade, um universo baseado em super clãs, ainda

que use os personagens aqui apresentados.

18. Personagem puro é aquele que possui um poder originário que evoluiu a níveis incríveis ou que foi complementado por poderes que harmonizam bem com o primeiro. Exemplos: o esticador que encolhe e diminui; um homem animal com habilidade sobre humana e sentidos aguçados ou mesmo superiores etc.

18.1. Não são personagens puros, todo e qualquer colecionador de formas alternativas. Lembrando que: só o personagem com, pelo menos, duas formas alternativas (três formas contando com a original) será considerado um colecionador de formas alternativas.

Exemplos: o Capitão Marvel/Shazan não é um colecionador de formas alternativas, uma vez que só possui a forma “normal” e a super, totalizando duas formas. Ben 10 é um colecionador de formas alternativas.

19. REGRA DOS PODERES ANTAGÔNICOS

Já foi definida na ambientação. Mas vale lembrar quem pode ter poderes antagônicos sem os efeitos colaterais: aqueles cujos poderes antagônicos forem consequência de um poder originário distinto. **Exemplo:** um esticador pode crescer e encolher sem sofrer efeitos colaterais, um mago pode ter magias elementais de fogo e água etc.

20. NA CRIAÇÃO DO PERSONAGEM

O jogador só poderá ter, no máximo, uma vantagem que caracterize super poder. Mesmo que o jogador crie um personagem oriundo de um clã over-power, este terá que ser criado com apenas um poder, este poder será desenvolvido com o tempo ou a ele serão acrescentados outros complementares ao longo da campanha de acordo com o objetivo do jogador.

Exemplo, o personagem é filho do atual Maxman, que voa, solta raios dos olhos, é super-rápido etc. e tal. Um personagem com essa premissa será um colecionador de poderes, mas os poderes devem se harmonizar com o papel de combate do personagem e com a sua premissa. Vamos dizer que este Maxkid PC só pode voar e nada mais. Com o tempo, Maxkid comprará novos poderes com a experiência.

21. SERES ANFÍBIOS

Eles existem. existem até mesmo povos inteiros, e não apenas clãs, verdadeiras nações vivendo sob as águas, variando em nível de tecnologia e tolerância aos seres da “terra seca”; Pode ser um pouco difícil encaixá-los numa aventura, então cada mestre é livre para decidir como irá incluí-los (ou não) e com que frequência.

22. MANIPULADORES DE MATÉRIA

Dada a extensão e poder que uma habilidade de manipular a matéria compreende, e a dificuldade

em lidar com isso em uma mesa de jogo, personagens com tais habilidades ficam restritos ao uso do mestre, aparecendo como NPC's importantes em aventuras nas quais o destino do universo está em jogo.

22.1. No universo de Super Clãs há somente um personagem desse tipo em cada país, todos trabalhando para as forças armadas de suas respectivas pátrias. São exemplos: a brasileira, Madame Cruzeiro do Sul e o Grande e Poderoso Moore, na Inglaterra (Reino Unido).

22.2. Se o mestre quiser mudar a personagem manipuladora brasileira em sua mesa, terá que matá-la primeiro.

22.3. O mestre está desobrigado a usar fichas na interpretação desses personagens. Afinal, eles podem fazer tudo e só perderão se o mestre desejar.

Exemplos famosos: Franklin Richards, Capitão Átomo, os Nucleares e o Dr. Manhattan.

23. CONSPIRAÇÃO

Nenhum governo confia plenamente nos super humanos, nem os super humanos confiam plenamente nos seus respectivos governos. Para efeito de regras, isso significa que o mestre não é obrigado a mostrar as fichas dos NPCs para os jogadores, para que estes tenham que descobrir por conta própria em quais NPCs podem confiar ou qual a real extensão do nível de combate de cada NPC etc.

24. Como ninguém nasce cyborg, não há



clãs de cyborgs no mundo de super clãs. Quando muito grandes grupos bem estruturados, geralmente ligados à forças armadas, mercenários ou terroristas. Também não é de se estranhar que cada clã, eventualmente, tenha um ou mais ciborgues.

25. Ninguém nasce vampiro, mas os clãs de vampiros seguem a lógica dos vampiros, ou seja, o vampiro(a) mais originário(a), mais velho(a), ou mais poderoso(a) ser o patriarca (ou a matriarca) do clã.

26. Aparentemente, alguns DNAs alienígenas podem anular os efeitos nocivos de algum poder em relação a outro e a normalidade, mas isso nunca se aplicará a poderes antagônicos, a menos que o personagem seja NPC. Caberá ao mestre detalhar o que será ou não permitido nesse aspecto, afinal, cada mesa de jogo é um universo paralelo de super clãs.

27. Super fortes puros ficam cada vez mais raros, os poucos clãs que restam estão cada vez mais endogâmicos por conta disso, assim como os clãs de alados e quimeras (que na maioria são mutantes ou

transformados de primeira geração). Isso acontece por serem os genes que mais prejudicam os filhos com humanos normais. Fato semelhante ocorre com over powers multi poderosos, uma vez que todos os descendentes, mesmo os que não manifestam todos os poderes, acabam sendo potenciais semeadores de todos os poderes de seus ascendentes.

28. Clãs de voadores puros (não alados) ficam cada vez mais raros, uma vez que é um poder compatível com tantos outros que aos poucos se mesclam aos clãs over powers multi poderosos.

29. Todas as mudanças deste núcleo de Super Clãs para sistemas de RPGs, desde janeiro de 2016, são feitas no documento (livro) que traz a sua versão para 3D&T.

30. O núcleo do universo original (bem como suas revisões) de Super Clãs permanecerá inalterado e inédito por tempo indeterminado. Sua utilização, agora, está restrita ao autor para obras literárias, quadrinhos etc.

LICENÇA ABERTA DE 3D&T

A licença mecânica do sistema 3D&T é aberta, ou seja, qualquer material pode ser publicado usando as regras (mas não personagens e ilustrações) de 3D&T.

Defensores de Tóquio, 3D&T, 3D&T Alpha são evoluções de um mesmo sistema de RPG criado por **Marcelo Cassaro**. A Jambô Editora é a detentora dos direitos de publicação desse material (<http://jamboeditora.com.br/categoria/3det/>).

Para jogar no cenário de Super Clãs também são usadas regras (não personagens e cenários ou ilustrações) desenvolvidas por **Gustavo Brauner** para o cenário Mega City para o sistema 3D&T Alpha nas páginas 36-47 e 107-114, também publicado pela Jambô Editora.

BRAUNER, Gustavo. Mega City: 3D&T Alpha. Porto Alegre: Jambô, 2012. (págs. 36-47, 107-114).

POR QUE O 3D&T?

1) 3D&T não tem regras absurdas, exigindo testes (lançamentos de dados) para tudo (respirar e amarrar sapatos por exemplo).

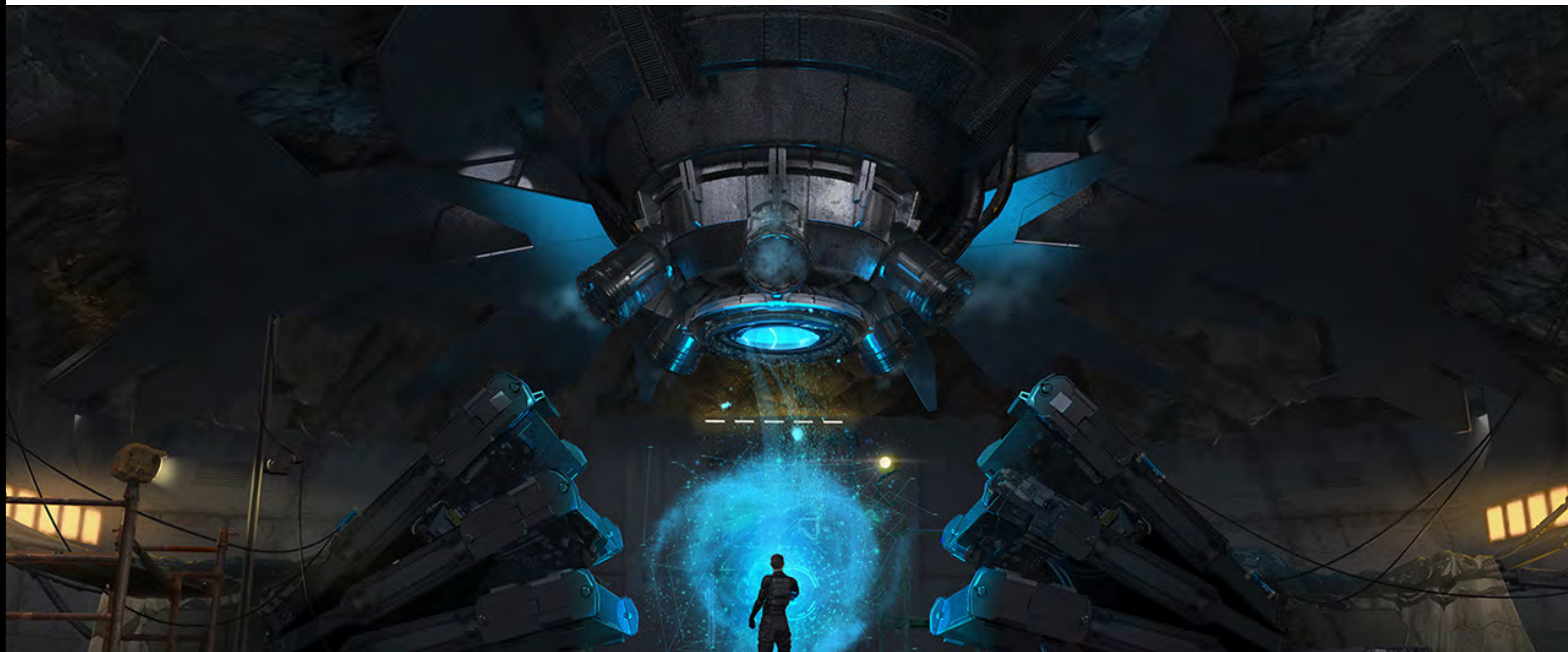
2) 3D&T não exige infinitos dados multifacetados nem PHD em estatística e probabilidades para ser entendido. Ele é simples e direto. Qualquer pessoa (ou grupo de pessoas) que possuir uma simples caixa de Ludo Real possui os dados de que precisa para jogar 3D&T sem recorrer a preços absurdos de kits de dados para RPG importados em gibiterias.

3) Por ter a menor complexidade no jogar dos dados, 3D&T é o RPG menos influenciado por pura sorte ou azar sem se transformar num mero teatrinho.

4) Todos os que gostam de 3D&T sabem que ele é o único RPG que não agrega esnobes adoradores de cálculos, e sim gente criativa que quer jogar em seus próprios cenários sem se preocupar com equações e fórmulas tão chatas quanto as aprendidas em enfadonhas aulas de física e matemática. Quem tem que saber matemática e física são programadores de videogames e não jogadores que não seguirão carreiras de ciências exatas.

5) O argumento de que a mecânica do jogo deve ser complexa como a realidade cai por terra com temas não realistas e quando o jogo é tão chato que exige que se jogue dados diversos até para amarrar sapatos. Ou alguém acha que havia dragões na idade média?

6) Além de tudo isso, 3D&T tem a licença aberta, como mostrado anteriormente.



ESCALAS DE 3D&T

- **Ningen** – veículos civis de até 5 passageiros se encaixam aqui. Sem marcação especial na ficha.
- **Sugoi** – veículos bélicos de até 5 passageiros. Marcação S depois do número de pontos de personagem.
- **Kiodai** – naves e navios realistas, com grande tripulação. Porta-aviões, cruzadores, submarinos etc., sem condição de possuir população civil. Marcação K depois dos pontos de personagem.
- **Kami** – naves e navios que, além de poderosos, são capazes de levar uma população civil, uma cidade mesmo. Marcação Ka depois dos pontos de personagem.

PERSONAGENS DE JOGADORES RECÉM-CRIADOS EM 3D&T

- De 5 pontos com até -3 pontos de desvantagens e nenhuma característica acima de 5.
- De 7 pontos com até -4 pontos de desvantagens e nenhuma característica acima de 5.
- De 10 pontos com até -5 pontos de desvantagens e nenhuma característica acima de 5.
- De 12 pontos com até -6 pontos de desvantagens e nenhuma característica acima de 5.

QUE MATERIAL DE 3D&T É UTILIZADO PARA JOGAR NO CENÁRIO SUPER CLÃS?

Lembrando que essas regras complementam as regras específicas do universo, já mencionadas acima. A parte mecânica do Manual 3D&T Alpha Edição Revisada de 2011 todo, é o básico do sistema: (CASSARO, Marcelo. *Defensores de Tóquio Terceira Edição Alpha: Manual 3D&T Alpha Edição Revisada. Porto Alegre: Jambô, 2011*).

A parte mecânica dos capítulos 2 e 6 de Mega City para 3D&T.

BRAUNER, Gustavo. Mega City: 3D&T Alpha. Porto Alegre: Jambô, 2012. (ps. 36-47, 107-114).

A leitura do material acima é fundamental.

Sente falta do espaço, a fronteira final? Então utilize as regras mecânicas de Brigada Ligeira Estelar – Naves Espaciais e Macross 3D&T Adaptação do Cenário para Brigada Ligeira Estelar, ambos suplementos de 3D&T escritos por Alexandre Lancaster e disponíveis gratuitamente no site da Jambô para download (www.jamboeditora.com.br) para expandir este cenário.

IDENTIDADES SECRETAS EM SUPER CLÃS PARA 3D&T

Em 3D&T, identidade secreta está no suplemento (cenário) Mega City e é considerada uma desvantagem. Como já foi dito, a identidade secreta não funciona muito no universo de super clãs, e há várias formas de um super humano possuir um segredo referente a sua identidade ou aos seus poderes. O custo, porém é sempre o mesmo (-1 ponto). São exemplos:

- **Identidade secreta (-1 ponto):** nome real do personagem.
- **Identidade secreta (-1 ponto):** super discreto.
- **Vista grossa:** identidade secreta (-1 ponto) e boa fama (1 ponto) combinadas.
- **Identidade secreta (-1 ponto):** nome falso.
- **Identidade secreta (-1 ponto):** poder oculto.

Lembrando sempre que os esticadores de Super Clãs só usam identidades secretas quando são criminosos. Se você tiver um herói esticador com identidade secreta e queira usá-lo em super clãs, substitua essa desvantagem por outra de 3D&T. A menos que ele vire um anti herói.

Lembrando que identidade secreta (nome falso) é diferente de identidade alternativa. Esta te dá uma vantagem real, pois os documentos falsos possuem valor legal. Provavelmente, você é um espião.

SER MEMBRO DE UM CLÃ

Como quase todo super humano desse universo é membro de um clã, ser membro de um clã acaba não sendo nenhuma vantagem e não acarreta nenhum ônus. Você diz que seu personagem é membro de um clã, inventa um nome ou usa um dos clãs listados na ambientação, e se o personagem não tiver patrono nem mentor na ficha, o mestre vai tratá-lo da mesma forma que um super de primeira geração para efeito de regras. A diferença vai da interpretação, um membro de clã aprendeu a usar os poderes com tanta naturalidade quanto andar e falar, um de primeira geração poderá ou não estar a vontade com os poderes.

Não é obrigatório que o mentor ou patrono pertença necessariamente ao clã do seu personagem. Mas se o mentor do personagem for a mãe dele, por exemplo, você terá que construir a mentora e uma história detalhada. Por que a mãe é a mentora e não o pai? Está guardando seu pai para ser o patrono mais adiante na campanha? Lembrando que:

- Qualquer personagem com os mesmos poderes originários do seu, que possua mais pontos que o seu e que seja NPC, pode ser o mentor de um PC, sem necessariamente pertencer ao mesmo clã.
- Qualquer NPC com riqueza pode ser seu patrono. Qualquer NPC pode ser mentor.
- O clã ou família não se limita aos pais do personagem. O mentor pode ser um irmão mais velho, tio, primo mais velho etc.

SUPERCLÃS

VANTAGENS & DESVANTAGENS ESPECÍFICAS DE SUPERCLÃS

EQUIPAMENTO/ VEÍCULO ADAPTADO (2 PONTOS)

Você tem super velocidade, usar bicicleta ou patins normais acarretarão um desgaste mais rápido dos materiais normais. Se você guiar um carro ou uma moto comum, o veículo sempre será mais lento que você, não é vantagem (a menos que o seu personagem possua a desvantagem bateria). Logo você precisa de veículos e armas que possam lhe dar vantagem real em relação a outros com o mesmo poder que você, ou que possam fazer com que você supere seus superiores ou, simplesmente, seja melhor do que já é.

Para efeitos mecânicos, esta vantagem é o mesmo que ter um aliado com ligação natural (manual 3D&T Alpha). Mas é só um aparelho ou veículo feito para você, não necessariamente desde o dia em que você nasceu. O que muda é a interpretação.

Na ficha desse equipamento ou veículo, ele sempre será um mecha sem códigos de honra e com habilidade zero, mesmo que seja uma arma de mão em escala Nigen.

Esses equipamentos e veículos sempre terão munição limitada, mesmo com o poder de fogo igual a zero. Se esse veículo ou equipamento tenha algum grau de inteligência artificial, habilidade acima de zero, o jogador terá que pagar 1 ponto a mais por ponto de habilidade desejado. Mas códigos de honra serão sempre proibidos.

Essa regra só vale para equipamentos, armas e veículos destinados a atividades heroicas (ou criminosas) de super humanos. Ferramentas de trabalho cotidiano são interpretadas como se naturalmente se adaptassem ao poder do personagem.

- Se, por alguma razão, seu personagem tiver modelo especial, esta vantagem é desnecessária. Segue a regra do modelo especial.

- Se o seu personagem tiver a Desvantagem Bateria, essa vantagem não se aplicará a ele.

- Espaçonaves, submarinos, naves espaciais, grandes embarcações em geral servirão a todos, são veículos do grupo, esta vantagem não se aplica nesses casos. Mesmo o voador com super força e velocidade deverá guardar energia (pontos de vida e magia) para o combate.

NOVO VISUAL (1 PONTO CADA)

Essa vantagem livra o personagem dos efeitos nocivos de uso de capa, vestimenta vergonhosa e fantasia. Não é cumulativa, ou seja, se o personagem jogador tiver essas três desvantagens, terá que pagar 4 pontos para se livrar de cada uma delas.

USO DE CAPA (-1 PONTO)

Se o personagem usa capa, sofre redutor no ataque, na força, fuga, esquiva e na habilidade. Além disso é considerado abobalhado por todos os outros personagens e não pode se livrar desta desvantagem até o fim da campanha. Ganha má fama, mas, nesse caso, valendo 0 ponto. Quem discordar que tente dar um salto mortal (numa piscina bem funda e com salva-vidas por perto) usando uma capa que vai até o pé, de preferência.

VESTIMENTA VERGONHOSA (0 PONTO)

É a cueca (calcinha, biquíni etc.) por fora da calça, ou mesmo trajes que parecem de stripers (masculinos ou femininos). A sunguinha ou biquíni sem calça nenhuma, a micro saia também se encaixam aqui. Mesmo os personagens de super clãs que usam fantasias têm noção de ridículo. Também ganha má fama com 0 ponto.

MODELO ESPECIAL RELATIVO (0 PONTO)

É a roupa (fantasia ou roupa normal) feita com um tecido que se adapta ao seu poder sem ser danificado por ele. Como até humanos normais usam esse tipo de vestimenta, ela tem custo zero e nem precisa constar na ficha. Sei, isso nem é uma desvantagem, mas se tem custo zero, está aqui.

FANTASIA (0 PONTO)

Por algum motivo, seu personagem gosta de se mostrar com um colante colorido e máscara de carnaval. Como ele ainda tem alguma noção do ridículo e não é burro a ponto de querer usar uma capa, ele até será

zoadado, mas não muito. Se isso estiver no campo “história” da ficha, como é o caso de Ted Alongado, nem precisa constar no campo “Desvantagens”, o mestre e os outros jogadores entenderão. Essa desvantagem não se aplica a vigilantes sem poderes que, por precisarem de trajes funcionais, os personalizam da melhor forma possível.

NEUTRALIZADO (-1 PONTO)

Seu personagem não tem poderes, mas pode gerar super poderosos. No campo “história” da ficha deve contar quais são os poderes dos pais dele. Isso gera má fama por zero ponto e segredo por zero ponto. Se as pessoas comuns ao redor dele souberem poderão denunciá-lo as autoridades.

Dica de campanha: os personagens jogadores são um grupo de neutralizados fugindo de um governo ou instituição que quer usá-los como cobaias ou como doadores de gametas para experimentos. Para piorar, eles são perseguidos por super humanos a serviço desse governo ou instituição.

ANALFABETO (-1 PONTO)

Daqui a 300 anos, quase todos serão alfabetizados em seus idiomas nativos. O personagem só será analfabeto se tiver esta desvantagem.



FICHAS DE PERSONAGENS DE SUPER CLÃS PARA O SISTEMA 3D&T

Alguns possuem fichas diferentes com versões de 5, 7, 10 ou 12 pontos que, a princípio, podem ser usados pelos jogadores. Ficará a critério do mestre, quais personagens e versões prontas poderão ser usadas e por quem. Sabe, aquele cara atrasado que quer entrar no meio da aventura ou campanha e ninguém está com saco de esperar ele criar um personagem? Tais fichas foram preenchidas para ele.

Os personagens que só possuírem versões de 5, 7, 10 ou 12 pontos podem ser usados como PCs a menos que sejam mencionados na ambientação da aventura.

Todos esses personagens existem simultaneamente em vários universos do multiverso. Mas aqui, a história que prevalece é a versão do novo universo de Super Clãs.

Lembrando que o presente do cenário do jogo é daqui a 300 anos, algumas fichas retratam os personagens antes disso. As versões dos personagens atuantes daqui a 300 anos são as NPCs obrigatórias (mais de 12 pontos, ou com mais de 5 em alguma característica, ou com o limite de desvantagens estourado, ou com as limitações impostas pelo 3D&T, ou com as limitações impostas acima etc.); as versões únicas; ou as versões com a pontuação maior.

Vendo as fichas do Churrasqueiro, do casal Churrasqueiro e Loira Gelada, podemos constatar, não só a evolução de poder como o crescimento da Churrascaria Loira Gelada que virou uma S.A. no ramo de franquias de restaurantes e fastfood. Lembrando que o objetivo de vida do casal era viver uma vida mais normal possível e que seus poderes seriam uma mão na roda para quem têm ou trabalha em uma churrascaria. Agora imagine: entregadores super velozes, garçons ou entregadores teleportadores, seguranças super fortes etc. Além dos personagens ligados a empresa, cada mestre pode adicionar outros funcionários humanos ou super-humanos a vontade.

Personagens como o alado padrão são modelos, dê um nome próprio e altere-os a vontade.

Cada mestre ou jogador que crie seus próprios Defensores Pioneiros (também chamados de Retrô Men ou de Vintage Men), que são um grupo de heróis que se inspiram em quadrinhos de super-heróis (vigilantes etc.) que caíram em domínio público.

Note que, ao contrário de outros cenários que utilizam o 3D&T, este não muda em nada a ficha padrão do sistema que vem com o manual básico. Não precisa, o campo “história” pode conter todos os elementos referentes ao conceito, à ideia, do personagem e o modo de interpretá-lo que não dependerá de vantagens ou desvantagens.



ALADO, 12N

F0, H3, R1, A1, PdF2; 5PVs e 5PMs

Vantagens: voo (2 pontos); membros extras x2 (asas; 4 pontos).

Desvantagens: monstruoso (0 ponto); modelo especial (0 ponto); munição limitada (-1 ponto).

APRENDIZ DE FEITICEIRO, 12N

F0, H2, R2, A0, PdF0; 10PVs e 10PMs.

Vantagens: Adaptador (1 ponto), Genialidade (1 ponto), Memória expandida (2 pontos). Arcano (4 pontos).

Magias Conhecidas: Ataque mágico, Cancelamento de magia, Detecção de magia, Força mágica, Pequenos desejos, Proteção Mágica.

APRENDIZ PRODÍGIO, 5N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5PVs e 5PMS

Vantagens: Adaptador (1 ponto). Genialidade (1 ponto).

APRENDIZ PRODÍGIO, 10N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: Adaptador (1 ponto). Genialidade (1 ponto). Memória expandida (2 pontos). Poder oculto (1 ponto). Aparência inofensiva (1 ponto). Boa fama (1 ponto).

ARCANO PADRÃO, 5N

F0, H2, R2, A0, PdF0; 10PVs e 20PMs

Vantagens: Arcano (4 pontos), Pontos de Magia Extra x1.

Desvantagens: Código e Honra dos heróis (-1 ponto), Código de Honra da Redenção (-1 ponto) ponto fraco (-1 ponto); fetiche (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque mágico, Cancelamento de magia, Detecção de magia, Força Mágica, Pequenos desejos e Proteção mágica.

Dinheiro e Itens: varinha mágica (fetiche).

AVOADO, 5N

F0, H3, R1, A1, PdF0; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: Voo (2 ponto); mentor (Maximan atual; 1 ponto).

Desvantagens: Código de Honra do Herói (-1 ponto), Ponto fraco (distráido; -1 ponto), Restrição de Poder (não pode voar no vácuo; -1 ponto).

BETE FRÍGIDA, 12N

F0, H1, R4, A1, PdF5; 20PVs e 20PMs.

Vantagens: Tiro múltiplo (2 pontos). Ataque especial (Teleguiado; 2 pontos), Paralisia (1 ponto).

Desvantagens: Código dos heróis (-1 ponto), Ponto fraco (altas temperaturas; -1 ponto), Código de redenção (-1 ponto), Identidade secreta (-1 ponto).

CAMILO BARROS, 16N

F0, H5, R6, A1, PdF0; 30PVs e 30PMs.

Vantagens: Telepatia (1 ponto); Patrono (A Churrascaria Loira Gelada;1 ponto), Artes (2 pontos). Alteração Mental (2 pontos).

Desvantagens: Identidade secreta (super discreto; -1 ponto) munição limitada (-1 ponto).

CAPANGA PADRÃO, 5N

F0, H1, R1, A0, PdF2; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: Crime (2 pontos) e Patrono (chefe do crime; 1 ponto).

Desvantagens: Munição limitada (-1 ponto); Má fama (-1 ponto).

Dinheiro e Itens: arma e munição.



CECÍLIA BARROS, 29N

F0, H5, R5, A2, PdF2; 25PVs e 25PMs.

Vantagens: Telepatia (1 ponto). Alteração mental (2 pontos), Ciências (2 pontos). Aparência inofensiva (1 ponto). Controle emocional (2 pontos). Controle mental (2 pontos). Boa fama (1 ponto). Patrono (Churrascaria Loira Gelada; 1 ponto), Artes (2 pontos) e Esportes (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (super discreta; -1 ponto)

CHURRASQUEIRO, 20N

F0(esmagamento), H6, R1, A2, PdF2(fogo); 15PVs e 15 PMs

Vantagens: voo (2 pontos); riqueza (2 pontos); Pontos de Vida Extrasx1, Pontos de Magia Extrasx1; ciências (2 pontos); domínio do fogo (2 pontos).

Dinheiro e Itens: sócio das marcas Churrascaria Loira Gelada, Só Saladas, Pizza a Jato e sócio da Rede de Restaurantes Loira Gelada (agora não só churrascarias).

COBRA FAMINTA, 5N

F3, H0, R2, A2, PdF0; 10PVs e 10PMs.

Vantagens: Troglodita (2 pontos); infravisão (0 ponto); camuflagem (0 ponto), Membros Elásticos (1 ponto).

Desvantagens: sanguinária (-1 ponto); monstruosa (0 ponto); modelo especial (-1 ponto). Vulnerabilidade a frio (0 ponto).



CONGELANTE, 5N

F1, H1, R1, A2, PdF2; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: mentor(Friorento; 1 ponto); Paralisia.

Desvantagens: Megalomaniaco (-1 ponto); Código de Honra dos Heróis (-1 ponto).

CYBER NINJA, 34N

F5, H3, R3, A5, PdF3; 15PVs e 15PMs.

Vantagens: Esportes (2 pontos), Sobrevivência (2 pontos), Adaptador (1 ponto), Aceleração (1 ponto). Ataque especial amplo (3 pontos). Ataque Especial penetrante (2 pontos), Ataque especial preciso (2 pontos). Ataque especial teleguiado (2 pontos), Máquinas (2 pontos), Medicina (2 pontos).

Desvantagens: Código da derrota (-1 ponto), Ciborgue de cérebro orgânico (-1 ponto), Munição limitada (-1 ponto), Monstruoso (-1 ponto).

FORMULAX, 21N

Formulax, Forma Original: F0 ,H1, R10, A1, PdF0; 50PVs e 50PMs

Vantagens: Formas Alternativas x5 (10 pontos; Cabeça, Curandeiro, Fogaréu, Fortão e Gelinho), Esportes (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (nome real; -1 ponto), Ponto fraco (-1 ponto). Código do herói (-1 ponto).

O Cabeça: F0, H6, R6, A6, PdF0; 30PVs e 30 PMs.

Vantagens: Forma Alternativa (2 pontos), Esportes (2 pontos), Genialidade (1 ponto). Telepatia (1 ponto).

Desvantagens: Identidade secreta (nome real; -1 ponto), Ponto fraco (perde um turno quando troca de forma; -1 ponto). Código de honra do herói (-1 ponto).

Curandeiro: F0, H4, R10, A5, PdF0; 50PVs e 50PMs.

Vantagens: Forma alternativa (2 pontos), Esportes (2 pontos) e Cura (1 ponto).

Desvantagens: Identidade secreta (nome real; -1 ponto), Ponto fraco (perde um turno quando troca de forma; -1 ponto), Código de honra do herói (-1 ponto).

Fogaréu: F0, H3, R5, A3, PdF5; 25PVs e 25PMs.

Vantagens: Forma Alternativa (2 pontos), Esportes (2 pontos), Toque de Energia (fogo) e Voo (2 pontos).

Desvantagens: Identidade secreta (nome real; -1 ponto), Ponto fraco (perde um turno quando troca de forma; -1 ponto). Código de honra do herói (-1 ponto).

Fortão: F8, H2, R3, A7, PdF0; 35PVs e 15PMs.

Vantagens: Forma Alternativa (2 pontos), Esportes (2 pontos), Pontos de Vida Extras x2.

Desvantagens: Identidade secreta (nome real; -1 ponto), Ponto fraco (perde um turno quando troca de forma; -1 ponto). Código de honra do herói (-1 ponto). Modelo Especial (-1 ponto) e Monstruoso (-1 ponto).

SUPERCLÃS

Gelinho: F0, H1, R6, A6, PdF6; 30PVs e 30PMs.

Vantagens: Forma Alternativa (2 pontos), Esportes (2 pontos) e Paralisia (1ponto).

Desvantagens: Identidade Secreta (nome real; -1 ponto), Ponto Fraco (perde um turno quando troca de forma; -1 ponto), Código de Honra do Herói (-1).

DANGER VOLT, 10N

F0, H3, R3, A1, PdF2; 15PVs e 15PMs.

Vantagens: Aceleração (1 ponto); manipulação (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (nome real; -1 ponto); megalomaniaco (-1ponto).

DEVASTADORA 6N

F2, H1, R1, A2, PdF0; 5PVs e 5PMs

Vantagens: Esportes (2 pontos).

Desvantagens: Identidade Secreta (-1 ponto); Código de Honra dos Heróis (-1 ponto).

ESCORREGADIO, 16N

F2, H6, R1, A2, PdF2; 5PVs e 5PMs

Vantagens: membros elásticos (1 ponto), Crime (2 pontos), Artes (2 pontos). Riqueza (2 pontos).

Desvantagens: Identidade Secreta (-1 ponto), Má Fama (ladrão; -1 ponto),

ENXADRISTA, 26N

F0, H5, R6, A3, PdF2; 30PVs e 80PMs.

Vantagens: Adaptador (1 ponto), Genialidade (1 ponto), Memória expandida (2 pontos), Arcano (4 pontos), Esportes (2 pontos), Pontos de Magia Extras x5 (5 pontos).

Desvantagens: código de honra dos heróis (-1 ponto); códigod de honra da honestidade (-1 ponto); código de honra da redenção (-1 ponto); código de honra do combate (-1ponto);

Magias Conhecidas: Ataque mágico; Cancelamento de Magia; Detecção de Magia; Força Mágica; Pequenos Desejos; Proteção Mágica.

FANTASMAGÓRICA, 13N

F2, H3, R1, A5, PdF0; 5PVs e 5PMs

Vantagens: Invisibilidade (2 pontos); Incorpórea (1 ponto); Adaptador (1 ponto); Boa fama (1 ponto).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); código do combate (-1 ponto).

FRIORENTO, 20N

F0, H5, R1, A5, PdF4; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: Paralisia (1 ponto). Máquinas (2 pontos), Ciências (2 pontos). Idiomas (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (super discreto; -1 ponto) e Código de Honra dos heróis (-1 ponto).



GAMER, 13N

F0, H2, R4, A1, PdF1; 20PVs e 20PMs.

Vantagens: adaptador (1 ponto). Genialidade (1 ponto), Memória expandida (2 pontos), Arcano (4 pontos). Máquinas (2 pontos).

Desvantagens: código do herói (-1 ponto); código da honestidade (-1 ponto); código da redenção (-1 ponto); código do combate (-1ponto); identidade secreta (-1 ponto).

Magias Conhecidas: Ataque mágico; cancelamento de magia; detecção de magia; força mágica; pequenos desejos; proteção mágica.

GAROTO INQUEBRÁVEL, 10N

F3, H2, R3, A2, PdF0; 15PVs e 15PMs.

Vantagens: mentor (1 ponto) Puritano Atual.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis (-1 ponto).

GATA CAPETA, 13N

F0, H3, R3, A0, PdF1; 15PVs e 15 PMs.

Vantagens: Magia negra (2 pontos). Mentora (Sinistra; 1 ponto), Voo(2 pontos), Membros extras(4 pontos) um par de asas.

Desvantagens: Má Fama (vilã; -1 ponto), Fobia (raios e ataques luminosos; -1 ponto), Megalomaniaca (-1 ponto).

Magias conhecidas: Ataque mágico, cancelamento de magia, cegueira, crânio voador, desmaio, detecção de magia, força mágica, pequenos desejos e proteção mágica.

IMAGEM PERFEITA, 21N

F1, H5, R5, A2, PdF2; 25PVs e 25PMs

Vantagens: Andróide (1 ponto). Adaptador (1 ponto), Máquinas (2 pontos), Medicina (2 pontos), Idiomas (2 pontos), Aparência deslumbrante (1 ponto).

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto).

VITÓRIA, A DETETIVE, 36N

F0, H1, R16, A1, PdF2; 80PVs e 80PMs.

Vantagens: Forma Alternativa x7 (14 pontos). Investigação (2 pontos), Poderes legais (1 ponto), Patrono (Policia Civil do Rio; 1 ponto) Polícia Civil do Rio de Janeiro.

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto), Código dos heróis (-1 ponto), Código da honestidade (-1 ponto), Código de combate (-1 ponto).

Tipos de Dano: Força: esmagamento. Poder de Fogo: perfuração (armas de fogo).

Magias Conhecidas: nenhuma.

Dinheiro e Itens: distintivo, armas, munição, dinheiro etc.

História: Super Clãs.

KID GAMBIARRA PONTOS: 21

F0, H5, R1, A2, PdF0; 5PVs e 5PMs

Vantagens: Adaptador (1 ponto). Genialidade (1 ponto). Memória expandida (2 pontos). Aliada (Imagem Perfeita; 1 ponto), Aparência inofensiva (1 ponto). Boa fama (1 ponto). Máquinas (2 pontos). Ciências (2 pontos). Medicina (2 pontos). Idiomas (2 pontos). Riqueza (2 pontos).

Desvantagens: má fama (-1 ponto), Código dos heróis (-1 ponto). Munição limitada (-1 ponto). Ponto fraco (-1 ponto).

LADY TITÂNIA, 12N

F5, H2, R3, A4, PdF0; 15PVs e 15PMs.

Vantagens: Aparência inofensiva (1 ponto).

Desvantagens: Código dos heróis (-1 ponto). Identidade secreta (-1 ponto). Código de redenção (-1 ponto).

LOIRA GELADA, 21N

F1, H3, R2, A2, PdF2; 10PVs e 10PMs.

Vantagens: adaptador (1 ponto). Artes (2 pontos). Domínio da água (1 ponto). Paralisia (1 ponto). Riqueza (2 pontos). Ciências (2 pontos). Movimento especial (2 pontos) deslizar, escalar, queda lenta, sem rastros, constância e natação. Sobrevivência (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto), Código de Honra dos Heróis (-1 ponto).

LORDE VENDAVAL, 22N

F1, H6, R5, A1, PdF0; 25PVs e 25PMs

Vantagens: ciências (2 pontos); esportes (2 pontos); sobrevivência (2 pontos); voo (2 pontos); domínio do ar (2 pontos).

Desvantagens: código do herói (-1 ponto).

MAXIMAN, 31N

F5, H3, R5, A5, PdF2; 25PVs e 25 PMS

Vantagens: voo (2 pontos); aceleração (1 ponto); Sentidos especiais (2 pontos, do manual básico); paralisia (1 ponto); artes (2 pontos); ciências (2 pontos); máquinas (2 pontos); idiomas (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto), Códigode Honra dos Heróis (-1 ponto), Código da honestidade (-1 ponto).

MELINDA MALÉFICA, 38N

F4, H4, R5, A1, PdF2; 25PVs e 45PMs

Vantagens: Arcana (4 pontos); ciências (2 pontos); artes (2 pontos); crime (2 pontos); riqueza (2 pontos); idiomas (2 pontos); imortal (2 pontos); aceleração (1 ponto); adaptador (1 ponto); alquimista (1 ponto); aparência inofensiva (1 ponto); pontos de magia extras x2 (2 pontos); Resistência a Magia (1 ponto); Magia Irresistível (3 pontos); Sentidos especiais (2 pontos, Telepatia (1 ponto).

Desvantagens: Dependência (sangue; -2 pontos), Má fama (-1 ponto), Munição Limitada (-1ponto); identidade secreta (-1 ponto); restrição de poder (luz do sol; -2 pontos).

MESTRE ARMEIRO

F0, H5, R1, A2, PdF5; 5PVs e 5PMs

Vantagens: máquinas (2 pontos); esportes (2 pontos); adaptador (1 ponto); genialidade (1 ponto); sobrevivência (2 pontos); riqueza (2 pontos).

Desvantagens: má fama (-1 ponto)

NOTÍVAGA ATUAL, 10N

F0, H1, R1, A1, PdF1; 5PVs e 5PMs

Vantagens: investigação (2 pontos); esportes (2 pontos); mentora (1 ponto) Flecha Certeira; patrono (1 ponto) Notívago anterior; balançar-se, queda lenta e escalar (1 ponto). Máquinas (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto)



NOTÍVAGO ANTERIOR, 15N

F0, H5, R1, A2, PdF2; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: investigação (2 pontos); esportes (2 pontos); Riqueza (2 pontos); balançar-se, queda lenta e escalar (1 ponto). Máquinas (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

NOTÍVAGO ATUAL, 12N

F0, H2, R1, A1, PdF2; 5PVs e 5PMs

Vantagens: investigação (2 pontos); esportes (2 pontos); mentor (1 ponto) Notívago anterior; patrono (1 ponto) Notívago anterior; balançar-se, queda lenta e escalar (1 ponto). Máquinas (2 pontos).

Desvantagens: identidade secreta (-1 ponto); código dos heróis (-1 ponto); munição limitada (-1 ponto).

POLICIAL PADRÃO, 7N

F0, H1, R1, A1, PdF2; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: poderes legais (1 ponto). Investigação (2 pontos). Esportes (2 pontos) Patrono (1 ponto) o Estado.

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto). Código dos heróis (-1 ponto). Código da honestidade (-1 ponto). Ponto fraco (-1 ponto).

PURITANO 25N

F6, H3, R6, A6, PdF2; 30 PVs e 30PMs

Vantagens: adaptador (1 ponto); sentidos especiais (1 ponto) audição aguçada, olfato aguçado e senso de direção; movimento especial (1 ponto) escalar, escavar e queda lenta; poderes legais (1 ponto) bombeiro; patrono (1 ponto) Corpo de Bombeiros; esportes (2 pontos).

Desvantagens: código dos heróis (-1 ponto); pacifismo não matar (-2 pontos); munição limitada (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto).

QUATRO ESPADAS 20N

F3, H3, R1, A2, PdF0; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: membros extras x2 (4 pontos), Esportes (2 pontos). Sobrevivência (2 pontos). Adaptador (1 ponto).

Desvantagens: Munição limitada (-1 ponto). Código da derrota (-1 ponto). Identidade secreta (-1 ponto). Modelo especial (0 ponto). Monstruoso (0 ponto).

RECRUTADORA, 19N

F1, H3, R1, A5, PdF2, 5PVs e 5PMs

Vantagens: poderes legais (1 ponto); patrono (1 ponto) governo; investigação (2



LEMBRETES IMPORTANTES

Observação sobre a vantagem única Alien: a vantagem única alien do manual básico (3D&T Alpha de 2011) não cabe muito bem em super clãs, nem na maioria dos universos (cenários) de super-heróis e de ficção científica. Isso porque, em regra, todo alien sonda o planeta Terra antes de se arriscar por essas bandas. Todavia, essa é uma regra que têm inúmeras exceções.

- Alienígenas que foram criados na Terra desde criança jamais terão direito aos benefícios da vantagem única alien.
- A maioria dos alienígenas de super clãs, todos os eventualmente apresentados aqui, não usam essa vantagem única, por uma razão muito simples, nenhum deles é inculto em relação aos terráqueos.
- Mas há sempre um canto desconhecido num universo infinito de onde pode vir um visitante que nunca chegou por estas bandas. Nesse caso, se o jogador propor um personagem com a vantagem única alien, ele obrigatoriamente terá que ser inculto em relação a todos os personagens (terráqueos e não terráqueos) de super clãs. O mesmo vale para NPCs.

Sobre Elétricos: há dois tipos de superes elétricos, os dínamos e os condutores. Os dínamos geram a própria eletricidade; já os condutores, apenas conduzem e manipulam eletricidade. Para efeitos de regras, condutores possuem munição limitada ou bateria (ou ambas). Dínamos não possuem nenhuma dessas desvantagens.

Código de honra em personagens com a vantagem Construto: nesse universo, somente ciborgues de cérebro orgânico, meios-golem de cérebro orgânico e robôs positrônicos podem ter códigos de honra. Só estes são considerados personagens de fato, os demais são coisas, objetos mesmo, mesmo que tenham inteligência artificial, habilidade acima de zero.

Nesse universo, androides nunca possuirão alma humana, uma vez que simular emoção não é considerado emocionar-se de fato.

Quando o aliado for um veículo (uma armadura ou mecha em geral), o personagem pode usar tanto os próprios aliados, quanto os aliados de seu eventual patrono. Entretanto terá que ter a perícia ou especialização necessária para manipular o equipamento.

– Os aliados do patrono são aliados do personagem. Se o personagem tiver um patrono, nenhuma perícia que permita a ele a utilização de veículos, armaduras ou mechas, ele poderá pedir ao patrono o auxílio de que precisa.

Como já foi dito, mas é importante frisar, as fichas de alienígenas e naves espaciais são lacunas propositais de Super Clãs. Cada grupo que dê seus toques pessoais. Mas para efeito de regras de 3D&T, quem sentir falta da fronteira final deve utilizar as regras mecânicas de Brigada Ligeira Estelar – Naves Espaciais e Macross 3D&T Adaptação do Cenário para Brigada Ligeira Estelar, ambos suplementos de 3D&T escritos por Alexandre Lancaster e disponíveis gratuitamente no site da Jambô para download (www.jamboeditora.com.br) para expandir o cenário de Super Clãs.

A Vantagem Inimigo neste cenário pode ser usada de acordo com o que o mestre colocará como desafio aos PCs. As criaturas mais frequentes nesse cenário, pelas regras de 3D&T, são: kemonos, trogloditas, licanthropos, androides, ciborgues, mechas, nanomorfos, robôs positrônicos, fantasmas e vampiros. Como se trata de um universo de super-heróis, qualquer tipo de ser pode aparecer. O mestre poderá vetar que o personagem jogador tenha inimigos que não aparecerão na aventura ou campanha. Robôs positrônicos são pacíficos, não serão inimigos de ninguém uma vez que qualquer humano pode destruí-los, eles não oferecem resistência.



pontos); manipulação (2 pontos); máquinas (2 pontos); telepatia (1 ponto).

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto) os membros inocentes da Elite não sabem que ela está a serviço do governo.

ROD ROSS, 12N

F0, H3, R1, A2, PdF2; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: riqueza (2 pontos); natação, redação e jogos (1 ponto); computação, interrogatório e lábia (1 ponto); artes (2 pontos); adaptador (1 ponto).

Desvantagens: código do herói (-1 ponto); identidade secreta (-1 ponto) proteção de clã; ponto fraco (-1 ponto)

TED ALONGADO 16N

F2, H1, R1, A2, PdF0; 5PVs e 5PMs.

Vantagens: membros elásticos (1 ponto). Arte (2 pontos); Máquinas (2 pontos); Esportes (2 pontos). Idiomas (2 pontos). Investigação (2 pontos).

Desvantagens: má fama (-1 ponto)

VIÚVA NEGRA MOR ATUAL

F2, H4, R2, A2, PdF3; 10PVs e 10PMs.

Vantagens: riqueza (2 pontos). paralisia (1 ponto); crime (2 pontos); movimento especial (2 pontos) balançar-se, constância, deslizar, escalar, queda lenta e sem rastros; forma de névoa (1 ponto). Forma alternativa (1 ponto) aranha gigante.

Desvantagens: munição limitada (-1 ponto). vampira (-1 ponto). Maldição (0 ponto) luz do dia. Vulnerabilidade químico (-1 ponto) água.

VIÚVA NEGRA MOR (FORMA DE ARANHA), 19N

F3, H4, R3, A3, PdF0; 15PVs e 15PMs

Vantagens: paralisia (1 ponto); movimento especial (2 pontos) balançar-se, constância, deslizar, escalar, queda lenta e sem rastros; forma alternativa (1 ponto) Viúva Negra Mor Atual. crime (2 pontos). Membros extras (8 pontos) nascem as patas extras da aranha.

Desvantagens: vampira (-1 ponto). Dependência (0 ponto) sangue. Maldição (0 ponto) luz do dia. Vulnerabilidade químico (-1 ponto) água. Munição limitada (-1 ponto); modelo especial (0 ponto); monstruosa (-1 ponto). Fúria (-1 ponto). Homicida (-2 pontos). Demente (-1 ponto).



A TOKYO DEFENDER É UMA REVISTA DIGITAL, COM FOCO PARA O SISTEMA DE RPG 3D&T, CRIADO POR MARCELO CASSARO. ESSA REVISTA DIGITAL É PRODUZIDA SEM FINS LUCRATIVOS E DISTRIBUÍDA INTEIRAMENTE DE GRAÇA.

AS IMAGENS E PERSONAGENS APRESENTADAS NESSA REVISTA PERTENCEM A SEUS RESPECTIVOS DONOS.

**TOKYO
DEFENDER**