

5 4 3 2 1

TECNOCRACIA™



Um Livro de Referência Para Mago: A Ascensão®

Mais um livro escaneado por: **Thiago Acodesh**

*Vc aew que sabe inglês e está coçando o saco:
Vá ajudar o movimento Anarquista e os outros
grupos de tradução, caraio. Existem outros
livros importantes a serem lançados e sua
ajuda faz diferença.*

*Faça a sua parte e compre os livros de RPG que
gostar, pois se ninguém comprá-los não haverão
mais lançamentos em português.*

Eis Ótimas comunidades do orkut sobre:

Mago - [HTTP://WWW.ORKUT.COM/COMMUNITY.ASPX?CMM=53399](http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=53399)

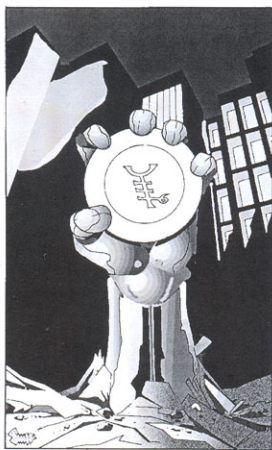
Vampiro - [HTTP://WWW.ORKUT.COM/COMMUNITY.ASPX?CMM=36099173](http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=36099173)

Lobisomem - [HTTP://WWW.ORKUT.COM/COMMUNITY.ASPX?CMM=46876](http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=46876)

*Espero que gostem da qualidade
do scan.*

Acodesh.

TECNOCRACIA™



ACE OF PATTERN



Prólogo: A Máquina Interior



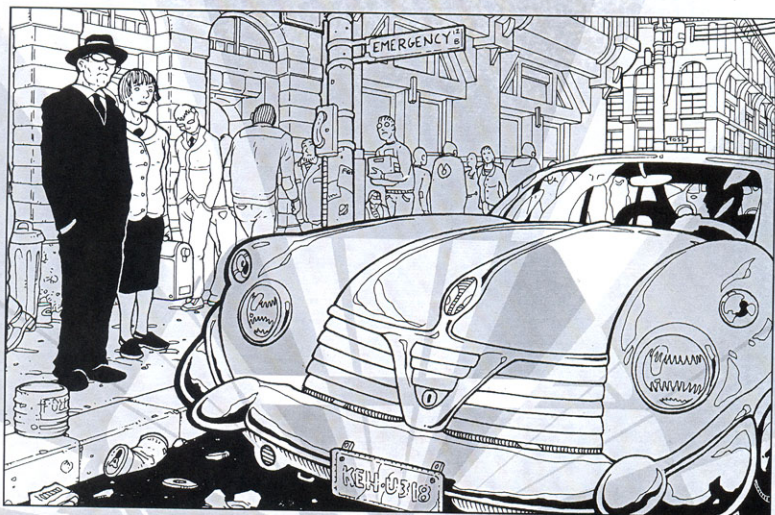
Eu tinha acabado de comer minha toranja e biscoitos integrais quando recebi o chamado. Já que minha agenda diária de trabalho era consideravelmente comum, só com a mesma papitada de sempre, parecia que o trabalho não seria um problema. Além do mais, meu contato sabia que eu podia conseguir algum tempo livre, e ele já havia feito os arranjos para me contratar com um bônus generoso através de meu emprego normal. O contato me deu um endereço e me enviou um e-mail com um arquivo com os dados do pessoal encarregado. Dei uma olhada no arquivo tão rápido quanto pude e entrei no carro para ir ao encontro do investigador que estava liderando o caso.

O investigador, como era de se esperar, era uma figura: um perfeito funcionário do governo, com seu indefectível terno preto e gravata. Ele estava lá, parado em pé do lado de fora do complexo comercial, ignorado pelos transeuntes. Não havia sinais de um carro ou outros agentes, exceto por uma única mulher agradável com um corte de cabelo austero que esperava ao lado dele a um passo atrás, carregando uma maleta de computador. Eles pareciam estar brotando do próprio chão. Eu estacionei perto do edifício, e o agente (que meu contato chamara de James) entrou no lado do passageiro sem uma palavra, enquanto a mulher entrou no banco de trás.

Eu fiquei imaginando que o figura deveria ter mais bom senso do que trazer com ele um Armadura — as tropas de

choque sempre têm algumas peculiaridades problemáticas, seja uma total falta de humanidade ou um instrumento cibernético que termina com um traidor morto — mas aparentemente ele tinha uma informação de fonte limpa de que nós precisaríamos de assistência computacional no local. Sem dúvida, ele não tinha a menor ideia do motivo pelo qual eu tinha sido designado para esse caso. Afinal de contas, dificilmente um corretor de seguros sem o apoio de nenhuma agência governamental é o tipo de gente que se quer ver xeretando no local de uma transgressão. Felizmente, porém, as coisas ainda estavam naquele estágio de confusão inicial, por isso provavelmente conseguiríamos entrar e sair antes que algum policial se envolvesse e viesse nos importunar com perguntas problemáticas.

Segundo informações recém enviadas pelos superiores, os resultados preliminares da investigação até aquele ponto davam conta de que uns poucos indivíduos disfarçados haviam entrado no prédio da Unicom no centro da cidade. Normalmente, uma coisa desse tipo não era muito importante, mas esses indivíduos tinham conseguido passar pela segurança sem serem notados, ganhando acesso não autorizado através do elevador e dos sistemas de segurança, para então se esgueirarem para dentro da área do laboratório temporário. Como eles rastream os projetos, nós não sabíamos — podia ter sido um vazamento na segurança obtido com suborno, ou apenas algo tão simples como flagrar caminhões frigoríficos descarregando uma carga incomum. Qualquer que fosse o



caso, os gatunos tinham conseguido escapar com uma "amostra experimental" (do tipo sobre o qual os doutores nunca querem realmente comentar com você) e se arrancar. James tinha sido chamado, ele explicou, para encontrar pistas que eles pudessem ter deixado para trás. Toda a coisa fedia como a sujeira em Nova York há alguns meses atrás.

— ... problema, então você apenas retorne para mim. —

Eu estava dirigindo, então perdi parte da conversa que estava rolando. James havia acabado seu exame rápido com Irene, a Armadura. Pelo retrovisor, eu a vi assentindo enquanto examinava o passe temporário que ele lhe entregara. Ela tinha a aparência de uma pessoa que estava o tempo todo distraída. Eu ouvi dizer que os Iteradores são assim porque recebem um fluxo constante de dados de suas partes cibernéticas, mas quem sabe a verdade? Lancei um olhar de relance sobre James, que já estava com seus óculos escuros.

James olhou em minha direção brevemente e então tamborilou sobre um envelope pardo em seu colo.

— O mesmo vale para você. Eu tenho as credenciais do governo, por isso você terá que obedecer minhas ordens. Seu disfarce é um pouco mais eficiente, já que pode justificar isto como uma investigação para o seguro, mas acate a minha autoridade.

Eu apenas assenti e continuei dirigindo. Todos os Chapéus Pretos agem assim — eles assumem as rédeas da situação como se a autoridade fizesse parte de seus ternos. Porém, neste caso, eu não me importava. James sabia de fato

como rastrear criminosos e transgressores. Ao menos, era isso que o arquivo dizia; seu crachá de identificação descrevia sua profissão como "psicólogo criminal", embora dadas as circunstâncias, eu soubesse que cada um de nós estava um pouco mais envolvido em negociações ocultas do que nossas profissões mundanas indicavam. Irene, por exemplo, era apenas uma instrutora de ciência da computação da Universidade de Washington, mas com certeza tinha verbas de pesquisa quando era necessário. E, quanto a mim, meus parceiros comerciais multinacionais e os aliados de negócios do Sindicato me mantinham envolvido em muito mais assuntos do que se poderia esperar de um simples analista de seguros de uma grande empresa.

Enquanto entrávamos no estacionamento fechado da Unicom, apertei o botão para baixar a janela. Um guarda de segurança mal pago e obeso saiu de sua minúscula guarita, com a mão erguida enquanto nos parava na entrada.

— Não podem entrar. Segurança. Estacionem na frente do edifício e dirijam-se à recepção. — O guarda parecia entediado com todo esse procedimento.

James inclinou-se sobre o assento, olhando para o guarda sobre seus óculos escuros.

— Estamos aqui atendendo a um chamado da diretoria da Unicom. Eu sou o agente Keeler e estes são meus assistentes.

Dito isso, ele sacou sua carteira de identificação governamental. Como ele tirou aquilo do bolso enquanto se inclinava daquele jeito, eu não sei. Então, com um movimento hábil,

ele removeu seus óculos escuros, segurando-os cuidadosamente na mão esquerda enquanto acrescentava:

— Estou certo de que seus empregadores vão concordar que toda e qualquer assistência nesse assunto será devidamente reconhecida.

Por fim, ele se reclinou de volta, fechando sua carteira com um movimento rápido e casual, deslizando-a para dentro de um bolso do paletó.

Tomado de surpresa, a cara gorda do guarda de segurança se contorceu como se seus pensamentos estivessem avançando com dificuldade sobre melado. Finalmente, ele apenas acenou para nós, conduzindo-nos para dentro da garagem. Eu dei uma olhada para James, mas ele já havia colocado seus óculos de volta. Entrei com o carro, virei para a esquerda (já que a maioria das pessoas vira para a direita numa interseção em T — um subproduto de uma sociedade que lê da esquerda para a direita), e estacionei numa das vagas vazias que eu sabia que encontraria por lá.

Uma vez fora do carro, retirei minha pasta executiva do porta-malas e esperei Irene fazer o mesmo. James apenas endireitou seu terno e colocou seu chapéu preto. Que eu sabia, ele tem um posto bem elevado entre os agentes do governo com quem trabalha, mas quando quer “vestir algo mais casual” ele prefere o terno preto, chapéu e óculos escuros.

Liguei o alarme do carro enquanto nos dirigíamos em passos rápidos para a entrada. Irene lançou uma olhada para a pequena caixa, semelhante a um Pager, que carregava, então murmurou em sua voz enganosamente suave:

— Vinte e seis minutos. Os alvos não podem ter ido muito longe; com sorte, quaisquer pistas que coletarmos poderá ser coordenada com os esforços das equipes locais de busca e dos cidadãos assistentes.

Ela esfregou as costas de seu pescoço distraidamente, e eu imaginei se ela teria sido trazida conosco apenas para facilitar a coordenação de comunicação com alguma bugiganga.

Quando alcançamos o elevador do estacionamento, eu puxei meu passe eletrônico executivo e o passei pela trava de segurança. Ser um membro de alto escalão do Sindicato tem suas vantagens — incluindo privilégios executivos em milhares de corporações. Entramos no agradável elevador bege, e James entregou meu pacote de informações.

Abri o envelope amarelo, puxei o crachá com minha foto e o preendi na minha lapela. Depois removi e examinei os outros documentos — a maior parte papelada oficial, autorizações do governo e resumos descritivos. Aquilo parecia ser de maior utilidade para James do que para mim, então eu apenas deixei de lado. James mantinha-se em pé à vontade, as mãos cruzadas a sua frente com um par de dedos tamborilando revelando alguma impaciência. Irene carecia até mesmo desse tipo de reação característica, apenas permanecendo completamente imóvel em sua saia comprida e jaqueta acadêmica. Eu imaginei distraidamente com que frequência ela trabalhava com pessoas que pensam em si mesmas como pessoas, mas decidi não perguntar.

O elevador nos deixou na área do laboratório. James saiu primeiro, seguido por mim e depois Irene. Avaliamos a cena com a atenção habitual que qualquer um aplicaria a um “serviço especial”.

Uma coisa eu tenho que dizer sobre as outras Convenções — eles sabem como comprar os melhores brinquedos. O laboratório, propriamente dito, era um ambiente estéril por trás de uma parede de plástico e câmaras de compressão com esterilizadores. Uma luz branca brilhante preenchia cada fenda, e a superfície polida prateada do azulejo reluzia. Além da porta de segurança trancada, equipamentos complexos demais para meus limitados conhecimentos mantinham uma vigília ininterrupta — pequenos casulos metálicos, conectados por uma série de tubos opacos de um material semelhante ao aço, monitorados por uma estação de computação em uma mesa ergonômica curva. Sem luzes piscando, sem motores zumbindo; a sala estava silenciosa, estática e limpa, exceto pelo único cientista que circulava dentro dela, checando os instrumentos.

O guarda parado logo fora do elevador, no saguão da segurança, estava a ponto de chamar pelo segurança do andar de baixo. Embora ele parecesse ser apenas outro agente assalariado, examinou cada um de nós enquanto entrávamos, sua mão pairando preparada próxima ao seu bastão. Ele assentiu com indiferença ao ver o distintivo de James, mas isso não o impediu de ler o meu e o de Irene também. Finalmente, ele pareceu satisfeito com o exame e apertou o botão do intercomunicar na parede.

— A equipe especial está aqui, doutor — o guarda entoou trivialmente. Seus olhos nunca se afastavam de nós.

Dentro da sala, nós pudemos ver o doutor movendo-se para a mesa do computador. Ele pressionou um botão lá, e sua voz profunda e melodiosa soou:

— Sairei num minuto. Por favor, aguardem, cavalheiros.

Dito isso, ele caminhou confiantemente para a câmara de esterilização, os sons amortecidos de seus sapatos envolvidos em sacos por trás da barreira de plástico. Eu me virei por um instante e depois olhei para James. A expressão do onipresente Homem de Preto não mostrava nenhuma emoção — provavelmente considerava qualquer envolvido um possível suspeito.

A câmara de esterilização em si tinha sido construída em boa parte com o mesmo plástico transparente que as outras peças da parede do laboratório, embora, é claro, alguns dos acessórios fossem metálicos. O doutor removeu suas luvas, capacete e protetores de sapatos, e a seguir desvencilhou-se de seu traje de proteção. Sem isso, ele era um homem magro com cabelo curto e áspero, um nariz perfeitamente esculpido e olhos profundos. Ele fungou por um instante, e as marcas vermelhas sob seus olhos mostravam que ele não havia dormido o suficiente. Sem dúvida uma coruja noturna, trazida durante o dia por causa da inesperada invasão.

Depois que a câmara de esterilização terminou seu ciclo e o doutor havia guardado suas roupas, ele caminhou para fora para nos saudar. Um rápido movimento de seus olhos pelas

nossas caras mostrou que ele reconhecia nossas funções, e falou, com sua voz aguda, mas firme:

— Eu vou encurtar isso, já que nós não temos tempo para rodeios. Você vão quer investigar o laboratório por conta própria, então venham comigo e eu mostrarei como usar o traje de segurança corretamente.

O doutor nos conduziu para a câmara de esterilização, onde pegamos trajes de proteção nos armários e revertermos seu processo, nos vestindo. Durante o trabalho de descontaminação da sala, ele explicou:

— Aparentemente, nossos visitantes formavam um pequeno grupo de transgressores ou fanáticos, possivelmente afiliados a uma organização marginal. Eles conseguiram invadir a sala — o guarda que supostamente estaria de serviço foi encontrado inconsciente na cozinha no andar de baixo — e contornaram nosso sistema de segurança com um laptop, entre outras coisas. Eles roubaram diversos espécimes e deixaram o local com pressa. Curiosamente, nós não temos gravação deles em vídeo — parece que tivemos uma inconveniente queda de energia, que não foi séria o suficiente para mudar o prédio para sua fonte de energia de reserva. Portanto, não temos imagens. A recepcionista providenciou descrições; aparentemente, eles passaram por ela. Vocês podem falar com ela...

James sacudi a cabeça.

— Nós já temos as descrições nos arquivos. O que precisamos agora é de provas, *modus operandi* e uma direção, Dr. Agstrom. — Com isso, ele terminou de encaixar suas luvas e gesticulou para o doutor ativar a câmara de esterilização. Exibindo sua informação deixando escapar o nome do doutor... Ele estava tentando causar uma impressão, mas de que tipo? Bem, ele conhecia esse tipo de jogo melhor do que eu.

Dentro da sala, admirei os vários equipamentos. Eu havia visto os relatórios financeiros sobre a Unicom, é claro; eles me haviam sido enviados no instante em que o problema foi relatado — antes mesmo de eu receber o arquivo de James. Eu era capaz de rastrear o orçamento de cada peça e onde cada uma foi confeccionada. É claro, o ponto principal é que eu tinha que fazer isso: peças haviam sido roubadas. O doutor ia fazer uma relação pormenorizada de todos os itens, mas enquanto isso eu apenas consultei uma listagem mental, procurando por qualquer coisa claramente danificada, enquanto James e Irene faziam uma inspeção mais detalhada do equipamento. Nada estava visivelmente arrombado ou quebrado. Quem quer que fossem nossos intrusos, eles sabiam o que queriam e tinha profissionalismo suficiente para não quebrar mais nada no processo.

Eu me virei para ver James debruçado sobre uma das máquinas. Em duas passadas, postei-me ao seu lado. Irene parou logo atrás dele, suas sobrancelhas franzidas em concentração.

— O que nós temos? — perguntei finalmente, enquanto James observava a área com um tipo de lanterna ultravioleta de bolso. James endireitou-se.

— Estes são tanques de suspensão, é claro, mas nossos intrusos não se preocuparam com trajes de proteção. Parece que um deles quebrou uma unha neste aqui. Há um pouco de matéria orgânica, e se meu palpite estiver certo, será de algum dos transgressores.

Irene assentiu distraidamente. — Há uma boa chance disso. Está claro que eles fizeram uma derivação dos circuitos das travas da câmara, por isso nenhum dos ciclos foi ligado. Isso significa que eles tiveram que remover as cobaias da suspensão manualmente. Uma vez que o fluido da suspensão é sintético, ele não se revela como matéria orgânica, portanto, é muito provável que essa sua amostra pertença a um dos intrusos ou à cobaia.

Fiz uma pausa e me virei para olhar na direção da porta. O Dr. Agstrom seguiu meu olhar e por fim, visivelmente inquieto, perguntou: — O que foi?

— Se eles tiveram que tirar essas... cobaias... do fluido de suspensão manualmente, por que não temos um monte de poças desse negócio espalhadas pelo chão? Eles trouxeram toalhas de mão ou algo assim? — Eu apontei para o revestimento imaculado.

James sacudi a cabeça. Sem seus olhos escuros ou seu chapéu, sob o capacete contra a contaminação ele parecia uma criança sardenta. Entretanto, sua resposta foi direta e confiante.

— Obviamente, nossos intrusos não quiseram se arriscar deixando uma trilha desse tipo. Pela natureza absolutamente limpa da área, eu presumo que eles tomaram medidas especiais para evitar isso. — Ele fez uma pausa, pensando sobre isso, depois se moveu de volta para a câmara de esterilização. Checando o suprimento de trajes de proteção, ele meneou a cabeça e se voltou para nós. Então, ele destravou seu capuz e o removeu.

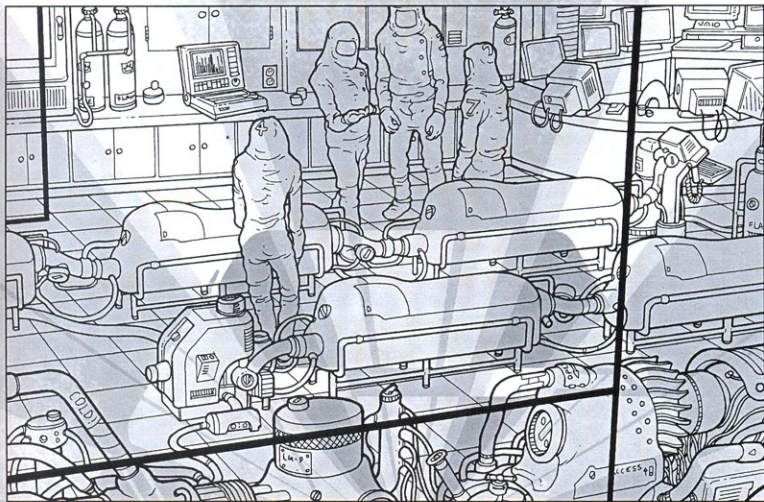
— O que você está fazendo? — berrou Dr. Agstrom. — Este é um espaço protegido! Você vai...

James o parou com um olhar seco.

— Encontrarei mais provas quando não estiver atrapalhado por esse traje. Claramente, o local já foi violado. Não há nenhuma evidência de que nossos 'convidados' inesperados usassem quaisquer trajes protetores.

O Dr. Agstrom afastou-se, perturbado. Por sua parte, James simplesmente sacou um pequeno bloco de notas e uma caneta e esperou enquanto Irene recolhia a amostra com uma palheta estéril.

E com isso, nós terminamos. Irene abriu sua pasta-computador-com-laboratório-criminal e fez uma rápida análise da amostra. Nós não tínhamos uma impressão digital completa, mas lá havia material orgânico suficiente para fazer uma análise com nossas maravilhas tecnológicas. O sistema de Irene zumbiu como se estivesse mastigando as informações, listando os vários componentes da impressão oleosa com uma precisão fora do comum. Finalmente, o sistema cuspiu a análise, a fina tela catalogando uma lista de materiais químicos, proteínas e partículas. Irene examinou a saída de dados vagorosamente, mas não disse nada.



Após alguns instantes de espera, eu fiquei impaciente. Afinal, cada segundo passado era outro segundo que aqueles transgressores estariam fufindo com uma amostra potencialmente perigosa.

— Bem? — perguntei finalmente — O que é isso?

Irene franziu levemente a testa, com sua sobrancelha enrugando-se. — Existem outros elementos aqui. Tem algum tipo de contaminante presente. Eu não posso ter uma assinatura biológica limpa com esse equipamento.

O Dr. Agstrom reclinou-se para frente, olhando sobre o ombro de Irene. Um relancear para a tela e um pequeno sorriso desenhou-se em seu rosto. Acostumados com tais sutilezas, James e eu exigimos simultaneamente: — E?

Agstrom girou nos seus calcanhares, virandó-se de frente para nós.

— Eu reconheço essas proteínas. Acontece que se encaixam perfeitamente num projeto que desenvolvi uns poucos anos atrás. Trabalhei com amostras de tecido de animais inferiores, numa tentativa de fazer com que o processo de formação de proteínas no desenvolvimento fetal fosse mais eficiente. Nada muito difícil, mas requeria muita supervisão, e alguns dos reagentes químicos eram prejudiciais a outros processos.

James arrumou seus óculos espelhados.

Parecendo levemente embaraçado, Agstrom limpou sua garganta.

— Bem, de qualquer forma, eu fiz amostras com vários animais de criação. Carne de porco. Algumas das cadeias aqui são assinaturas de carne de porco cozida.

Eu contive uma risada. Parecia que nossa presa havia parado para um lanche antes de chegar aqui.

James dobrou o seu pequeno bloco de notas e recolocou em seu casaco. — Eu sei para onde eles estão indo. Vamos lá!

O Dr. Agstrom estava completamente perplexo.

— Você sabe? Onde? Como? O que eles estão fazendo? — Ele se apressou para seguir James enquanto o Homem de Preto voltava para a câmara de esterilização. Irene nem questionou seu comando e, em vez disso, reembalou seu computador com um clique-clique eficiente e o recolocou em sua mochila.

A câmara de esterilização completou seu ciclo, e a porta externa se abriu com um baque pesado. Enquanto caminhávamos para fora, largando nossos trajes de proteção no chão James explicou: — Carne de porco cozida é um dos pratos principais da culinária chinesa. Ela aparece em alguns sanduíches, mas o único lugar aqui por perto que vende sanduíches é a lanchonete no andar de baixo, e a presa não chegou a ir até lá. Entretanto, há um pequeno restaurante chinês enfiado em um edifício de esquina no final de uma rua a dois quarteirões daqui. É o único restaurante situado à distância de uma caminhada. Mal se nota ao passar de carro, só que eu notei.

— Mas eles poderiam ter trazido sua própria comida, ou vindo de qualquer outro restaurante da cidade, — objetou o Dr. Agstrom.

— Improvável — replicou James enquanto esperava que eu passasse meu cartão de segurança na trava do elevador. — Para começar, sabemos que eles não vieram de carro. Os registros de entrada atestam que a garagem não recebeu nenhum carro em 20 minutos, e nós sabemos que o guichê é totalmente mecânico. Eles teriam levado muito tempo para se ocupar disso, para não mencionar que atrairia a atenção do guarda, a quem teriam de incapacitar, como fizeram com o outro; como ele não chegou a ser atacado, isso elimina aquela entrada. Eles poderiam ter usado o estacionamento de visitantes na entrada da frente, mas não usaram — aquelas vagas são visíveis à recepcionista, que não os viu entrar em um carro quando saíram com seus pacotes. O simples fato deles terem de atacar e incapacitar um guarda mostra preparação insuficiente com a segurança — e eles só teriam estacionado longe deliberadamente se tivessem um plano. Isso me diz que estamos procurando por um grupo que fez isso impulsivamente, talvez após receber alguma "pista quente" inesperada, e que veio até aqui caminhando, provavelmente direto do local de encontro com seu informante. Do restaurante chinês.

Ding. A porta do elevador se abriu.

Enquanto esperávamos no elevador, James usou seu telefone celular para pedir reforços. Não faz sentido ir a um restaurante para se confrontar com alguns terroristas, quando se pode ter um grupo de homens armados fazendo isso pela gente.

Quando chegamos de volta ao carro, James estava quase pronto para iniciar uma perseguição. Ele havia conferido sua pistola e pedido a Irene para manter seu laptop à mão caso ele precisasse de "atualizações táticas no caminho", por alguma razão qualquer. Eu cheguei à conclusão de que valia a pena avaliar outros aspectos que pudessem representar obstáculos.

— Presumindo que eles tenham, de fato, se encontrado no restaurante chinês, e depois estupidamente *caminhado* até aqui, o que indica que eles teriam voltado para lá?

James simplesmente olhou para mim como se eu fosse algum tipo de idiota.

— Um deles tinha um computador. Ele invadiu o sistema. Eles deixaram o carro lá.

Constrangido, entrei no carro, apertei o botão das travas e dei a partida enquanto esperava que todos entrassem.

— Por que eles teriam deixado o carro para trás? — perguntei a James enquanto ele prendia seu cinto de segurança.

— Não tenho certeza, — ele disse, com um olhar distante. — Ainda não descobri essa parte.

Quando alcançamos o restaurante, já havia uma pequena equipe de cidadãos úteis — oficiais de polícia — esperando para nos auxiliar. James começou dando instruções para cobrir o prédio e vigiar possíveis truques dos terroristas; nós sabíamos que algumas vezes eles utilizavam táticas nada ortodoxas. Eu apontei para o carro verde de dois lugares com um

adesivo do *Babylon 5*, e Irene assentiu: provavelmente o veículo dos suspeitos.

— Sem dúvida eles andaram. São apenas dois quarteirões, e se eles estivessem em mais do que dois não caberiam nesse carro — mencionei.

Irene não disse nada, mas colocou uma tira longa e lisa de algum tipo de laminado de um centímetro no capô, furtivamente. Eu não reconheci aquilo de imediato, por isso perguntei a ela o que era.

— Circuito marcado — ela explicou em tom monótono. — Se acontecer deles escaparem de carro — o que eu duvido — isso irá permitir que os rastreemos. Basicamente, trata-se de um dispositivo de rastreamento, transparente o bastante para passar despercebido a olho nu.

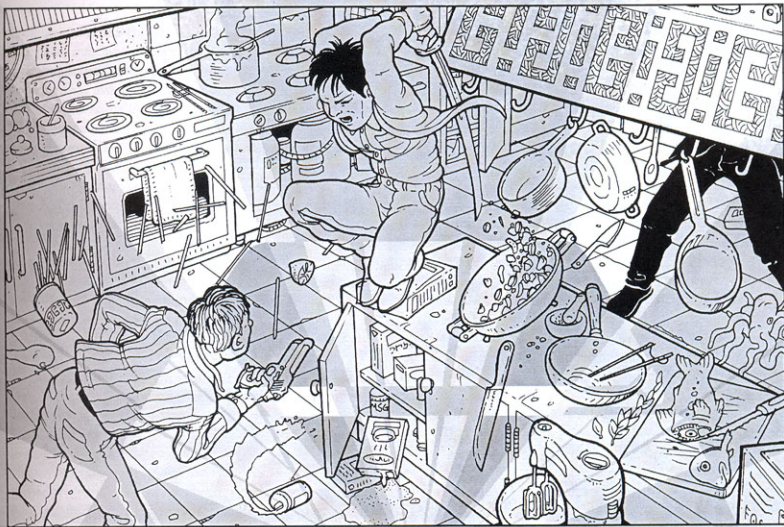
Assenti, indicando que compreendera e tornei a testar a pistola que havia tirado um pouco antes do porta-luvas do carro. Ela não era uma daquelas pomposas armas de raios militares nem uma daquelas pistolas de plasma experimentais que os caras usam no programa espacial — apenas uma pistola padrão da polícia, comprovadamente confiável.

Como a área estava bem coberta, enviamos alguns policiais para os fundos e James acenou para que prosseguíssemos para a frente logo atrás da outra parte da equipe de policiais locais. James estava com aquele olhar calmo e confiante de alguém que está a ponto de conseguir algo que quer sem ter que trabalhar por isso; Irene mantinha-se impassível, com o computador firme sob o braço, observando friamente os cidadãos correndo pelo local. Já que grandes grupos de policiais armados chamam muita atenção, não perdemos tempo e fomos invadindo.

Só sei dizer que eles com certeza foram pegos de surpresa. Quando a polícia entrou pondo a porta abaixo, pessoas gritaram, derrubaram seus lanches e até mesmo desmaiaram. Esquadrinhei o local rapidamente, procurando por nossas presas; James deu uma olhada de um lado para o outro e a seguir forçou passagem entre vários guardas de arma em punho, e se atirou contra as portas da cozinha logo atrás de um dos oficiais.

Não estou bem certo do que aconteceu na cozinha. Tudo que eu vi foi o oficial de polícia capotando de volta pela porta cerca de dois segundos após ter entrado e, logo após James ter se esquivado, ouvi os sons de uma metralhadora. Então, as luzes se apagaram.

Acendi as lanterninhas instaladas nas hastes dos meus óculos escuros. É engraçada essa idéia de acoplar luzes num equipamento projetado para escurecer sua visão, mas até que ajuda. Varri a sala com os pequenos facho de luz, pulando do rosto de um gordo balbuciente aterrorizado (*classe média, sapatos gastos, gasta demais com seu carro*) para uma mulher desmaiada (*perto dos 40, preocupada com a imagem, profissional corporativa, solteira*) a um adolescente descalço (*aluno mediano, delinqüente juvenil, família de baixa renda*). Ninguém ali era uma ameaça, então eu deixei a polícia fechar a área e dei uma olhada em Irene enquanto seguia direto para a cozinha.



Irene já havia desembalado seu computador e sacado um pequeno instrumento portátil — um sensor de atividade de amplo espectro. Sem olhar para cima, ela entooou, “interrupção de energia nesse edifício... Bloqueio... Possível falha na caixa de ligação desse quarteirão. Eles invadiram o local. Trabalhando”. Em alguns instantes, as luzes tremeluziram de volta enquanto nossos rapazes da companhia elétrica restabeleciam a rede. Irene continuava a olhar para a tela, ocasionalmente subvocalizando alguma coisa com um leve movimento labial, seus dedos movimentando-se sobre o teclado de resposta tátil.

— Eles estão no prédio. Sugiro que você auxilie o Operativo Keeler.

Eu voei através das portas e quase tive a cabeça cortada em por uma espada curva zunindo no ar. James havia sido derrubado contra uma das mesas da cozinha; seu terno nem mesmo se amassou, mas seus olhos escuros haviam caído levemente para o lado. Um rapaz de origem asiática (*classe média alta, proprietário de cadeia de restaurantes, terceira geração de imigrantes chineses, TRANSGRESSOR*) deslizou de joelhos sobre uma bancada, segurando a espada com as duas mãos, arqueada para trás e tentando fazer outro corte dirigido bem para o meio do meu corpo. Me joguei para o lado, pistola na mão, gritando enquanto disparava contra ele. Ele se curvou para trás, pulando da mesa com uma cambalhota no ar. As balas salpicaram a parede dos fundos, fazendo pequenos buracos negros na argamassa enquanto a lâmina descia, aproximando-se do meu ombro esquerdo.

Fazendo isso parecer fácil, James catou uma panela qualquer da pia ao lado dele, arremessando-a contra o artista marcial. A panela retiniu no lado da espada, atingindo-a o suficiente para desequilibrar o golpe e fazê-la errar por um fio de cabelo. O homem terminou seu salto e aterrisou em pé; eu patinei através do chão gorduroso, arma apontada para ele, enquanto James erguia a sua própria arma com a outra mão. Tudo ficou congelado, como uma pintura cristalizada, por um único instante enquanto o homem respirava profundamente, erguendo uma sobrancelha quando percebeu que havia errado.

— Parado! — Um dos policiais se atirou novamente através da porta, com a arma à sua frente. Eu vi seu dedo se mexer enquanto ele começava a puxar o gatilho, mas o homem asiático foi mais rápido — seus pés se ergueram num chute tão veloz que parecia um borrão; a parte superior do seu corpo mal parecia se mover. A arma voou da mão do oficial, e o policial voou porta afora, vítima de um chute cujo ponto de impacto eu não consegui nem mesmo determinar. O homem asiático começou a girar em nossa direção, erguendo sua espada para dar um golpe. Um único *Bang!* soou enquanto James atirava nele pelas costas.

Ele realmente não estava esperando ser atingido. Enquanto o rapaz caía no chão, com um buraco perfurando suas costas, eu pude ver o olhar preocupado em sua face larga enquanto ele notava que seu corpo não estava fazendo o que ele mandava. Seu cabelo preto curto espalhou-se ao redor de sua cabeça como algum tipo de auréola reversa en-

quanto ele jazia no chão. Sangue denso jorrava para fora do ferimento, se espalhando rapidamente em uma mancha irregular pelo chão. Finalmente, sua mão relaxou sobre a espada e seus olhos se fecharam como se tivesse ido dormir.

Sem parar para inspecionar o corpo, James deu alguns passos rápidos e prontos para o combate e na direção da porta dos fundos. Eu me levantei do chão, sacudindo rapidamente o pó de meu terno e seguindo pelo outro lado da sala. James me lançou um olhar e depois empurrou porta.

Do lado de fora, meia dúzia de policiais já haviam parado uma jovem mulher (*família de baixa renda, universitária excepcional, liberal, tendências revolucionárias, TRANSGRESSORA*) com um computador. Me adiantei, enquanto reparava que a garota, em todos os detalhes, parecia uma versão mais jovem e mais vibrante de Irene — cabelos castanhos longos, com um penteado sério, rosto anguloso, olhos introspectivos. Os policiais olharam em nossa direção, mas nos reconheceram e se afastaram para deixar James interrogar a suspeita. Ela parecia cansada, embora fosse impossível dizer se isso era devido a uma carência de sono ou à falha de seus objetivos. Ainda assim, não havia sinais de outros terroristas, e nós não tínhamos encontrado as amostras roubadas.

A mulher não disse nada enquanto eu a aliviava de seu computador. James a algemou rudemente com um par de argolas de metal pesadas que prendiam completamente suas mãos — eu me pergunto onde ele escondia aquela coisa volumosa! Ele a empurrou contra a parede, começando as questões preliminares. Eu me aproximei para ouvir, na mesma hora em quem Irene saía pela porta dos fundos. Ela olhou a mulher de alto a baixo; a mulher fez o mesmo por seu lado. Então ambas se deram uma franzada de testa e desviaram o olhar.

— Esta está sob controle, oficiais. Obrigado pela ajuda.

Com essa frase simples, James liberou a polícia de qualquer responsabilidade pela mulher cativa, e nós a colocamos dentro do carro. Ela evitou nossos olhares obstinadamente, como num ato final de resistência.

James se reclinou em direção à mulher, pronto para começar seu interrogatório preliminar. Ele me lançou um olhar de relance, acenando com a cabeça em direção a Irene, que já havia começado a trabalhar no computador da mulher. Eu assenti e voltei para ver o que Irene havia descoberto.

O laptop da jovem transgressora era uma pequena maravilha, um retângulo negro liso com desenhos fluidos rodopiantes que se moviam logo abaixo da superfície. Suas portas de interface eram entradas para contadores simples; Irene olhou a coisa toda com fria indiferença. Ela passou a mão levemente sobre a superfície e depois pela parte de trás, como se acariciasse um amante.

Eu limpei minha garganta.

— Alguma idéia?

Segurando a caixa preta fechada com cuidado, Irene nem sequer se incomodou em olhar para mim enquanto transmitia sua análise:

— É um instrumento curioso. Aparentemente, boa parte dele foi feita sob encomenda. Existem algumas pitadas de tec-

nologia mais mundana em uma ou outra coisinha, mas ele usa os onipresentes processadores ternários que nos poderíamos esperar desse tipo de doidos. É lento, ao menos para meus padrões, mas as interfaces tácteis aqui podem ser usadas para se ligar a qualquer sistema mundano utilizando as portas corretas. Mas os sistemas de armazenamento são destacáveis. Meu palpite é de que seu bando — aqueles que obviamente fugiram — tem ao menos uma cópia, se não a única, de seus dados".

Eu praguejei. Parecia que iríamos ter um trabalho de rastreamento para recuperar as informações e tirá-las do alcance de mãos perigosas. Mas, por sorte, isso não era serviço meu.

Irene um tanto aborrecida com minha explosão, continuou sua avaliação:

— Eu presumo, pela natureza desse constructo, que nossa pequena "hacker" aqui foi a responsável pela invasão do sistema de segurança. Ela tem talento, se puder ser convencida a ver a forma apropriada de se fazer as coisas.

Eu observei um pouco mais, enquanto Irene finalmente abriu o visor da caixa e começou a tatear suas bordas. Havia algo irritante na forma que ela parecia analisar tanto pelo toque quanto pelo olhar. Finalmente, balancei a cabeça e deixei Irene com seus brinquedos tecnológicos. Voltando na direção de James, observei com alguma preocupação enquanto ele tirava seu chapéu e esfregava a mão sobre a cabeça.

Me aproximei calmamente e puxei James para um canto, falando em sussurros abafados para que não pudessemos ser ouvidos.

— O que foi? — perguntei sem rodeios. — Parece que a moça te abalou um bocadinho. Eu nunca pensei ver isso em um Chapéu Preto.

Lancei um olhar para o chapéu de feltro tipo "diplomata" em sua mão, para enfatizar.

James recolocou o "diplomata" e adotou um tom mais executivo. *Aí, aí, pensei. Ele está na defensiva. Isso é mau sinal.* Assim que ele abriu a boca eu sabia que ele iria se tornar um problema. O dossiê sobre ele continha indicações de que esse tipo de problema poderia surgir.

— Estive fazendo algumas perguntas superficiais. Ela não está em posição de resistir, e tenho várias razões para acreditar que ela está falando a verdade até agora.

Ele se virou para olhar o carro, observando a jovem mulher que parecia deprimida e resignada.

— E então? — incentivei. — Ela te contou onde encontrar seus amigos? Tentou conseguir um acordo?

Eu sabia que não era nem uma coisa nem outra, mas precisava mantê-lo falando. Estava evidente o quanto ele ficara abalado pelo que tinha ouvido, e isso não é uma coisa fácil de acontecer a um Homem de Preto bem treinado. Se eu tivesse sorte, porém, ele estaria distraído com tudo o que se passava em sua cabeça naquele momento e não prestaria atenção suficiente para me impedir de guiar a conversa.

— Não... — James meditou por um instante. — Ela tinha informações sobre o projeto. Conseguiu isso de um contato. Estou certo de que conseguiremos saber mais sobre ele

durante o interrogatório. Mas seus companheiros, uma outra dupla de Tradicionalistas radicais, fugiram com as amostras do laboratório e cópias da informação.

Eu apenas esperei. Meu contato nos Agentes Psíquicos havia me alertado a não pressionar James *demais*.

— As amostras — não eram simplesmente *amostras*. Eram *garotos*. Crianças. Era uma espécie de experiência em crianças.

Ficou claro que ele acreditava no que ela estava dizendo e, além disso, eu já sabia sobre a operação. Infernos, o Sindicato estava financiando o projeto.

— Sim, eu sei, — admiti.

Nem mesmo essa confissão o impressionou o suficiente para fazê-lo se virar. Ele simplesmente parecia distraído com alguma coisa enquanto continuava a observar a mulher.

— Por quê? Por que nós estamos fechando os olhos a experimentos com crianças? Eu posso entender rastrear bens roubados, procurar por pessoas que invadem nossos laboratórios, prender terroristas — mas crianças? Eu não entendo isso.

— Eles estavam morrendo. Nós estávamos trabalhando em uma forma de curá-los, uma forma de reparar o dano neural através de implantes. Uma técnica valiosa que poderia ser introduzida para as Massas. Nós ainda tínhamos que resolver alguns problemas. Seja como for, eles iam morrer, mas estávamos chegando perto de uma cura. Uma técnica para que outros com o mesmo tipo de problemas pudessem vir a ter vidas normais!

Eu deslizei lentamente para trás e para o lado de James.

O homem simplesmente deu de ombros.

— Cobaías. Nossa própria gente estava usando crianças como cobaías. Eles podiam trabalhar de uma forma mais con-

vencional. Nós poderíamos fazer outros testes — mas é nisso que estamos investindo? Essas pessoas, eles queriam dar às crianças uma chance de viver, não uma vida trancada em algum tanque, conscientes, sofrendo e incapazes de se mover.

— Nós estamos lutando contra terroristas aqui, James. Como eles iriam ajudar? Dar a essas crianças um ano de sofrimento e depois a morte? Sem cura? Estamos tentando mudar isso. Algumas pessoas fazem sacrifícios, James. Essa era a idéia da VPO: mudar as coisas para melhor. Nós poderíamos ter uma cura e poderíamos até mesmo ter algum lucro. Você sabia, quando entrou nesse serviço, que temos que fazer sacrifícios. Nós sacrificamos nossas vidas, nossa iluminação, para o aprimoramento da sociedade. Essas crianças estavam dando a única coisa que tinham — sua doença — para um amanhã melhor. Eu lamento que você não consiga compreender isso.

— Eu compreendo, — disse James, ainda fitando a mulher no carro. — Apenas não consigo entender como alguém pode viver com aquilo. *Eu não sei se conseguiria*".

Eu já tinha engatilhado a minha pistola antes, por isso agora já não precisava fazê-lo.

— Seu dossiê indicava isso, — eu disse. — Infelizmente, o Controle concorda com você.

— O quê...

A mulher no carro saltou ao ouvir o tiro abafado, e depois afastou seu rosto da janela. James caiu pesadamente no meio fio e desmoronou. Eu peguei o telefone celular que sempre carreguei comigo, e disquei para o meu contato. Ele atendeu no segundo toque e eu transmiti as novidades.

— Missão cumprida.

Créditos da Edição Original

Criadores: Phil Brucato, Brian "Sr Tecnocracia" Campbell, Steve Long, Tom DeMayo e Scott Taylor

Contribuições adicionais de: Christine Gregory

Planejamento: Phil Brucato e Jess Heing

Edição: Carl Bowen

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte Interna: Scott Baxa, Mike Chaney, Joe Corroney, Steve Ellis, Langdon Foss, Jeff Holt, Leif Jones, Jeff Laubenstein, Sean Murray, Steve Prescott, Jeff Reber, Christopher Shy

Arte da Capa: Scott Baxa

Projeto da 1ª e 4ª Capas: Aileen E. Miles

Diagramação e Composição: Aileen E. Miles

Jogadores da Fase de Testes: Prêmio por Serviços Meritórios para Gainesville, Amalgama de LF: Hans "Operativo Sims Bracker" Belanger; David "Agente de Segurança Jack Dossin" Huston; Alex "Operativo Craig Willmore" Rhyme; Beth "Operativo Constance Williams" Taylor; Joshua "Doutor Aidan Quinn" Teitelham; Donny "Armadura Shinji Nakamura" Hummel e Chris "Grey Man Devon" Whitney.

Prêmio por Serviços Excepcionais para os Templários de Tucson: Mike "Munição Incendiária" Berg, Sean "Evento Forteano" McLachlan e Brian "Laibach Karaoke" Campbell

Agradecimentos Especiais

Carl "Último minuto" Bowen, por me deixar terminar isso.

Ed "Vizinho" Hall - que continua aguentando meus comentários por cima dos ombros.

Rich "Seder" Danksy, por nos alimentar bem.

Ken "Bola Oito" Cliffe, por nos apoiar.

Cynthia "Senhora das Tarefas" Summers, que mantém as Noites Finais no cronograma.

Brian "Salubri" Glass: Bem-vindo à Equipe de Assalto da Produção!

Ian "Revisão Ortográfica" Dunteman, por escrever apesar dos sob-sátulos.

Darwyn "Falta o N..." Siplin — Quem mentiu para você?

Agradecimentos Especiais do Autor

Mark Cenczyk, Chris Hind, Judith McLaughlin e Edward Winters por todas as suas grandes ideias e inspiração.



© 2000 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e pela planilha do personagem que pode ser reproduzida apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire: A Máscara, Vampire: A Idade das Trevas, Mage: A Ascensão, World Of Darkness e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Loebenstein: O Apocalipse, Wrath the Oblivion, Changeling the Dreaming, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, Mage: A Cruzada dos Feiticeiros, Wrath the Great Wat, Trinity, Guia da Tecnocracia, Technocracy Frigoreiros, Technocracy Iteration X, Technocracy New Word Order, Technocracy Void Engineers, Technocracy Syndicate, Technomancers Toybox, Isle of the Mighty, Digital Web 2.0 e Year of the

Reclaming são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos desta obra pertencem à White Wolf Publishing, Inc.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos citados no livro não caracterizam violação das marcas e direitos autorais envolvidos.

Este livro usa o sobrenatural para a construção de cenários, personagens e temas. Todos os elementos míticos e sobrenaturais são fictícios e visam somente o entretenimento. Aconselha-se o discernimento ao leitor.

Visite a página da White Wolf na Internet:

<http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e tc.games.fps.storyteller>

Créditos da Edição Brasileira

Copyright © White Wolf

Título Original: Guide to the Technocracy

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Renata Carvalho dos Santos

Revisão: Devir Livraria

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-091-2

Publicado em Janeiro/2004

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

Guia da Tecnocracia / Phil Brucato... [et. al.] ; [tradução Renata Carvalho dos Santos]. -- São Paulo : Devir, 2003.

Outros Autores: Brian Campbell, Steve Long, Tom DeMayo, Scott Taylor, Christine Gregory
Vários Ilustradores.

Título Original: Guide to the Technocracy.

1. Jogos de Aventura 2. Jogos de Fantasia I. Brucato, Phil. II. Campbell, Brian. III. Long, Steve. IV. DeMayo, Tom. V. Taylor, Scott. VI. Gregory, Christine

03-7243

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
3. "Roleplaying games": Recreação 793.9

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à



Devir Livraria Ltda.

Brasil
Rua Teodoresco Souto, 624
Cambuci
CEP: 01519-020
São Paulo - SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail: hqdevir@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

Portugal
Pólo Industrial
Brejos de Carreiros
Armazém 4, Escritório 2
Olivos de Água
2950-554 - Palma
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-440
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

Espanha
Rambla Cataluña, 117
Pta. 2ª
08008 - Barcelona
Fone: 93-238-9870
Fax: 93-415-1342
E-mail: spain@devir.es
Site: www.devir.es

TECNOCRACIA™

Sumário

Prólogo: A Máquina Interior	2
Introdução	14
Capítulo Um: A Doutrinação	22
Capítulo Dois: A Ciência Iluminada	36
Capítulo Três: Aulas de História	52
Capítulo Quatro: Protocolos	78
Capítulo Cinco: As Convenções	100
Capítulo Seis: Recrutamento do Personagem	128
Capítulo Sete: Narrativa	186
Capítulo Oito: O Arsenal	202
Apêndice	236



Introdução

Se conseguirmos nos salvar do flagelo da violência em massa, será através dos esforços de milhões de mentes, interligadas em um processo cooperativo de ciência, filosofia e movimentos de mudança social. Em suma, apenas um esforço em grupo pode nos salvar das insanidades esporádicas do grupo.

— Howard Bloom, *The Lucifer Principle*

Você Está Preparado?



A Realidade é frágil.

Uma coisa simples — uma bomba terrorista, um corte de energia, uma sombra cancerígena em um raio-X — pode atirar toda a certeza pela janela. Você sabe o que eu quero dizer: aquela agitação repentina que você sente quando alguma coisa que você tinha certeza que era sólida, se parte em sua mão. Aquela sensação de frio na barriga quando seus conceitos pré-concebidos se esfacelam? Aquele momento de lucidez quando algo que *não deveria* acontecer, acaba acontecendo? A realidade nunca é tão certa como imaginamos.

Algumas pessoas acham que o caos é divertido, mas pense nisso: Sem eletricidade. Sem telefonemas. Sem policiais esperando logo depois da esquina. Sem família. Sem gravidade.

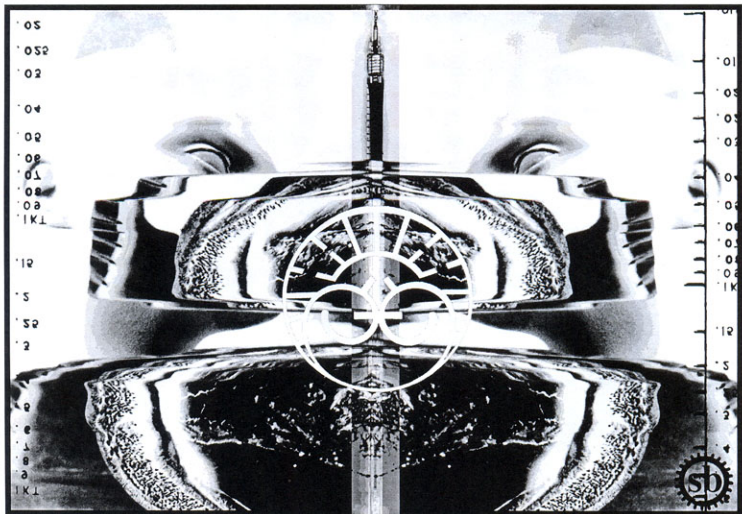
Ainda acha que o caos é interessante?

Ninguém quer que sua frágil realidade compartilhada se parta como um ovo em um piso de mogno. E, durante a noite, alguém está trabalhando duro para se assegurar que isso não vai acontecer. Se a realidade está à beira de um precipício, como dizem alguns, então a Tecnocracia existe para mantê-la longe da borda. Uau! Que pensamento. Todos nós já ouvimos falar sobre esses "Tecnocratas desalmados", não é? Todo aquele negócio sobre escravidão mental e realidade estática? Todas aquelas histórias sobre zangões assassinos sem vontade própria e homens de óculos escuros, falências, corpos despedaçados e doenças criadas para matar os inimigos da União?

Mentiras. Todas elas.

Bem, talvez nem *todas*, mas você não pode fazer um omelete sem quebrar alguns ovos. Quando sua missão é a salvação da humanidade, para não falar na elevação da mesma, você não pode ser sempre um cara legal.

Seus inimigos certamente não são.



Você nunca ouviu? O mundo está cheio de Transgressores da Realidade — monstros imortais, mutações genéticas, pesadelos ambulantes e feiticeiros de olhar enlouquecido — capazes de estripá-lo apenas com um olhar. Aqueles sons de tiros no meio da noite? É *melhor* você acreditar que eram apenas brigas de traficantes de drogas e atiradores solitários. Aqueles cortes de energia estranhos e canos de gás rompidos? Acredite em mim, não é coincidência. Aqueles gritos estranhos que você às vezes ouve, logo antes das sirenes começarem? Se você soubesse o que realmente os causa, cairia de joelhos e pediria a Deus para poupar seu traseiro patético.

Você *nunca* ouviu? Bem, existem razões para isso. Você consegue imaginar o pânico que se instalaria se todos soubessem como as coisas ruins *realmente* são?

Mas nós somos mais do que apenas um exército. Tudo que você usa, tudo o que sonha, tudo aquilo que o mantém a alguns estágios acima das bestas, conduz a nós. Somos os inovadores, os criadores, os técnicos e os construtores. Aqueles caixas de banco automáticos? Convenientes, não são? Pode nos agradecer. Aquele carro que você dirige? Nós o projetamos. Pode nos agradecer. Aquela fonte de energia sempre presente que abastece sua TV, seu videocassete, seu ar condicionado, suas luzes? Isso não foi barato. De nada.

Mas existe um preço, sabe. Sempre existe. A ordem requer sacrifícios. De algumas comodidades. Ou de algumas liberdades. Ou de algumas vidas. É lógico que preferimos que

as vidas e as liberdades perdidas pertençam a outras pessoas. Pessoas distantes, pessoas que supostamente tenham feito algo para merecer sua parte — mas nem sempre funciona dessa forma, acredite. Algumas vezes esses sacrifícios precisam ser feitos de perto e pessoalmente. Algumas vezes o sangue espalhado no chão é o seu. Pior ainda, ele pode ter sido derramado pelo corpo de outra pessoa, mas pela sua mão. Aquele que acha que matar alguém é fácil nunca fez isso. Se você tem ao menos a metade de uma alma, o assassinato o perseguirá para sempre, mesmo se você puder justificá-lo a cada noite de sua vida.

Alguns de nossos oponentes não têm nenhuma alma. Eles são os bárbaros dentro dos muros da cidade, as falhas no padrão que está se rachando rapidamente. Podemos desejar em silêncio que eles vão embora, mas eles não irão. A menos que nos mantenhamos firmes contra eles — com diplomacia quando possível, com a força das armas se necessário — nosso pequeno e precioso mundo irá mergulhar no caos. Na anarquia. Na anarquia real, não a diversão de adolescentes entediados. E essa queda está muito mais próxima do que você imagina.

O tempo para o sacrifício é agora.

Os bárbaros estão à sua porta. O sangue que eles derramaram pode ser o seu.

Até que ponto você irá para salvar a realidade?

Unindo-se ao Lado Vencedor

O mundo dos assim chamados "magos" é incrivelmente variado. Existem muitos artifícios da vontade extravagantes vagando pelo Mundo das Trevas: cientistas malucos dementes, guerreiros místicos da Nova Era, magos de sexo tântrico, xamãs primitivistas — qualquer coisa que você seja capaz de sonhar, você pode fazer. Apesar de tudo, você pode ter reparado em uma certa propensão na maioria dos livros escritos sobre os magos até agora. Chame isso de "propaganda", se quiser. Nós preferimos chamar de "calúnia". Agora é a hora de corrigir esses conceitos errôneos. É a hora de você atravessar para o outro lado do espelho.

Desta vez, para variar, você terá a chance de interpretar os heróis desse jogo. É isso mesmo — os heróis. O lado vencedor. Os mocinhos. Muitos Homens de Preto têm sido abatidos a tiro. Muitos HIT Marks entraram em curto-circuito por causa de relâmpagos e bolas de fogo "coincidentes". Não mais. Você está disposto a encarar um desafio? Ponha de lado tudo o que você sabe sobre o mundo dos magos.

As Nove Tradições já lhe contaram mentiras suficientes; agora é a hora da verdade. A despeito do que você ouviu, a União Tecnocrata não é "aquela conspiração que criou a realidade estática". Não é uma colméia mental de zangões anônimos. Não é uma aliança de servos desalmados usando chapéus fedorentos e óculos escuros espelhados. Atrás da máscara da tecnologia, a Tecnocracia é uma cooperativa de seres humanos iluminados. Mais importante, é a única chance que a humanidade tem para se salvar da destruição.

Vamos lá...

Evidentemente, se vocês se afiliarem à União, precisarão deixar algumas idéias para trás. Sim, abandone todas as ilu-

sões da Nova Era, todo aquele que entrar aqui. Chega de rituais místicos com todo mundo nu debaixo de tempestades de raios e trovões. Basta de viagens alucinógenas disfarçadas de visões místicas. É hora de desistirem de seu Manifesto Hacker, de seus amigos fantasmas angustiados e de todos seus conjuradores de bolas de fogo, leitores de tarô, amantes de golfinhos, amantes de dragões, videntes de bola de cristal, andarilhos de caminhos místicos, aromas de patchouli, magos tradicionais queimadores de incenso. Para o resto de nós, o século XXI está esperando.

Nós somos a Tecnocracia, o fantasma na máquina. O que nós temos para oferecer? Óculos escuros espelhados e limusines; vastas contas bancárias; agentes secretos e bugigangas ultratecnológicas; ciborgues violentos; bioengenharías resplandecentes; helicópteros negros; esconderijos espaciais; jogos intelectuais intermináveis; conspirações secretas. E, é claro, traição, sede de sangue e poder nu e cru. O mundo é seu, mas apenas se você tiver a munição certa para pegá-lo.

Você é a elite. Uma nova vida o espera na União Tecnocrata. Você conhecerá o prazer de uma batida policial em uma Capela às três horas da manhã, a sensação de desprogramar um cultista demente na segurança da sua própria sala de estar e a urgência de se apresentar ao mais recente bando de refugos do século XV com rajadas de metralhadoras. É hora de tomar o mundo de volta.

Tudo que precisamos é de umas poucas horas para tratar de sua cabeça. Para varrer todas as calúnias e mostrar a realidade pelo lado de seus defensores.

Ponha seus óculos escuros, ajeste sua gravata preta e deixe sua GAF pronta.

É hora de trabalhar.

Um Guia para os Mocinhos



Não é preciso muita força para erguer um fio de cabelo; não é preciso ter olhos aguçados para ver o sol e a lua; não é preciso ter ouvidos aguçados para ouvir um trovão.

— Sun Tzu, *A Arte da Guerra*

Apesar dos leigos considerarem os Tecnocratas como zangões desalmados e sem senso de humor, esses caras "ficam frios". Frios como o gelo. Frios como o néon. Frios como as máquinas mortíferas ao alcance de seus dedos. Eles precisam "ficar frios". O futuro da humanidade repousa em suas mãos.

Você verá um monte de coisas nesse livro que irão parecer exageradamente inconsistentes, com o que tinham lhe contado. Você lerá verdades que batem de frente com tudo o que os místicos clamam. Você conhecerá proezas tecnológicas que todos dizem ser impossíveis. A verdade está aqui e você a tem em suas mãos.

Mas a verdade não é uma coisa bonita. Ela morde como uma cobra. Algumas vezes morde até mesmo a própria cauda, lançando veneno em seu próprio sistema. Assim é o status atual da Tecnocracia. Você pode ter ouvido que as Cinco Convenções formam algum tipo de União Monolítica. Como sempre, você ouviu errado.

Clima: O Monólito Rachado

Alguns dizem que a União Tecnocrata é um monólito, uma placa imponente de perigos implacáveis lançando sua sombra sobre o mundo. Outros clamam que é um pilar de estabilidade que suporta o peso do mundo e impede o céu de despencar com sua força bruta e seu artesanato intrincado.

Mas o monólito está rachado, perfurado como uma colméia por fraturas microscópicas que enfraquecem sua aparente estabilidade. Se for atingido com muita força, ele pode se romper, pulverizando o mundo com pedaços irregulares. Até que isso aconteça, a água, os vermes e o clima continuam dilatando as fissuras.

Este livro fala sobre a vida nas rachaduras e sobre como consertar o monólito pela parte de dentro. E ele precisa ser consertado, pois se a rocha se partir, todas as coisas sobre a Terra irão sofrer. Em resumo, o personagem Tecnocrata é um herói, esforçando-se para manter unido um mundo que está se esfarelando, através de trabalho de equipe, tecnologia, perícia e vontade pura.

Boa sorte. Você vai precisar.

Tema: Aja Agora!

Para os Transgressores da Realidade e os outros, os agentes da Tecnocracia são devotados a sua causa de forma anônima, insensível e suicida. Segundo eles, depois de uma lavagem cerebral na consciência, um agente trilha um caminho frio e escuro de aço inoxidável e de bordas afiadas. Um passo em falso e a União o transformará em uma pasta e o jogará num tanque de clonagem para outra tentativa. Embora exista um certo grau de verdade nessa avaliação, a Tecnocracia é bem mais sofisticada, rica em recursos, organizada e iluminada do que isso. O estereótipo do Tecnocrata é um homem sem imaginação, visão ou humanidade. Entretanto, apesar de existirem agentes desse tipo, a Tecnocracia os considera mais como necessidades dispensáveis do que funcionários desejáveis. Tal condicionamento rígido, tão essencial para uma máquina vital, só faz ceder a pessoas com pouca força de vontade ou pouca intuição. Os melhores e mais brilhantes saem desse condicionamento tão afiados quanto lâminas, e eles provêm a União com a premeditação, perícia e intuição que têm permitido que ela sobreviva há quase um milênio em um mundo que está enlouquecendo.

Ordem e disciplina são essenciais; sem isso, a máquina quebra e a realidade a segue. Mas prudência excessiva pode causar estagnação, e uma organização estagnada não consegue reagir. Por isso, há uma certa "flexibilidade" embutida dentro do sistema Tecnocrata, que é invisível aos olhos inexperientes. Sem isso, há muito tempo a União teria se rachado como aço frágil. O agente ideal consegue ver essa "flexibilidade" e usá-la para levar adiante os ideais da União. Um bom Tecnocrata sabe quando quebrar as regras e como calcular os riscos e as recompensas de quebrá-las.

No início, havia agentes bons e idealistas. Para pertencer à Ordem da Razão original, um homem ou mulher tinha de ser dedicado, visionário, corajoso e esperto.

Nos últimos séculos, porém, uma certa lassidão vem se instalando na União; por volta de 1800, o sucesso, a complacência e a corrupção tinham minado tão gravemente o grupo que um Dedaleano dedicado foi morto quase certamente para servir a um "bem maior". Embora durante o século XIX uma reestruturação total tenha extirpado os piores excessos e transformado a Ordem decadente em uma União funcional e em boa forma, alguns elementos da antiga agremiação deteriorada continuam a agir e, o que é ainda pior, muitos cânceres grandes e crescentes têm invadido o corpo político:

- Os Transgressores da Realidade, exemplificados pela corrompida Divisão de Projetos Especiais (ver **Technocracy: Syndicate**), tem fixado pontos de ocupação dentro da União. Deslizando pelas rachaduras como gelo em granito, esses infiltradores distribuem equipamentos defeituosos, protocolos adulterados e espalham a paranóia pela União.

- Mesmo sem tais instigadores, a tecnologia moderna gera complacência. Com instrumentos que suprem todos os seus desejos, muitos Tecnocratas se sentam e deixam a rotina, os subordinados e a tecnologia especial tomarem o lugar da imaginação e da disciplina. Esta complacência, por sua vez, tem afrouxado as cadeias de comando e progresso. A União está crescendo flácida, e muitos agentes não se importam.



• A "Profecia do Apocalipse", uma projeção terrível, porém controversa, baseada na inteligência reunida da tendência média e de fontes de Transgressores da Realidade, calcula que existem 75,367% de probabilidade de que os próximos cinco anos tragam alguma forma de catástrofe global. Um punhado de agentes começou a trabalhar contra a Profecia, mas muitos a ignoram, considerando-a apenas mais uma das muitas profecias apocalípticas sobre o novo milênio.

• As rivalidades entre as Convenções (o que de certa forma é sempre um problema) têm florescido como um jardim de ervas venenosas. De acordo com fontes da inteligência, muitos membros graduados dos Engenheiros do Vácuo, Progenitores e do Sindicato têm negociado com os Transgressores da Realidade e facções rivais. As projeções apontam para algum tipo de guerra interna dentro dos próximos cinco anos.

• Existe um grande Cisma entre os operativos da Linha de Frente e os teóricos que fazem experiências em laboratórios escondidos e em Construtos remotos do Horizonte. Os "cães" se sentem abandonados por seus colegas, que não conseguem compreender com as coisas realmente funcionam, e os "ratos de laboratório" mantêm afastados seus irmãos apavorados, convencidos de que uma solução melhor irá emergir do caos sobre a Terra. Ambos os lados começaram a sentir desprezo mútuo, e nem um dos dois compreende realmente que as duas divisões são essenciais para a continuidade do sucesso da União.

• A despeito da destruição das duas fortalezas principais das Tradições — Doissetep e a Teia Digital (os Tecnos ainda não sabem sobre a Guerra da Concorórdia) — essa facção rival tem se reagrupado nos últimos 30 anos. Suas fileiras estão maiores, mais fortes e mais organizadas do que nunca e seus agentes têm deflagrado muitos ataques sérios contra a União. Os Nefandi e os Desauridos, dois outros rivais, estão se tornando ainda mais poderosos. Os constantes ataques dos Desauridos finalmente derrubaram a fortaleza de Null-B, um grupo de assalto Nefandi corrompeu uma pequena armada de Engenheiros do Vácuo e um Decaído subverteu um projeto especial recente, resultando na perda de três Construtos do Horizonte. (Veja os romances *The Ascension Warrior* e *The Road to Hell*, assim como os suplementos *Digital Web 2.0* e *Tales of Magic: Dark Adventures* para mais detalhes.) Os inimigos se reúnem, por três lados. A despeito de seu poder de fogo superior e vantagem padrão, a União não é capaz de resistir por muito tempo contra todos eles.

• As Massas, em sua ignorância, têm abraçado a tecnologia com uma facilidade assustadora. Embora, de um modo geral, tal dependência seja frequentemente desejável, várias vezes críticas dentro da União têm proclamado que o próprio espírito humano está se estagnando, com consequências desastrosas para a humanidade. Como um tiro pela culatra, muitos Adormecidos têm abraçado o misticismo, o oculto e revoltas naturistas como antídotos para sua decadência espiritual. Apesar dos conflitos resultantes serem estimulantes para os governos nacionais (e para os Tecnocratas, também), tais conflitos jogam do lado dos inimigos.

• A tecnologia avançada tem se tornado tão complexa, que algumas vezes até mesmo os Tecnocratas têm dificuldade de compreendê-la e mantê-la. No último ano, alguns acidentes esquisitos, peculiaridades não planejadas e falhas absolutas atrapalharam muitos dos planos mais ambiciosos da União. Mesmo os feitos tecnológicos longamente planejados e bem estabelecidos estão começando a falhar. Embora muitos Tecnocratas coloquem a culpa dessas falhas na crescente complexidade da ciência moderna, uns poucos divagam sobre os obstáculos que tornam a viagem espacial difícil, os enormes projetos tecnológicos falhos e invalidam provas anteriormente aceitas. Alguns profetas do apocalipse acreditam que a União possa estar alcançando o ápice da humanidade, que a ciência praticada pela Tecnocracia seja tão complexa que os humanos não tenham mais capacidade para compreender e assimilar mais nenhum pacote de conhecimento complicado. Outros argumentam que alguma "lei do caos" inesperada está em funcionamento, anunciando solenemente a morte entrópica da própria Terra.

• Um misterioso "efeito messias" está se espalhando através das Massas. Durante o último ano ou dois, um grupo pequeno, mas crescente, de "caçadores" manifestou poderes paranormais e declarou guerra contra o sobrenatural. Alguns desses renegados afirmam ser possuídos por anjos; outros simplesmente parecem confusos e enfurecidos, vociferando contra a noite com uma surpreendente ferocidade. Neste momento, a União considera tais aberrações como aliados; eles compartilham as visões da União de uma Terra livre da mácula sobrenatural. Mas o que acontecerá quando esses fanáticos se voltarem contra a União, convencidos de que os agentes Tecnocratas são mais um sintoma da doença sobrenatural? Esse tempo pode chegar mais cedo do que se pensa.

• E, por fim, existe o espectro de uma destruição accidental pelo lado mortal — o assim chamado "Efeito Pandora". Apesar dos peritos Tecnocratas monitorarem muitos aspectos da alta tecnologia em um nível global, as probabilidades de que ocorra algum tipo de catástrofe — terrorismo nuclear, depressão econômica, corrosão ambiental, superpopulação, epidemia generalizada ou guerra em grande escala — para minar todos os esforços da União continuam altas. A despeito da formação de comitês especiais, grupos de pesquisa e de ataque, muitos analistas predizem que a extinção final da humanidade não virá dos Transgressores da Realidade, mas das próprias Massas e, provavelmente, com o uso dos recursos da tecnologia que a União sempre aprovou.

Com tais desafios nas mãos, a União tem duas escolhas: subverter sua própria ordem e salvar seus princípios, ou cair sobre a Terra em uma órbita de declínio rápida. É preciso sangue novo. É imprescindível ditar novas ordens. São necessários novos agentes.

É aí que você entra. Embora este Guia inclua informações importantes sobre todos os aspectos da Tecnocracia, ele dá destaque aos agentes novos e vitais; agentes que podem ter que ir contra as próprias estruturas da União para salvar a Tecnocracia dela mesma — e salvar a humanidade da véspera da destruição.

Vamos trabalhar.

Como Usar Este Livro

Quinze séculos atrás, todos sabiam que a Terra era o centro do universo. Quinze séculos atrás, todos sabiam que o mundo era chato e quinze minutos atrás você sabia que as pessoas estavam sozinhas nesse planeta. Imagine o que você irá saber amanhã.

— Agente K, *Homens de Preto*

Bem-vindo de volta à Realidade. Você agora possui um jogo diferente.

Muito tempo atrás, na versão original de **Mago: A Ascensão**, seu Narrador emprestava o livro de regras e deixava os jogadores do seu grupo inventarem os místicos mais bizarros que pudessem imaginar. Um jogador requisitava um necromante, outro poderia querer que seu cientista louco construísse uma nave espacial em um laboratório secreto e um terceiro alardeava sobre a proficiência de seu mago com drogas psicodélicas e armamento pesado. Por alguma razão, todos eles moravam na mesma casa (como na MTV!), escondendo-se da polícia da realidade. Por sorte, cada um deles tinha idéias exóticas sobre Ascensão e fuga. Logicamente, se

os membros desse tipo de grupo de jogo não fossem cuidadosos, havia o risco deles se encaminharem para tantas direções ao mesmo tempo, que o próprio jogo se autodestruiria.

“Beleza” de realidade!

De lá para cá, contudo, muita coisa mudou em **Mago**. Em uma crônica sobre a Tecnoocracia, você é recrutado para servir a União. Seus objetivos são definidos desde o início, e você se reúne com uma equipe capaz de alcançá-los. Suas missões incluem investigação do paranormal, abdução e condicionamento de Transgressores da Realidade, expansão da influência de sua sociedade secreta, pesquisa avançada, exploração do desconhecido e defesa do planeta. Você tem um Supervisor como conselheiro, ordens para cumprir e um Simpósio local de Tecnoocratas para criticá-lo.

E se você for suficientemente engenhoso, descobrirá os defeitos dentro da União, as infestações e infiltrações que seus mestres ocultos não compreendem ou não querem revelar. Por sorte, você não tem a visão curta o bastante para tentar destruir a Tecnoocracia. Ao invés disso, você irá consertá-la. Você é um Tecnoocrata dotado do idealismo e da engenhosidade para resolver os problemas que seus Superiores não conseguem. Os heróis não tentam fugir da realidade. Eles tomam a iniciativa para salvá-la.



Bem-vindo ao outro lado do espelho. Aqui estão as ferramentas que nós colocamos a sua disposição:

- **O Capítulo 1: Doutrinação** oferece uma visão geral do ponto de vista Tecnocrata — uma ferramenta essencial para o agente iniciante — e um Glossário detalhado com a terminologia essencial e o linguajar comum.

- **O Capítulo 2: A Ciência Iluminada** detalha sua arma mais poderosa — a Ciência Iluminada, que outros chamariam de “mágica” — e mostra como você pode improvisar Procedimentos para expandir sua influência. Fumaça e truques de espelhos escondem o resplendor tecnológico.

- **O Capítulo 3: Aulas de História** resume os antecedentes da União, condensando a evolução do paradigma da razão em um Capítulo. Vamos abarrotar a sua cabeça com fatos e fazê-lo questionar cada um deles.

- **O Capítulo 4: Os Protocolos** descreve as operações da Tecnocracia, mostrando como a União toma conta dos negócios e elimina a competição.

- **O Capítulo 5: As Convenções** detalha todas as cinco Convenções que formam a estrutura central da Tecnocracia, assim como as Metodologias que funcionam dentro delas.

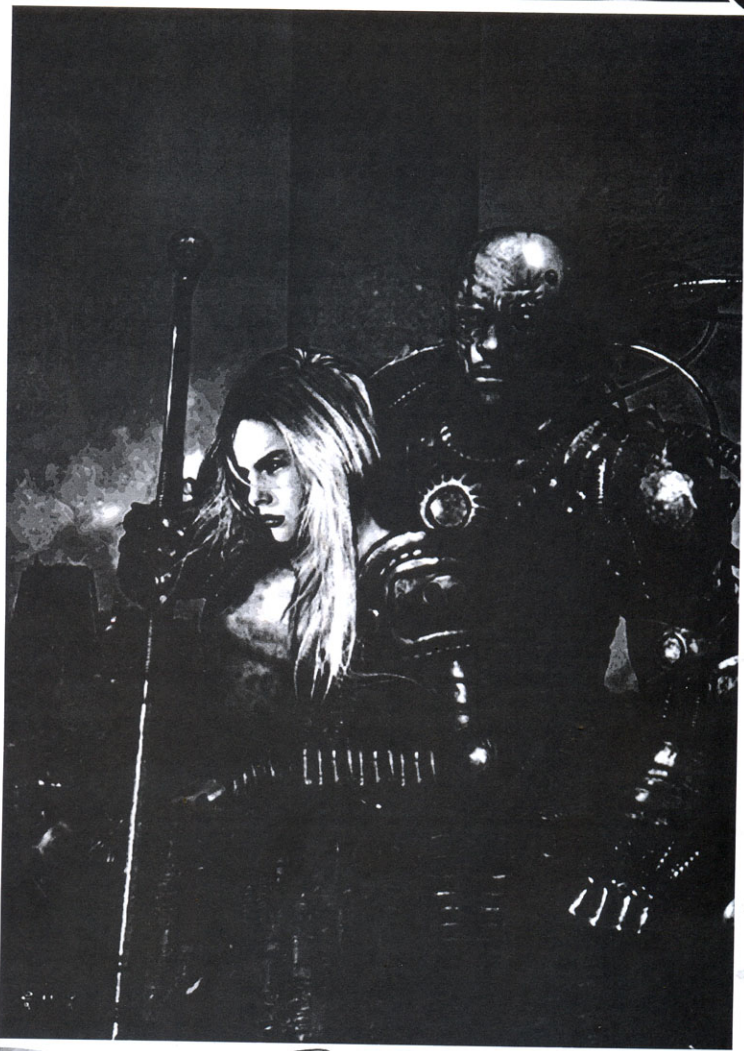
- **O Capítulo 6: O Recrutamento do Personagem** apresenta os sistemas de criação de personagem. Não pressuponha nada e assimile todos os dados como se fossem novos.

- **O Capítulo 7: Narrativa** oferece ao Narrador conselhos para crônicas empolgantes e missões que vão além do óbvio “atire nos Transgressores”.

- **O Capítulo 8: O Arsenal** apresenta uma grande variedade de Procedimentos, veículos, cibertecnologia e instrumentos — o bastante para encher sua caixa de ferramentas Tecnocrata.

- Por fim, o **Apêndice** oferece uma grande quantidade de referências culturais modernas que não só influenciaram esse livro, como servem como fonte de informação de onde você pode tirar idéias para criar suas próprias crônicas.

Vamos ser cuidadosos com o mundo lá fora.



Capítulo Um: Doutrinação

Uma nova tecnologia não adiciona ou subtrai alguma coisa. Ela muda tudo.
— Neil Postman, *Tecnopólio — A Rendição da Cultura à Tecnologia*



Estou rodeado por luz branca, preso a uma cadeira de metal por correias e conectores. Em algum lugar uma escolha foi feita, e não foi feita por mim. Eu fui enganado, seqüestrado e induzido ao erro por alguém ou alguma coisa. Eu não sei quem ou porque. Meu nome é Richard Drake e eu sou um homem — um homem privado de seu livre arbítrio e de sua dignidade.

Tenho tempo para examinar meu ambiente e ponderar sobre a minha situação. Eu sei, acima de tudo, que preciso permanecer calmo, permanecer racional, como sempre fui. Se eu ficar com medo ou entrar em pânico, apenas por um momento, tudo estará perdido. Eles terão o controle.

A esse pensamento, uma voz (um pensamento? uma presença?) ecoa através da câmara circular:

NÓS TEMOS O CONTROLE.

Quem são vocês? eu reclamo.

A resposta é curta: **NÓS SOMOS O CONTROLE.**

Há uma porta conduzindo para fora da sala; uma porta conduzindo para dentro. Eu focalizo minha raiva, mantendo meu ódio como uma égide de defesa. Minha fúria é ilimitada; eu procuro extravasá-la, tentando empolar a tinta da porta com a intensidade de minha emoção.

Alguma coisa impela minha raiva de volta, expulsando à força os pensamentos de resistência de minha mente. A dor é muito forte. Se eu ao menos conseguisse rastrear a fonte, encontrar uma pessoa para me opor, poderia focalizar minha força de vontade. Dentro de um momento, meu desejo é aparentemente atendido. A porta se abre. Uma mulher entra.

Fica evidente que ela já fez isso antes. Ela é eficiente. Profissional. Inumana. Eu a examino lentamente, começando pelos pés e subindo gradualmente. Ela permanece perfeitamente imóvel, como se estivesse de acordo. Pernas longas. Calça social. Paletó executivo. Cabelo preto sedoso. Magra, mas parada com a postura de uma bailarina. Traços orientais; nenhuma emoção. Uma pessoa em quem focalizar meu ódio... a menos que seja exatamente isso que eles querem que eu faça.

— Os começos são tempos muito difíceis — ela entoou.

Ela tem uma atitude confiante enquanto ela fala, exigindo respeito; eu não tenho outra escolha a não ser me concentrar em suas palavras. Ela tem cada uma delas ensaiada.

— Este é o começo. Esta é a Sala 101.

— E por que você me trouxe aqui?

— Porque você, senhor, está morto. Para o mundo exterior, você está morto e enterrado. Você pode pensar em mim como seu anjo da guarda.

Minha raiva se eleva novamente, expressando minha vontade. A resposta é rápida — uma dor surpreendente — e uma palavra ecoa em minha mente: **CONTROLE**.

Eu... preciso... manter... o controle.

— Você acha que não tem uma escolha, mas tem. Você fez. Você escolheu a morte, lembra? Duzentas pílulas para dormir, dez

litros de uísque. Para o mundo exterior, você está morto. Agora, nós iremos oferecer sua vida.

— Se você aceitar, então sua vida irá começar novamente... imediatamente. Cada momento de sua existência será observado. Cada pensamento será monitorado. Cada ação será anotada. Seu nome, sua vontade, sua identidade — tudo se tornará nosso.

Reavaliando as Perspectivas



Eu grito, mas isso é porque eu escolhi gritar.

Somos partes de um organismo maior e vez por outra percebemos ser descartáveis a seus interesses.

— Howard Bloom, *The Lucifer Principle*.

É assim que a coisa é, está certo? É dessa forma que isso sempre começa. Um prisioneiro em uma sala, forçado a desistir de sua liberdade por algum agente frio e impessoal da ordem Tecnocrata.

Não seria legal se tudo fosse tão simples, tão bem definido, tão branco no preto? Tradições são boas, Tecnocratas são maus.

Vá sonhando.

Precisamos fazer uns ajustes na sua capacidade de compreender; mostrar a você porque o caminho da União é o único correto. E, no processo, nós iremos mostrar os problemas que você vai descobrir muito em breve.

Não, a Tecnocracia não é perfeita, mas pode ser a melhor opção que a humanidade tem.

E você tem uma escolha. Mas quase nunca é uma escolha fácil.

A Realidade à Beira do Abismo

Vamos começar re-examinando os fundamentos do jogo inteiro. Podemos resumir toda a filosofia mística dos magos apresentada até agora em cinco palavras: A realidade é uma bagunça.

Algumas pessoas acreditam que a realidade seja guiada pelo consenso. Se isso é verdade, então esta realidade, como nós a conhecemos, é definida pela vontade combinada de bilhões de humanos. Coletivamente, a raça humana cria um paradigma dominante para o mundo, baseado em idéias simples e razoáveis: gravidade funciona, a verdade é provada através da lógica, dois mais dois são sempre igual a quatro, e assim por diante. Uns poucos grupos isolados rebelam-se contra essas noções, mas o consenso geral ainda cria o que nós vemos e sentimos. Para a maior parte, nosso mundo é aquele que a humanidade escolheu.

Porém há uma complicação: embora os humanos formem a sociedade mais populosa no mundo, eles não são os únicos presentes. Se a realidade é uma tapeçaria trançada pela espécie humana, então algo ou alguém está começando a roer os fios. Grupos extremistas, sociedades ocultas, criaturas monstruosas — todos esses terrores escondidos dentro das malhas, das texturas, das tramas do mundo, tentando deformar a tessitura aceitável da realidade. A insanidade do mundo sobrenatural está rasgando a realidade em pedaços.

Monstros espertam na noite. Incontáveis milhares de vampiros caçam os inocentes, sugando sangue de rebanhos cultivados cuidadosamente entre a raça humana. Licantropos primitivos agem livremente de acordo com os desejos de sua fúria, massacrando qualquer coisa que não se encaixe em sua concepção de pureza espiritual. Espíritos ainda mais tenebrosos possuem e controlam os vivos de dentro de suas tumbas. Nenhum ser humano está totalmente seguro. De fato, cada facção do mundo oculto acredita que controla a sociedade humana e o rumo da história humana.

Algumas criaturas são ainda mais perigosas. Elas alteram drasticamente a própria realidade para realizar seus desejos particulares e fazem isso pelo mero emprego de sua força de vontade. Chame-os do que preferir: artífices da vontade, magi, místicos, xamãs, Transgressores da Realidade — em uma palavra, eles são magos. Eles não compartilham a realidade das Massas. Em vez disso, eles se colocam acima e além dela, perseguindo seus próprios sonhos perigosos. Através de seus poderes, qualquer loucura pode vir a se manifestar.

Pense, só por um momento, na aterrorizante realidade dessa declaração. Na mente de um mago, todas as coisas são possíveis. Qualquer sonho, qualquer pesadelo, qualquer cobiça ou desejo pode ser realizado. Qualquer anseio básico pode ser satisfeito através da pura e simples força de vontade. A escuridão na mente de um feiticeiro brada por significado para desvendar os mistérios de sua existência. Ofereça-lhe um mito de deuses primitivos, e ele os irá invocar para a realidade. Conte-lhe mentiras sobre morte e ressurreição, e ele irá rasgar em pedaços o véu entre vida e morte. Fale sobre espíritos e o mundo invisível, e ele irá soltá-los pelo mundo. Essa é a loucura dos magi primitivos.

As assim chamadas "Nove Tradições" da magia estão longe de serem unificadas — não existe um credo que as mantenha juntas. Cada mago tem sua própria visão pessoal da Ascensão. Divididos, eles se isolam da humanidade e trabalham secretamente dentro de suas Capelas e santuários enquanto a tessitura da realidade se desmancha. Ao mesmo tempo em que as forças da ordem trabalham para restaurar o mundo, milhares de perigosas visões mágicas o partem em pedaços.

O resultado dessa confusão torturada é o nosso Mundo das Trevas, uma série interminável de conspirações construídas sobre a proposta de que a raça humana é a sociedade mais populosa e com menos poder sobre a Terra. O mundo da Humanidade está fora de equilíbrio. Muitos cultos sobrenaturais já proclamam que o fim do mundo está muito próximo.



Os estudiosos do ocultismo não conseguem chegar a uma conclusão sobre a forma como ele irá terminar (um Apocalipse? Gehenna? Inverno Eterno?), mas eles acreditam firmemente que os Dias Finais estão se aproximando. Ou que já tenham começado. Não há dúvida que a realidade está sendo rasgada em farrapos. Forças invisíveis continuam a se esforçar contra o padrão, empurrando os limites de sua força até que o mundo seja destruído... a menos que a crença consensual de cinco bilhões de humanos reaja em sua própria defesa.

Alguns indivíduos racionais acreditam que para cada ação, há uma reação igual e contrária. A força do caos é poderosa, mas tem que existir alguma força da ordem para se opor a ela. Se o mundo não pode proteger a si próprio, alguém precisa trazer ordem ao mundo. Os humanos podem sustentar suas leis mundanas, mas umas poucas almas heróicas precisam enfrentar os males que a maioria da sociedade não é capaz de detectar ou reconhecer. Alguém precisa trabalhar para conduzir as trevas para seu lugar. De todas as sociedades ocultas nesse mundo escuro e hostil, apenas uma sustenta a ordem e a razão. Apenas uma trabalha para fortalecer a realidade consensual das Massas.

Nós a chamamos de Tecnocracia.

Toda Luz Produz uma Sombra

Isso soa tendencioso? Com certeza é. Esta sociedade secreta (sim, você pode chamá-la de uma conspiração) está muito longe da perfeição. A visão Tecnocrática da realidade tem seu próprio quinhão de problemas. Existem muitas sociedades diferentes dentro da própria Tecnocracia e até mesmo a palavra "tecnocracia" tem muitas interpretações diferentes. Olhe mais de perto e você verá uma sociedade secreta capaz de salvar o mundo... ou destruí-lo.

Quando escrita com "t" minúsculo, a palavra "tecnocracia" refere-se ao efeito súbito que a tecnologia tem sobre uma cultura. Os humanos inventam máquinas, mas cada uma dessas invenções também tem um efeito sobre a sociedade humana. É fácil determinar esses efeitos em termos simplistas: quando se aprimoram as viagens e as comunicações, a distância se torna sem sentido. Avanços na tecnologia médica mudam nossa atitude diante da vida e da morte. A mídia de massa espalha filosofias divergentes por todos os lugares. Nações industrializadas com alta tecnologia guerreiam contra o "Terceiro Mundo" de baixa tecnologia. Podemos perder nossa privacidade, identidade ou até mesmo a humanidade se não formos cuidadosos... Ou podemos criar vidas que sejam melhores do que a de qualquer geração anterior à nossa. Qualquer invenção nova (ou qualquer filosofia dependente dessa invenção) tem o potencial de alterar o mundo, para melhor ou para pior.

A palavra "tecnocracia" pode também se referir a uma classe governante habilitada por essa mesma tecnologia. Quando uma mudança tecnológica ocorre, sempre existirão vencedores e perdedores — aqueles que usam a mudança para sua vantagem, e aqueles que não tem outra escolha a não ser se submeter. Dessa estratificação, nós tiramos o termo "tecnocratas": especialistas em tecnologia que usam sua especialidade para comandar ou controlar aqueles que não têm o mesmo conhecimento. Para alguns, supremacia tecnológica implica em superioridade moral. A tecnologia garante poder, mas sempre existe a chance desse poder ser mal usado. Deixando a retórica de lado, nem todo mundo que trabalha para mudar o mundo age nos interesses do idealismo, especialmente quando o poder e os privilégios estão maduros para serem colhidos.

Quando justificada pelos Cientistas Iluminados da União Tecnocrata, a tecnocracia é, simplesmente, o paradigma mais forte no mundo. É o que há de mais próximo ao consenso alcançado por bilhões de humanos: tecnologia funciona, autoridade protege e o sobrenatural não existe. A Tecnocracia não criou essa realidade, mas ela a apóia, reforça e fomenta.

Algumas vezes esse apoio cria uma guerra aberta. Todo ato de "mágica" fora do paradigma científico atua contra a realidade que a humanidade quer. Magos supersticiosos desviam-se da regra, cometendo assim atos de sabotagem contra a realidade como nós a conhecemos. Os piores deles cometem terrorismo aberto, atacando com violência qualquer coisa que peça por uma leve escala de conformidade. Tudo é justificável na defesa de bilhões de vidas humanas contra essa loucura. O bem maior exige uns poucos sacrifícios e, quando tudo está em jogo, os fins justificam os meios... *Quaisquer meios.*

Vamos retomar nossa idéia inicial: os magos vivem em um mundo onde o consenso controla a realidade. A tecnologia é um fator importante para a formulação desse consenso. Um artífice da vontade que trabalha sozinho para mudar a realidade ao seu redor tem uma quantidade de poder empolgante, mas considere toda uma coletividade de artífices da vontade, uma conspiração inteira de magos Iluminados trabalhando para reforçar essa visão.

Agora dê-lhes o poder da tecnologia. Repare como eles usam isso para agarrar ainda mais poder. Observe como eles desenvolvem as disciplinas de ultratecnologia e Ciência Iluminada — magia com a tecnologia como foco. Conceda-lhes uns quantos séculos para construir uma conspiração de magos coletivistas dentro de um mundo de rápido avanço tecnológico. Por fim, dê-lhes poder suficiente apenas para sentir a tentação da corrupção.

Isso, também, é a Tecnocracia.

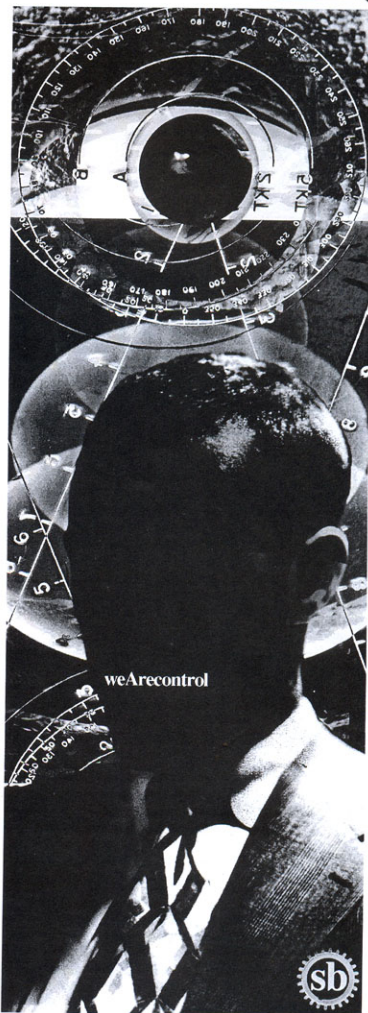
O Sonho e o Pesadelo

Nunca existiu nenhum sistema que não tenha envolvido, de alguma forma, a exploração de alguns seres humanos para o proveito de outros.

— John Dewey, *The Quest for Certainty*

Uma definição textual da União Tecnocrática poderia ser: Um conjunto de sociedades científicas e filosóficas. Somente os Iluminados — cientistas visionários capazes de alterar a realidade através da tecnologia — podem avançar dentro da União. Esses "Tecnomanes" ganham autoridade e prestígio através de uma rede de Convenções tecnológicas; cada grupo é responsável por muitas Metodologias especializadas. Cada agente, cientista, soldado e acadêmico tem suas próprias teorias sobre como seus respectivos grupos devem trabalhar. Teoricamente, eles todos trabalham em direção ao mesmo objetivo. Entretanto, na prática, eles nem sempre concordam nos detalhes.

O alcance do poder da União não é tão amplo como clamam alguns. Uns poucos magos Tradicionalistas mais temerosos acreditam que a Tecnocracia tenha criado a realidade do século XX, mas essa afirmação não é bem a verdade. A União Tecnocrática não cria a realidade — ela a *reforça* e a *reflete*. Como são as Massas que



definem o mundo, elas dão poder à Tecnocracia. Para fortalecer esse poder, a União se esforça para aperfeiçoar sua sociedade cooperativista e melhorar o destino da humanidade como um todo. Em um mundo de realidade consensual, uma filosofia coletiva é uma força realmente poderosa.

Imagine, se conseguir, centenas de mentes compartilhando a mesma visão de verdade, cada uma existindo para o benefício do todo. Se a Tecnocracia for capaz de realizar esse objetivo de "Um Mundo, Uma Verdade, Uma Ordem", isso teria uma influência significativa na própria realidade. Os magos das Tradições frequentemente pensam na Tecnocracia como uma grande sociedade monolítica, uma burocracia anônima sem liberdade individual ou iniciativa. Apenas para registrar, isso é uma mentira. A verdade é ainda mais assustadora.

A Política, a Guerra e o Cisma

Onde você vê alvos e riscos de segurança, eu vejo carne e sangue. O filho de alguém. O amigo de alguém.

— Nikita para Madeleine, *La Femme Nikita: A Série*

As lutas internas estão partindo a Tecnocracia em pedaços. A variedade de lutas políticas dentro da União é quase tão grande quanto o número de facções ocultas que existem fora dela — quase. De fato, alguns acadêmicos professam que a guerra pela realidade talvez seja a única força de unificação que mantém a Tecnocracia reunida. Obviamente, nenhuma visão tecnocrata é tão ameaçadora quanto creem os que estão de fora, mas dentro, cada aliança é impiedosa em suas tentativas de fazer prevalecer a sua própria filosofia sobre todas as outras. Se não fosse por esse conflito constante, vencer a Guerra da Ascensão teria sido uma tarefa fácil.

Há até mesmo um Cisma ainda maior na União: teoria e prática nem sempre caminham em sincronia. A maior parte da Guerra da Ascensão ocorreu em um campo de batalha conhecido com as Linhas de Frente, um reino a que nós nos referimos de forma eufemística como o "mundo real". Tecnocratas do primeiro escalão, que trabalham muito mais afastados na cadeia de comando, têm teorias oficiais sobre como ganhar a Guerra da Ascensão. Infelizmente, eles estão muito mais afastados do perigo do que suas equipes de ataque. Muitos Tecnocratas comandam seus amálgamas à distância. Isolados em abrigos, refúgios e escritórios, os oficiais e especialistas da Tecnocracia vêem uma realidade de segunda mão.

Enquanto os Tecnocratas de alto escalão lidam com a teoria — estabelecendo políticas e protocolos — os amálgamas, agentes de campo e equipes de ataque precisam usá-la. Os governantes da Tecnocracia formulam uma quantidade enorme de propaganda ideológica sobre como "salvar o mundo", mas os amálgamas precisam pôr essas teorias em teste. Especialistas falam de "perdas aceitáveis" e "dano colateral", mas são os agentes Iluminados que têm de lidar com os cadáveres. É fácil fazer discursos; ganhar uma guerra numa batalha por vez é muito mais difícil.

Os agentes da Linha de Frente também trabalham em conjunto com outros operativos para alcançar seus objetivos. As equipes de ação são formadas de uma ampla variedade de agentes

Iluminados, e cada um deles promove o seu próprio paradigma científico. Só porque você pertence à mesma conspiração que os outros, não significa que irá concordar automaticamente com ela! Ainda que as Convenções se dêem ao luxo de se engajar em debates acalorados sobre assuntos políticos e filosóficos amplos, os amálgamas de agentes não fazem isso. Se eles não conseguirem achar um meio de trabalhar em conjunto, então os maiores terrores do mundo sobrenatural irão destruí-los um a um.

Muito longe dessa guerra sem fim, em salas de reunião e Construtos no Horizonte, os idealistas e os pragmáticos rivalizam pelo controle da própria Tecnocracia. Especialistas idealistas e administradores justificam suas ações com lógica pura, acreditando que agem pelo bem de toda a humanidade. Entretanto, a tentação de fazer mau uso do poder existe, e muitos Supervisores fazem isso sem perceber o quanto realmente suas atividades são autodestrutivas. Outros Tecnocratas (leia-se: mais pragmáticos) acreditam que precisam reunir mais poder e riqueza antes de conseguirem implementar os sublimes ideais da União. Esta filosofia levanta uma difícil questão: Esse poder é um meio para chegar a um fim, ou o poder em si é o objetivo final? O poder levará a União à Unidade, ou a Unidade é meramente a aquisição de poder? Os debates internos ainda continuam imperando.

Chega de teoria. Vamos à prática. Existem assuntos mais urgentes diante de nós, e o tempo do mundo pode estar acabando...

A Paranóia Interna

Os mais cínicos dizem que a Guerra da Ascensão não está sendo disputada apenas fora da Tecnocracia. Poderosas batalhas são travadas dentro dela também. À distância, a União parece como uma fortaleza elevada. Os Tradicionalistas, justamente indignados, assaltam suas bases, sem se dar conta do que poderia acontecer se ela ruísse e caísse. Os agentes pertencentes à Tecnocracia a vêem como uma pirâmide maciça e completa, com um olho vigilante observando desde seu ápice. Qualquer que seja a interpretação, o fato é que existem rachaduras na pedra, falhas que não são facilmente detectadas. Algumas são marteladas pelas forças externas, mas a rocha também se desloca por dentro, reagindo à tensão de assaltos invisíveis.

Cinco Convenções definem a estrutura da Tecnocracia. Cada uma trabalha abertamente com as outras para alcançar sua meta, mas cada uma também se esforça disfarçadamente para atingir seus próprios objetivos. Dessa forma, cada facção política tem sua própria fraqueza. Considere-as como bombas relógio, se preferir, verdadeiras cargas explosivas enterradas sob milhares de toneladas de rocha. Forças invisíveis aproveitam-se da ganância do Sindicato. Ciborgues da Iteração X sonham com o reino da Autocronia, esperando que o Computador solucione seus temores com lógica inepugnável. Engenheiros do Vácuo perdidos na Grande Profundidade respondem a sussurros fracos em suas mentes... Vozes do além. Facções da Nova Ordem Mundial observam umas às outras atentamente, em busca de traições ocultas dentro de suas fileiras. Progenitores escondem projetos secretos, clonando cautelosamente seus mestres da elite e criando monstrosidades em nome do progresso. Entre os recessos mais profundos da pirâmide e você ouvirá as toneladas de rocha começando a ceder.

Para os cidadãos Tecnocratas, os perigos internos são tão fascinantes como os terrores externos. Alguns querem usar essas falhas em seu próprio benefício, enfraquecendo Convenções rivais enquanto fortalecem seus próprios grupos. Pragmáticos incondicionais, eles desejam poder pessoal — riqueza e influência que apenas a Tecnocracia pode trazer. Por sorte, uns poucos idealistas, aterrorizados pela possibilidade da União desmoronar, procuram pelas falhas no projeto da pirâmide e as consertam. No fim das contas, mesmo que apenas um único fragmento da rocha maciça se despedace, a Terra sofre com os estilhaços. O caos poderia crescer ainda mais forte em um mundo deixado ao terror de milhares de visões deturpadas.

A Paranóia Externa

Temendo perigos internos e externos, os agentes da União logo adotam a paranóia como modo de vida. Fora dos muros da União, a própria urdidura da realidade está se desfazendo. Os maiores perigos para esse padrão ordenado são as crenças anacrônicas, hedonistas e místicas das assim chamadas "Tradições". Os Nefandi e Desauridos enlouquecidos estão logo atrás delas, ameaçando tanto os magos das Tradições como os Tecnocratas. As briguentas Tradições não apresentam nenhum obstáculo a essas almas deturpadas. Para manter o mundo longe dos portões do Inferno, a União precisa prevalecer.

Isso é apenas o começo. Olhe mais além. Existem forças às quais nem mesmo os Tecnocratas podem se opor totalmente — em grande parte porque eles não têm nem ao menos certeza se existem. Mortos Vivos, Raças Metamórficas, Cainitas, Hereses, Hierarquias — só reunir os nomes corretos já requer uma quantidade épica de pesquisa. Forças sobrenaturais de todas as naturezas saqueando a humanidade. Se qualquer uma delas ganhar o controle sobre as crenças das Massas, o mundo inteiro poderá sofrer.

Pergunte a um Engenheiro do Vácuo sobre os perigos além da nossa vista e ele irá apontar para o escuro céu sobre ele. Os limites da realidade não param no mundo físico. O temor da raça humana sobre o desconhecido erigiram uma Película de descrença sobre a Terra, mas terrores incalculáveis existem além dela — espíritos, horrores, dimensões perdidas e pesadelos radicais demais para a sanidade da raça humana. Alguns visionários têm tido até mesmo vislumbres de outras raças que residem no vácuo: os Ka Luon, os Zigg'rauglurr, e outros, coisas ainda mais estranhas. Eles são reais, ou apenas produtos de nossos próprios medos? Amálgamas foram enviados para o Universo Profundo para investigar, mas muitos nunca retornaram... Ou retornaram mudados para sempre.

A Resistência Secreta

Nunca devemos fazer vista grossa à função que os extremistas desempenham. Eles são os moscardos que evitam que a sociedade se torne muito complacente...

— Abraham Flexner, *Universities*

Então, o que um bom Tecnocrata deve fazer? Entre os Supervisores corruptos, os fanáticos extremistas e os Transgressores da Realidade espalhados por toda a União, pode parecer que um agente dedicado está em campo sozinho por sua própria conta e risco.

Não é verdade.

As células de resistência são poucas e muito afastadas, mas elas existem. No meio de vários amálgamas, Simpósios, projetos e Cooperativas de Pesquisa, uns poucos, mas determinados grupos estão tentando salvar a Tecnocracia do suicídio. Por razões óbvias, esses esforços conservam-se extremamente resguardados. Na Tecnocracia, a paranóia não é uma neurose, é uma forma de vida. Por isso, os grupos de idealistas mantêm-se muito discretos, divulgando seus feitos na forma de rumores e ocultando-se por trás de enormes cortinas de desinformação. Mas, de um jeito ou de outro, cada fragmento de informação ou auxílio acaba achando seu caminho até aqueles que precisam dele — agentes que tenham provado que são capazes de lutar do lado certo. Se um beneficiário de tal ajuda tentar encontrar seus benfeitores ocultos, ele pode vir a descobrir que um desses grupos realmente existe.

Essas agências secretas incluem:

"O Complexo Cassandra"

Atualmente, esse consórcio de Estatísticos, agentes da Torre de Marfim e operativos CPD atendem pelo inconveniente apelido de "Unidade de Prognósticos Estratégicos e Dispersão de Dados (UPEDD)". Por razões óbvias, a maioria dos Tecnocratas que discutem sobre essa legendaria facção de inteligência secreta a chamam de "O Complexo Cassandra" ou "os anjos". Os eruditos com noções de história a conhecem como os remanescentes da Casa de Seline, uma seita dos antigos Mestres Celestiais. (Veja **Magos: A Cruzada dos Feiticeiros**.) Naquela época, como agora, os "Cassandras" efetuavam cálculos e observações arcanos num esforço de prever as crises. Na era moderna, seus descendentes descobrem dados secretos e calculam eventos futuros e então enviam suas descobertas para agentes que possam se beneficiar delas.

Diferente dos operativos militantes do Invictus e de Avalon, esses mestres secretos simplesmente coletam as informações, procuram equipes que poderiam ser capazes de fazer bom uso delas e as remetem em pacotes impossíveis de serem rastreados. As pessoas que conhecem os planos secretos da DPE do Sindicato se perguntam se os Cassandras descobriram a corrupção da Divisão. Sem se preocupar com isso, esses operativos secretos mantêm uma rede dispersa de agentes de campo, espões mecânicos e mensageiros não-iluminados. Muitos "bons Tecnocratas" têm recebido pistas úteis desses profetas reclusos... Ou têm recebido ajuda de um benfeitor desconhecido (mas bem informado).

Os Arautos de Avalon

Você já ouviu falar do Bom Rei Artur? Governante de Camelot, ele empunhava a poderosa espada Excalibur a serviço do que era certo e da ordem. Quando seu reinado finalmente caiu sob a traição, Artur foi levado para a ilha mística de Avalon, onde ele supostamente aguarda pelo momento de maior necessidade da Grã Bretanha. É tudo um mito, é claro, mas esse mito provê a espinha dorsal de uma das sociedades secretas mais dedicadas da União.

Estabelecidos na Inglaterra, os Arautos de Avalon (também conhecidos como a Távola Redonda ou "A Espada na Pedra") apoiam o Império Britânico e mantêm vivos os ideais da Ordem da Razão. Apesar de pequena (dez homens e duas mulheres), essa



sociedade secreta detém uma tremenda influência financeira e política. Quando o banho de sangue é necessário, a "Espada" tem uma lâmina afiada — a Divisão Zero, um amálgama de agentes de campo do mais alto nível, famosa por sua classe e discrição. Entretanto, na maioria do tempo, os Arautos preferem manter seus códigos de honra e dignidade através de exemplos... E através de políticas, favores e influências secretas. O Rei Artur pode ter sido um mito, mas a sua era uma luta justa. Por mais de 300 anos, os Arautos têm feito o mesmo.

(Veja também o quadro sobre "Avalon" na página 61.)

Os "Amigos do Courage"

Heróis são inconvenientes. Embora eles sirvam a uma causa justa, os heróis têm a tendência a atrair cultos de personalidade. Neste caso, um renegado conhecido como "Agente Secreto John Courage" tem adquirido uma base de apoio dentro da União, embora ele já tenha sido marcado para a exterminação há muito tempo. Seguindo seu exemplo, esses "amigos secretos" trabalham à margem das regras, distorcendo o protocolo apenas o bastante para evitar exposição total e repreensão.

Como o próprio Courage, os "amigos" trabalham sozinhos. Qualquer um que clame ser uma "célula chefe dos Amigos do Courage" está provavelmente preparando uma armadilha. Assim como seu ídolo, esses agentes se opõem às Tradições, aos Nefandi e aos Desauridos. Em suas estimativas, a União é um ideal perfeitamente bom que se desviou um pouco do caminho. Entretanto, quando um "amigo" nota um problema dentro da Tecnocracia, ele se dedica com todos os seus recursos a expô-lo... ou destruí-lo. Diferente dos Agentes Secretos exibicionistas, a maioria dos "amigos" mantém suas cabeças baixas. Talvez o renegado Homem de Preto seja esperto e talentoso o bastante para evitar ser detectado, mas a maioria dos seus "amigos" sabe que eles podem não ter tanta sorte assim.

O Projeto Invictus

A "sociedade secreta" mais recente dentro da Tecnocracia não é realmente uma sociedade, mas uma missão para expor e erradicar a Divisão de Projetos Especiais e os Transgressores da Realidade que a patrocinam. Disseminada entre as fileiras da União, uma conspiração de patronos e operativos de campo começou a maior e mais perigosa caça às bruxas da história recente: purificar a DPE sem causar uma guerra civil, desencadear um desastre econômico ou alertar outros Transgressores da Realidade para o câncer dentro da União.

É uma missão delicada, de diretores desconhecidos e leis não escritas. Onde isso começou? Ninguém sabe. Talvez alguns agentes de campo tenham descoberto os segredos da DPE e sobreviveram para contá-los, ou talvez os "Cassandras" tenham desenterrado a informação, e então distribuído para seus colegas mais próximos. Isso pode até mesmo ser uma tática de agentes externos (Adeptos da Virtualidade? Possivelmente...) que sabiam algo que a Tecnocracia não sabia. De qualquer forma, o Projeto ainda está engatinhando. Com mais rumores do que realidade, ele se ocupa com um comércio secreto de ataques precisos e recuperação de dados secretos.

Se é que existem administradores por trás do Invictus, eles permanecem escondidos. Eles selecionam pequenas células de agentes de campo e então lhes dão missões especiais com objetivos secretos. Muito, muito, *muito* poucos Tecnocratas já ouviram falar do Invictus e, para menos ainda, têm sido confiados nomes, detalhes ou objetivos da operação. Os arquitetos do Projeto selecionam seus agentes com base no talento, imaginação, dedicação à causa da União e uma habilidade em trabalhar por trás das linhas, mas mesmo assim, a maioria dos "honrados" agentes trabalha no escuro. Como peões de um jogo maior, esses agentes se movem por aí através de um nevoeiro de ordens, pistas e indicações erradas, nunca sendo informados do que realmente eles estão fazendo. Embora sua causa seja justa, os cabeças do Invictus têm apenas um objetivo: salvar a União. No fundo, todos os agentes são descartáveis.

Mas em um mundo de controle mental, investigações mágicas e torturas extremas, nada permanece *totalmente* em segredo por muito tempo. Os fundadores do Invictus sabem disso e estão preparados para o pior. Como mestres no logro, os agentes e administradores do Invictus já espalharam informações errôneas sobre o Projeto e abasteceram com isso seus aliados... e todos os outros também. Agora, os instigadores e objetivos do projeto estão revestidos de segredo. Dentro da Tecnocracia, centenas de operativos estão trabalhando para o Invictus. Mas apenas umas duas dúzias deles sabem com certeza que ele existe, e eles não falam. As apostas estão altas demais.

Sua Missão

Uma máquina pode fazer o trabalho de cinquenta homens comuns. Nenhuma máquina é capaz de fazer o trabalho de um homem extraordinário.

— Elbert Hubbard

Com todas as forças apontadas contra a Tecnocracia, será que nossos cidadãos têm alguma outra alternativa a não ser se aliar com seus protetores? Mesmo se formamos alianças fortes, precisamos vigiar uns aos outros atentamente. Alguns operativos têm selado alianças com esses poderes aterrorizantes, e alguns Transgressores da Realidade começaram a se infiltrar nas fileiras da União. Por isso, as Metodologias da Tecnocracia observam a cada um cuidadosamente.

Este é o destino da União: perigo interno, perigo externo e um mundo com necessidade de heróis que o defendam.

O que isso significa? Significa que é hora de salvar o maldito planeta. Alguns idealistas querem se esconder dentro de seus laboratórios e torres de marfim, mas você é diferente. Você vai ficar e lutar. Você tem as perícias, a tecnologia e a vontade. Você entra com a imaginação, visão e uma lógica insensível; nós entramos com a hipertecnologia e uma rede de apoio. Não existe outra pessoa melhor para o trabalho.

Você é um Tecnocrata, cara, e acaba de entrar no trabalho mais duro que existe.

Boa sorte. Mantenha-se forte, ágil e observe sua retaguarda. Existe uma selva lá fora, e você está no topo do cardápio.

Notas Importantes sobre o Invictus

Narradores! Jogadores! Os dados a seguir são vitais para o sucesso do Projeto Invictus em sua crônica:

- O Invictus é um **SEGREDO!!!** Um autêntico segredo de tarja-tripla, Ultra-Segredo. Os agentes do Invictus não ficam correndo por aí contando às pessoas sobre o Projeto. Os administradores não vão deixar escapar todos os detalhes da missão para seus operativos. Os vampiros locais não vão discutir isso em seus clubes noturnos e os Transgressores da Realidade locais não vão se alistar em equipes de bater-e-correr exceto como agentes duplos. Grupos externos não estarão transbordando com detalhes sobre esta operação totalmente clandestina — as chances são de que eles nem tenham idéia de que ela exista. Até onde qualquer um de fora da célula saiba, não existe um Projeto Invictus. No melhor dos casos, é um boato, no pior, uma fantasia paranóica concebida pelos mestres da paranóia.

- Os agentes ou administradores que falarem sobre o Projeto serão disciplinados das formas mais rigorosas concebíveis, a menos que possam provar que foram instruídos a vaziar informações errôneas. Tais penalidades podem incluir (mas não são limitadas a) rebaixamento, tortura física, lavagem cerebral, substituição por um clone e realocação para postos e missões suicidas. O destino do mundo está literalmente em suas mãos soldado! Mantenha sua maldita boca FECHADA!

- O Invictus proporciona uma excelente oportunidade de para crônicas interligadas, fantasias paranóicas, missões suicidas e contra-espionagem. Como um empreendimento supersecreto, o Projeto é formado de benfeitores secretos, mensageiros misteriosos, intrigas perigosas e jogos intelectuais de tarja-tripla. Como o *Arquivo X* ou as políticas mortais de *La Femme Nikita*, o Invictus permite a um narrador manter a sua audiência — os jogadores — envolva em suposições. Nada nunca é o que parece ser, e cada ação serve a um programa maior... ou assim parece.

- Nessa atmosfera de desinformação, os jogadores podem bem se sentir com os peões que são. Entretanto, existe uma diferença — esses "peões" são perceptivos o suficiente para notar que são peças de um jogo. Eles podem não se considerar importantes o suficiente para conhecer as regras ou os jogadores, mas com oportunidades e incentivos, podem aprender ambos. Como os Agentes Mulder ou Nikita, tais "peões" são livres o suficiente para se tornarem cartas selvagens, mudando as regras — ou até mesmo os jogadores — por jogar o jogo bem demais.

Para mais detalhes sobre o Projeto Invictus e as histórias em potencial que ele gera, veja *Tales of Magic: Dark Adventures* e *Technocracy: Syndicate*.

O Que Diabos Está Acontecendo?

Você pode ter notado duas versões diferentes da Tecnocracia até agora. De um lado, tudo em **Mago** diz a você que esses caras matam seus amigos, tiram o seu dinheiro, queimam sua casa e atiram no seu cachorro. Agora nós estamos dizendo que eles são heróis extremados, tentando proteger a realidade contra um bando de terroristas deturpados. Soa como se tivéssemos que reafirmar todos nossos conceitos!

O fato é que a Tecnocracia tem tanto elementos bons quanto ruins. Este livro é escrito pelo ponto de vista da Tecnocracia, então é claro que esses caras são os heróis. A maior parte dos outros livros de **Mago** é escrita do ponto de vista das Tradições, então é claro que eles contam todas as coisas ruins que eles têm sofrido nas mãos da Tecnocracia.

No final das contas, a Tecnocracia existe em uma dicotomia: muitos dos agentes individuais poderiam ser considerados os "mocinhos" — uma porção de gente dedicada usando todo o seu talento para tornar o mundo um lugar melhor e mais seguro (tomara que os Tecnocratas que vocês interpretam estejam nesse grupo). De outro lado, existem muitos mestres Tecnocratas puxando os cordões, que têm seus próprios e insignificantes projetos, que perderam a visão do mundo moderno e que seguem os protocolos e procedimentos de séculos atrás que já foram deixados de lado, tudo sem questionar se tais ações são certas ou justas. Este é o lado ruim da União: a gigantesca organização burocrática que esmaga os indivíduos em sua busca por um mínimo denominador comum de uma realidade homogênea e ordenada.

O modo como você vai retratar a Tecnocracia depende de você e de seu estilo de jogo. Antes de tachar um grupo de magos como "os mocinhos" ou "os vilões", lembre-se que cada mago individualmente é apenas uma pessoa e que, muitas vezes, é possível que um grupo de pessoas bem intencionadas acabem servindo a um programa opressivo.

Apenas pense no que poderia acontecer se as Tradições realmente ganhassem e você tivesse que lidar com uma realidade com o predomínio de magia, espíritos, demônios, caprichos imprevisíveis da natureza, rituais sangrentos e nenhum conforto tecnológico.

Glossário Tecnocrata



As palavras são nosso maior legado. Sem a linguagem, todas as formas de ciência, comércio e progresso seriam impossíveis. Assim, se você quer compreender a tecnocracia, é importante conhecer a linguagem. Muitas pessoas Iluminadas usam a linguagem espúria dos supersticiosos — "rotinas", "arete", "mágica" e assim por diante — quan-

do discutem sobre mistérios paranormais. Mas se você quer se juntar à União, tem de colocar para dormir esses termos tolos e se ajustar ao programa. Nosso programa.

Terminologia Aceita

Se você vai aceitar o desafio, você tem muito a aprender. Para começar, você precisa ser cuidadoso com o que diz e com quem está ao seu redor quando fala. Alguns termos são aceitos comumente como retórica padrão. Usá-los demonstra sua lealdade à União. Não é propaganda. É a verdade.

A Torre de Marfim: 1) Uma aliança de acadêmicos, burocratas e servos dentro da NOM; 2) A predecessora da NOM, formada durante a Era Vitoriana.

Amálgama: Um grupo de Tecnomantes, organizado para realizar uma missão ou séries de missões de campo; também conhecidos como "equipe de ataque". Na terminologia mística, uma "cabala".

Anomalia: Qualquer manifestação física ou dimensional temporária que não se comporta de acordo com as leis aceitáveis da ciência.

Anti-Herói: 1) Um indivíduo que precisa agir secretamente fora dos parâmetros de uma missão a fim de cumpri-la; 2) um agente transgressor que desobedece aos ditames de seus superiores e trai seu amálgama, assim sabotando a missão.

Aparato: Um aparelho ou processo tecnológico usado para focalizar Procedimentos avançados. Na terminologia mística, um "foco".

Aprimoramento: Uma modificação biológica, tanto pela tecnologia cibernética quanto pela engenharia. Um operativo com esse tipo de alteração é um Aprimorado.

Capacitação: A percepção de que a mente verdadeiramente Iluminada tem o poder para efetuar mudanças e para alterar o curso da própria realidade. Em termos místicos, "Despertar".

Célula: Um amálgama particularmente ligado por fortes laços de amizade, escolhido por compatibilidade e designado para operações delicadas. Comum no Projeto Invictus.

Central de Expedição: Uma fachada mundana para operações Tecnocratas.

Cidadão: Um empregado não-Iluminado da Tecnocracia. Agentes arrogantes ou mal humorados os chamam de proletários.

Cidadão Extraordinário: Um cidadão ou empregado que, embora carente de Iluminação verdadeira, é capaz de compreender uma certa medida de Ciência Inspirada e de usar certos instrumentos e Procedimentos.

Ciência Inspiracional: A habilidade para compreender e dominar a metafísica avançada e utilizar teorias hipertecnológicas. Em linguagem mística, "tecnomágica". Também chamada de Ciência Inspirada ou Iluminada.

Ciência Dimensional: Uma disciplina especial dos Engenheiros do Vácuo; permite que os operativos viajem para reinos de realidade não padrão (sub-dimensões) e nos defendam de ataques alienígenas.

Colônia: Um reino isolado dentro do Universo Profundo, onde os Tecnocratas controlam o funcionamento da realidade local, manipulando-a para o bem comum. Alguns agentes são educados e treinados dentro desses reinos. Também chamado de Cooperativa do Horizonte.



Condicionamento Social: 1) Um método de influência mental usado para assegurar a lealdade de um agente; 2) um sistema de condicionamento que garante que um proletário irá completar uma missão dentro de parâmetros aceitáveis; 3) uma forma de punição usada para modificar o comportamento de um Transgressor da Realidade.

Consenso: A Realidade como é definida pela maioria dos humanos não-Iluminados na Terra; os Transgressores da Realidade agem em desacordo com a realidade consensual.

Construto: 1) Uma base de operações usada pela Tecnocracia; 2) um humanoide criado por bioengenharia ou genengenharia por meios artificiais (assexuais).

Convenção: Uma das cinco alianças que servem aos objetivos maiores da Tecnocracia (isto é, os Progenitores, o Sindicato, a Iteração X, a NOM e os Engenheiros do Vácuo).

Crimes contra a Realidade: Atividades paranormais que vitimam as Massas e questionam a realidade consensual.

Cronograma: Um programa amplo fixado pelo Círculo Interno, expressando os objetivos da Tecnocracia para os próximos cinquenta anos. Costuma ser documentado internamente, e definido a cada 15 anos.

Efeito do Paradoxo: Flutuação da realidade causada por mudanças extremas na tapeçaria da metafísica ou por um abalo psíquico das Massas. Uma vez disparado, o Efeito do Paradoxo pode provocar enormes quantidades de dano pessoal e colateral.

Eidolon: O sonho simbólico da Genialidade interior, que inspira a Tecnocracia a coisas maiores. Em termos místicos, a "Essência".

Especialista em Recuperação de Dados: Um espião.

Força Primordial: A "pedra fundamental" que repousa no coração da realidade material; alterada por correntes metafísicas, ela abastece as ciências avançadas, a despeito de estar sendo abusada e corrompida por cultos supersticiosos. Também chamada de Essência Primordial ou Energia Primordial.

Genengenharia: Manipulação genética avançada, frequentemente utilizada para melhorar organismos ou adaptá-los para novos ambientes.

Genialidade: O lampejo de inspiração indefinível que permite a um Tecnocrata compreender conceitos e ciência hiperavanzados. Em termos místicos, o "Avatar".

HIT Mark: 1) Um tipo específico de policial da Iteração X que pode portar armas tecnológicas implantadas, normalmente despachados como uma medida de última instância; 2) uma máquina pesada de matar, carente de sutileza ou autocontrole.

Horizonte: Uma barreira de descrença que envolve o mundo, isolando o Mundo Real dos terrores do Universo Profundo.

Iluminação: (1) Autoconhecimento, o conhecimento de que tecnologia significa poder e a capacidade para a Ciência Inspirada e a hipertecnologia; quanto maior sua Iluminação, maior seu valor para a União Tecnocrata; (2) a habilidade para traduzir lógica em realidade. Uma pessoa não-Iluminada não pode fazer nenhuma dessas coisas. Ver Genialidade.

Influência Sutil: Hipertecnologia ou Procedimentos usados de forma a não violar a crença comum.

Influência: Manipulação de um dos nove reinos padronizados da Ciência Inspirada (por exemplo, influência da Mente, influên-

cia da Ciência Dimensional, influência Primordial, etc.). Também significa poder social (por exemplo, influência dentro da Scotland Yard).

INU: Identificação Nominal Universal, normalmente consistindo tanto de duas letras e uma cadeia numérica (por exemplo, AT311), um código binário (por exemplo, 1001001) ou, em circunstâncias mais extremas, um fragmento de código genético.

Instrumento: Um aparato hipertecnológico, de tecnologia realmente superior, usado apenas por agentes dotados de Iluminação suficiente.

Linhas de Frente: Termo usado para definir um mundo específico, habitado por quatro bilhões de humanos e incontáveis Transgressores da Realidade, patrulhado por amálgamas, rodeado pelo Horizonte e defendido contra as ameaças da Grande Profundidade (ou seja, a Terra).

Massas, as: O conjunto de humanos não-iluminados que define coletivamente a realidade.

Metodologia: 1) Uma aliança de Tecnocratas, estabelecida dentro de uma Convenção para pesquisar perícias, ciências e desenvolver tarefas específicas; 2) um paradigma aceito por membros de um grupo e aperfeiçoado dentro daquele grupo.

Não-Iluminados, os: A Humanidade, as Massas; humanos sem a capacidade de trabalhar a vontade nem para a Ciência Inspirada.

Operativo: Com "O" maiúsculo: um representante Iluminado da Nova Ordem Mundial que trabalha em espionagem. Com "o" minúsculo: um termo genérico para qualquer empregado da União.

Ordem da Razão, a: Uma sociedade secreta de filósofos-cientistas, fundada em 1325 e estabelecida para preservar a ciência e a razão ao mesmo tempo em que elimina o caos, doenças e superstição.

Preceitos de Damian, os: As seis metas principais da Tecnocracia, conforme estabelecido no final do século XIX.

Primium: Uma liga secreta de metal hiper-avançado criada por instrumentos cibertecnológicos; também utilizado para defesa contra artífices da vontade transgressores.

Procedimento: Uma aplicação comum da Ciência Inspirada, normalmente padronizado por agentes Iluminados por sua Metodologia. Em termos místicos, uma "rotina".

Processado: Condicionado a aceitar a Vontade Coletiva da Tecnocracia.

Processamento: Uma série de procedimentos tecnológicos usados para focalizar a força de vontade.

Professor do Sono: Um instrumento usado para programar rapidamente a mente de um agente com informações.

Quintessência: Um termo antiquado que descreve as Forças Primordiais de energia invisível.

Simpósio: Uma assembléia que dita as atividades da União em uma cidade ou em outra área geográfica restrita.

Supervisor: Um representante de um Simpósio, responsável por guiar os amálgamas em missões de campo. Cada missão pode ter um Supervisor de equipe diferente.

Tecnocracia (com "T" maiúsculo): A União Tecnocrática; a forma moderna da Ordem da Razão; uma aliança de cientistas Iluminados, agentes e cidadãos não-iluminados dedicados à proteção do mundo contra os Transgressores da Realidade e outros perigos.

tecnocracia (com "t" minúsculo): 1) Qualquer sociedade governada pela elite tecnológica; 2) a influência sutil da tecnologia sobre a cultura humana.

Tecnocrata: 1) Um indivíduo de alto posto dentro de uma tecnocracia; 2) um agente da Tecnocracia.

Transgressões: Artífices da Vontade óbvios e grosseiros, que podem ser identificados como "mágica" por observadores de fora; uma ofensa punível.

Transgressor da Realidade (ou TR): Um praticante de transgressões e "mágicas" contra-progressivas; um "mago" que opera fora da União Tecnocrata; também, um organismo "sobrenatural" que se entrega ao terrorismo parasita (um vampiro, licantropo, fada, alienígena, etc.). Em resumo, um perpetrador de crimes contra a realidade.

Transgressor: Um artífice da vontade ou besta parasita que rejeita os paradigmas aceitos pela União Tecnocrata ou se extravia deles.

Universo Profundo: Os reinos além do Horizonte da Terra; as profundezas do espaço e hiperespaço, atingíveis através da Ciência Dimensional.

Vida Nova: A vida após o recrutamento; costuma envolver uma nova identidade, um novo nome e uma devoção em tempo integral para a União Tecnocrata; fazer contato com a vida anterior é considerado uma transgressão.

Terminologia Comum

Muitos desses termos são simplesmente abreviações para terminologia ou palavrório esotérico, ou descrições de objetos ou lugares estranhos ao vernáculo Tecnocrata normal. Entretanto, alguns deles são insultos ou neologismos incomuns. Seja cuidadoso quando usar o segundo por perto de seus Supervisores ou companheiros Tecnocratas. Vigie a si mesmo, ou outros irão vigiar você! A moral é uma responsabilidade de todos.

1984: Termo usado para descrever táticas que estão fora de moda, são antiquadas ou visivelmente obsoletas. ("Deixe disso! Isso é tão 1984!").

A Cruzada das Sombras: Uma teoria conspiratória histórica, explicando como a Ordem da Razão infiltrou governos durante um período de 500 anos, destruindo muito de sua própria documentação no processo.

A Linha de Base: O Paradigma do Sindicato para a realidade, normalmente simplificado pelos agentes de fora do Sindicato como "lucro máximo, risco mínimo".

Agente: 1) Um termo de distinção, usado para designar um Tecnocrata que trabalha com seu amálgama de forma abnegada para completar missões; 2) uma designação de subserviência, usada para descrever um Tecnocrata de posto baixo que executa os planos de seus superiores.

Ajuste: Termo do Sindicato para "mágica".

Além: Os Reinos do Universo Profundo.

Anomalia Forteana: Uma manifestação de Paradoxo que desafia as leis aceitáveis da ciência (muitos exemplos foram catalogados por Charles Fort no começo do século XX). Um "evento Forteano" é um sinal certo de que o Paradoxo tem estado em ação por perto!

Autoctonia: 1) A fortaleza secreta da Iteração X; 2) Uma ilusão coletiva que corrompe a Iteração X, normalmente envolvendo um "reino da máquina" perfeito extradimensional e um "Deus da Máquina".

Avalon: Símbolo do ideal da Tecnocracia; no mito Arturiano, a ilha de Avalon é o local de repouso do Rei Artur e o local onde foi forjada a espada Excalibur. A despeito de idéias supersticiosas, o ideal de Avalon inspira muitos Tecnocratas a atividades honradas e misericordiosas.

Bancando o Scotty: A despeito de seu toque de "Jornada nas Estrelas", esta frase refere-se a substituir alguém com um clone. Inspirado pelos experimentos escoceses com ovelhas, que, ainda que primitivo, capturou a imaginação do público e pavimentou o caminho para a clonagem aberta. Também chamado de Vestir-se de Dolly.

Cabeça de Aço: 1) Um ciborgue; 2) tecnocrata teimosamente "ortodoxo".

Cães: Termo pejorativo usado para descrever operativos da Linha de Frente; tipicamente, um cão é tão obcecado por seus próprios interesses que é incapaz de ver as necessidades mais prementes de seu chefe.

Caixa Eletrônica: Um operativo aplicado do Sindicato, com conexões, talentos e iniciativa para gerar tremendas quantidades de lucro.

Cancelado: Marcado para a exterminação pelo Sindicato.

"Chapéu Preto e Óculos Escuros": 1) Um termo usado para criticar um plano que seja pouco realista ou impraticável; 2) uso grosseiro da hipertecnologia.

"Chihuahua Mutante": Termo pejorativo dos Progenitores para um organismo geneticamente alterado que seja engraçado, mas grosseiro demais para sobreviver em campo.

Ciborgue: Um agente dotado de instrumentos tecnológicos avançados dentro de seu corpo; normalmente, embora nem sempre, um representante da Iteração X.

Convenção Mecânica: Iteração X; frequentemente considerada um insulto.

Corrida de Ratos: Os reinos miseráveis das Linhas de Frente.

Cubo de Gelo: Um assassino frio, normalmente da NOM.

Desinfetar: Transformar Força Primordial corrompida em energia pura.

"Chapado em Erg": 1) Uma pessoa viciada em hipermedicação ou em alimentos energéticos; 2) um Tecnocrata que depende de procedimentos e instrumentos para fazer o serviço por ele.

Esforçar-se: Também chamado de "o esforço"; ao esforçar-se, um Tecnocrata tem a possibilidade de alcançar seus recursos internos e canalizá-los para seus procedimentos. Em termos místicos, "gastar Quintessência".

Erg Cola: Uma bebida altamente energética e substituto alimentar.

"Estamos vendo você": Senha fixada para lembrar um companheiro agente que ele sempre irá servir a União Tecnocrata. (Derivado de um programa clássico da televisão britânica. Considerado sarcástico.)

Esterilizar: Eliminar toda a evidência física de uma anomalia, eliminando qualquer crença na manifestação que a tenha criado.

Exo: Termo insultuoso para alguém obviamente ciborgue; também Exo-Atleta e Vai-Bô.

Frankensteiniano: Um cientista, normalmente um Progenitor ou Engenheiro do Vácuo, cujas teorias e trabalhos são bizarros demais para a tranquilidade de seus colegas. Também chamado de Cientista Louco ou Devorador de Estrelas. Algumas vezes usado como um adjetivo. ("Isso foi muito frankensteiniano da sua parte").

GAF: Qualquer armamento de mão capaz de liberar uma força inacreditável — em outras palavras, uma "Grande Arma Ferradona".

Garotos de Preto: Termo pejorativo usado para descrever os NOM, sugerindo ideais fascistas não realistas e antiquados.

Grande Profundidade: Os reinos além do Horizonte da Terra contendo perigos inenarráveis para a continuação da existência humana; o Vácuo.

Hipermedicamentos: Termo geral para drogas e medicações avançadas.

Hipertecnologia: Termo geral para equipamento avançado ("instrumentos") e procedimentos que excedam as limitações da tecnologia dos Adormecidos.

Homens de Lata: Termo pejorativo usado para descrever agentes da Iteração X, sugerindo que eles são incapazes de compreender idéias e motivações humanas.

Idioma das Massas: Palavras e termos que um Adormecido compreende; a forma que os "mundanos" falam.

Jesus Branco Padrão: Um termo de zombaria para um Tecnocrata Cristão ou sua religião. Alguns operativos chamam os Budistas de "polidores de barriga" pelas mesmas razões.

Lavagem a Seco: Resolver um problema sem utilizar violência.

Místico: Um mago transgressor que usa suas ilusões de deuses falsos e comunicação com anomalias extradimensionais como foco para sua "mágica". (Veja Superstição e Transgressores da Realidade).

Mordred: Um traidor de Avalon — isso é, um Tecnocrata que tenha vendido os ideais da União em favor do poder, fúria ou cobiça.

Morgana: Uma traidora de Avalon (ver Mordred); também uma bruxa paga, cujos truques põem em risco o bem comum.

Natural: Um humano nascido e criado nas Linhas de Frente antes de sua conversão para a União Tecnocrata.

Nik: Um codinome de um agente; uma abreviatura da palavra "nickname".

Op: Abreviatura para "operativo"; em outras palavras, um agente Tecnocrata.

Polir: Usar Procedimentos Mentais subliminares.

Proletários: Termo pejorativo usado para insultar cidadãos e empregados leais.

Ratos de Laboratório: Termo pejorativo usado para descrever um teórico que tenha pouco contato com as Linhas de Frente ou reinos similares; um rato de laboratório não compreende a dura realidade da vida fora de seu santuário, e não se importa com ela.

Sair com uma Ovelha: Se apaixonar ou sentir desejo por um clone. Também conhecido como "excitado por um balido" (por razões óbvias).

Sala 101: Uma sala especialmente equipada para facilitar o interrogatório, o Condicionamento Social e, ocasionalmente, torturas.

Salto, o: A decisão de alguém de abandonar a vida anterior e viver completamente dentro da União Tecnocrata (nem sempre uma escolha voluntária!).

Seis Graus de Separação: Um termo coloquial referindo-se aos seis estágios de lealdade dentro da União Tecnocrata. Todos os Tecnocratas leais estão a seis graus de separação do Círculo Interno. (Atribuir o "primeiro grau" a alguém assegura a lealdade; atingir o "sétimo grau" resulta em extinção imediata).

Sorte: Termo do Sindicato para a realidade, refletindo os elementos mais caprichosos e imprevisíveis que precisam ser "ajustados".

Supersticioso: Um assim chamado mago "das Tradições".

Teoria Templária, a: Um arquétipo de uma conspiração, mitológica-histórica sobre uma Metodologia Iluminada que alega ter sido criada por uma aliança de 33 prisioneiros fugitivos em 1308. (Nota: Esta teoria é um tópico controverso na Torre de Marfim.)

Terno: 1) Um vestuário usado por profissionais de distinção, tais como os executivos do Sindicato e Supervisores da NOM; 2) Um profissional que mantém a objetividade, garante lucros e mantém as perdas em níveis aceitáveis. 3) Um Supervisor ou executivo que está disposto a sacrificar qualquer um ou qualquer coisa, incluindo sua própria identidade e ideais, para a segurança de seu avanço e lucro profissional.

Unionista: Um leal membro da União Tecnocrata.

UVMR: Unidade Viva de Modulação da Realidade. Um agente alterado por engenharia genética para agir melhor em reinos além do Horizonte da Terra; com frequência descrito erroneamente como um "alienígena cinzento".

Vácuo: 1) Termo histórico para os reinos além do Horizonte da Terra, usado pela primeira vez na Era Vitoriana; 2) Termo pejorativo usado para descrever os Engenheiros do Vácuo, sugerindo que eles sejam "esvaziados" de vidas ou "evacuados" do resto da União.

Vasculhar e Saquear: Invadir um local, matar todos que encontrar, apoderar-se de toda a informação e substituí-la por dados falsos ou deixar o local limpo. Uns poucos agentes chama isso de "atacar SJ" por razões que permanecem obscuras para o resto da União.

Vida Anterior: O total da vida de um Tecnocrata e suas atividades anteriores ao seu engajamento na União Tecnocrata. É proibido entrar em contato com elementos da vida anterior de alguém.





Capítulo Dois: A Ciência Iluminada

Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinguível da magia.

— Arthur C. Clarke



Se a Tecnocracia usasse apenas os princípios da ciência mundana, nunca chegaria a lugar nenhum — nós ainda estaríamos presos na Idade das Trevas. Embora os agentes desempenhem diversas responsabilidades, uma das ferramentas mais poderosas e função mais pertinente de um agente é a Ciência Iluminada. Qualquer HdP pode usar adequadamente seu treinamento especializado em sociologia para brincar com

a cabeça das pessoas. Os visionários de verdade que movem a União para frente dão o passo Iluminado e a transformam numa forma nova e reconhecível de progresso. Seja explorando novos caminhos de conhecimento ou apenas bancando o MacGuyver, é a Ciência Iluminada que mantém a Tecnologia longe da estagnação, assim como lhe concede as perícias de que você precisa para proteger a humanidade, promover os Preceitos e garantir um salário realmente gordo.

O Que é Importante na Ciência Iluminada



O próprio nome da União Tecnocrática fala de seu poder: "Tecno-", o uso de ferramentas e planejamento racional; "-cracia", um domínio dos mais talentosos, baseado no comando da ciência; e "União", um grupo que inclui todos. Cada homem e mulher sobre a Terra (ou fora dela!) ocupa uma posição nesta União, uma posição definida por um comando da ciência e da tecnologia que a União torna disponível para todos.

Os que são dotados de maior compreensão são os líderes naturais, que guiam e protegem aqueles que têm apenas uma capacidade limitada de usar ou compreender os frutos da ciência. É essa disseminação da ciência para todos que assegura a força da Tecnocracia. É por isso também que somente aqueles que conseguem realmente penetrar na mente científica e torcer as regras a seu favor são capazes de supervisionar a União e realizar seus objetivos mais importantes. A verdadeira Ciência Inspirada, a habilidade de ir além das amarras do conhecimento factual e de deduzir novos princípios ou novas aplicações de princípios conhecidos, é o que separa os valerosos Tecnocratas das Massas.

Talvez alguns observadores digam que a Ciência Iluminada tem estado a nossa volta desde a aurora da Humanidade. O primeiro homem (ou mulher, talvez) que fez fogo deliberadamente pela primeira vez estava usando ferramentas; o homem que surgiu com as primeiras sociedades tribais formou grupos sociais; o homem que olhou para o horizonte à procura de um

novo lar e de respostas deu início ao âmago da exploração. Todos eles foram os mais antigos cientistas.

Bem, na verdade não.

Embora seja possível rastrear o processo de Inspiração desde as primeiras coisas que humanidade fez com consciência de suas ações, tais façanhas dificilmente são consideradas ciência. Ciência implica em uma compreensão racional do mundo, uma compreensão de causa e efeito, um processo experimental repetitivo que transforma uma teoria num modelo funcional de realidade. Esse tipo de pensamento provavelmente nunca ocorreu aos pioneiros das ferramentas e técnicas; eles queriam apenas comer, sobreviver ou encontrar uma moradia melhor! Nossos antepassados uniam sua compreensão e crença em todas as formas de absurdos míticos, invocando espíritos para auxiliá-los, confiando em sonhos para guiá-los e murmurando preces sobre suas ferramentas. Tais ações não são ciência, e é por isso que a União Tecnocrata é um fenômeno distintamente moderno.

A verdadeira Ciência Iluminada exige, em primeiro lugar, uma compreensão da ciência real! Esse tipo de raciocínio não surgiu antes da Renascença, a era em que o homem começou a "pensar sobre pensar". Sim, claro, algumas poucas sociedades abraçaram algumas técnicas limitadas mais cedo; os chineses fizeram algumas ferramentas impressionantes, os gregos e os romanos tinham estruturas sociais poderosas e os árabes tinham uma boa compreensão de medicina e química. Entretanto, ninguém deu realmente o passo seguinte, de olhar dentro da base de tais pensamentos, até os filósofos da Renascença.

Depois que os cientistas-filósofos começaram a categorizar os diferentes fenômenos, eles não pararam mais. Lógica, indução, experimentação e observação provaram ser possível compreender o mundo sem a intervenção de deuses ou misticismo. Um cientista-filósofo podia pegar os princípios de alguma coisa e ver como esses princípios se aplicavam a outras coisas, até mesmo aquelas que não haviam sido feitas ainda. Quando esses inovadores começaram a colocar esses princípios lado a lado, seus cérebros fervilharam de ideias para novas formas de usar esse conhecimento. Foi assim que nasceu a verdadeira Ciência Iluminada: a ideia de que algo novo e diferente podia ser feito com base na compreensão de padrões antigos e comprovados. As pessoas já trabalhavam sob esse paradigma com técnicas e ferramentas há bastante tempo, mas foi somente depois da Ordem da Razão ter sido fundada por grupos desses visionários que a ideia de *princípios universais* se consolidou.

A formação da Ordem da Razão foi, na realidade, o uso da verdadeira Ciência Iluminada mais antiga. Alguns Artesãos — trabalhadores e operários que construíam coisas de acordo com os princípios da geometria e iluminação — viram a ideia de um trabalho de construção não de uma coisa, mas de uma instituição. Essa instituição iria preservar e promover novas ideias, melhores formas de se fazer coisas e progresso para toda a humanidade. Convocando outros inovadores que compartilha-

Dissipe suas Ilusões

Existem alguns termos que você deve ter ouvido, mais provavelmente extraídos de algum "mago" Tradicionalista transgressor: Tecnomago. Tecnomagia. Ciência Mágica.

Esqueça-os. A Tecnocracia não faz "mágica". Nós, agentes da União, usamos ciência. Aquelas Aberrações do Éter e Ineptos da Virtualidade transgressores podem chamar a si próprios de "Tecnomantes" e, fazendo isso, eles se rotulam como supersticiosos. Eles usam a ciência sem respeitar os princípios, noções caóticas isoladas que não têm lugar em um mundo organizado.

Você conhece o certo. Você é um Tecnocrata. Você usa inspiração para realizar Efeitos da Ciência Iluminada. Suas ferramentas são instrumentos e suas rotinas são os Procedimentos. *Prossiga com o Pogrom.* Não existe mágica ou coisa parecida: trata-se apenas de um princípio que ainda não foi compreendido e definido. E nós *certamente* não estamos fazendo nenhum tipo de Tecnomágica; estamos ampliando os princípios do conhecimento para situações novas e únicas.

Artífices da Vontade? Besteira. A ciência só funciona porque é testada e comprovada, não porque alguém acredita que ela funcione. Foco! Noções romantizadas de ferramentas inúteis. Rotinas? Tentativas insignificantes de "provar" que uma certa forma de invocar superstições seja tão válida e possível de ser repetida como a ciência verdadeira.

A ciência é a chave. Aprenda isso. Ame isso. Viva isso.



com essa ideia e que entendiam de ferramentas, comércio, política e mapeamento, eles fundaram a Ordem como uma forma de canalizar a Ciência Iluminada para dignas ocupações.

Pense por um momento sobre o que seria da Ciência Iluminada sem a Tecnocracia. Imagine um punhado de cientistas, cada um sustentando sua própria teoria, cada um distorcendo as leis da física em formatos estranhos, todos sem compartilhar seu conhecimento ou sem manter um objetivo comum de proteger a humanidade. Aterrorizante, não é? É por isso que os Filhos do Éter são renegados e o motivo de sua forma de ciência não se encaixar no mundo moderno. Eles podem até usar os princípios da ciência, mas se recusam a admitir que, para ter realmente alguma utilidade, a ciência precisa de uma fundação sólida e uma aplicação universal.

Mas chega de digressões históricas. Uma vez que as ferramentas da ciência se fundamentaram em princípios universais — princípios que podiam ser aplicados a todas as coisas — elas se tornaram úteis até mesmo para as pessoas normais. Você não precisa ser um mestre em geometria para usar melhor um arado. Enquanto cientistas Iluminados espalhavam suas criações pelo mundo, eles consertavam erros, melhoravam seus modelos, desenvolviam sua compreensão e avançavam suas técnicas. Instrumentos falhos ou defeituosos eram consertados e tornados confiáveis. O contínuo florescer da ciência se espalhou ao alcance de todos, elevando o mundo a um patamar mais elevado. Na vanguarda do progresso, os verdadeiros Iluminados continuavam seu trabalho Inspirado, impulsionando os limites do conhecimento. É disso que a Ciência Iluminada trata: ampliar a margem do conhecimento, transformar o desconhecido em conhecido, fazer o que nunca foi feito antes e trabalhar tudo isso em formas que funcionem. Repetidamente. Confiavelmente. Universalmente.

Ciência Básica

A ciência propriamente dita se baseia na pressuposição de que o universo pode ser compreendido e modelado pelos procedimentos adequados. Você pode surgir com uma ideia de como ou porquê algo funciona — uma teoria — e então testá-la em uma forma limitada. Sua teoria explica um determinado modelo, uma versão simplificada da realidade. Se você conseguir que ela funcione, então talvez sua teoria explique uma porção específica da realidade. Entretanto, você precisa ser capaz de repetir seu ensaio para poder provar isso! Lembre-se, também, que não importa quantas vezes alguma coisa funcione, ela só precisa falhar *uma vez* para mostrar que há um furo na sua teoria. Essa frustração persistente atormentou muitos dos primeiros cientistas. Sem a precisão e a acurácia inacreditáveis da tecnologia moderna, eles eram forçados a lidar com equipamentos falhos, incapazes de testar as teorias com a necessária precisão.

Pode-se aplicar teorias e testes científicos a qualquer coisa — você pode tentar compreender porque os objetos caem, porque as pessoas reagem de formas diferentes ou o que existe do outro lado da montanha. É só formular uma hipótese, uma crença pessoal sobre como uma determinada coisa funciona e depois testá-la. Testar todos os malditos resultados disso. Os cientistas modernos registram tudo o que fazem para que outras pessoas também possam reproduzir os mesmos testes, procurando por falhas, furos ou detalhes que possam ter escapado. Uma vez que os resultados sejam confiáveis e reproduzíveis, pode-se usar essa teoria como modelo para uma nova.

Dessa forma, a ciência progride em etapas. Um explorador pode supor: “É evidente que existe um campo fértil do outro lado desta colina.” Ele viaja para lá e mapeia o que encontra. Uma vez que tenha explorado o local, ele supõe que “talvez

exista um rio mais ao longe", e ele continua, mapeando enquanto vai até lá. Outros o seguem depois e confirmam que seus mapas estão precisos. Ou, se encontram enganos, eles os corrigem. Todos se beneficiam com o conhecimento ganho.

Quando a ciência se torna um pouco mais abstrata, ela se torna uma ferramenta mais útil, embora exija testes mais rigorosos. O explorador mencionado acima poderia começar a supor que "existem rios no extremo sul do sopé da maioria das colinas". Conforme explora mais lugares, ele pode confirmar que estava certo, ou pode descobrir que sua hipótese estava errada. Tanto num caso como no outro, ele tentará refiná-la, esclarecendo porque é verdadeira ou falsa. A partir daí, ele pode construir novas hipóteses e continuar o trabalho de decifrar a ordem do mundo. Quanto mais pormenorizado e específico ele for, tanto mais esse conhecimento poderá ser disseminado.

A Tecnocracia espalha conhecimento testado e estudado colocando-o ao alcance de todos. As pessoas podem aprender matemática, astronomia, química e ciências sociais na escola. Jornais e livros técnicos estão disponíveis em bibliotecas, através de assinaturas e em locais de trabalho. O poder da Internet e da rede permite que as pessoas acessem informações sobre uma grande variedade de tópicos, instantaneamente, de qualquer lugar do mundo. Esta é verdadeiramente a idade dourada da humanidade, em que todos podem se beneficiar dos avanços alcançados em séculos.

Tecnologia de Ponta

A Ciência Iluminada usada pela Tecnocracia situa-se muito além da ciência normal utilizada pelas Massas, é claro. As pessoas têm feito progressos o tempo todo, desenvolvendo novas formas de compreender o universo, mas os pesquisadores da União têm realmente o domínio exclusivo sobre a "tecnologia de ponta". Ocasionalmente, alguns cientistas não-iluminados surgem com uma invenção estranha ou útil, mas na maioria das

vezes, é nos laboratórios das mentes mais importantes da União que o próximo século é sonhado.

Agora mesmo, a Tecnocracia detém avanços tecnológicos que estão um século à frente da época atual. Computadores mais rápidos, técnicas médicas melhores, colônias espaciais, economia macro-estabilizada e matemática psicodinâmica são práticas do dia-a-dia.

Mas, já que a União se preocupa com toda a humanidade, por que esses avanços não são divulgados entre o público? A resposta simples é que esse segredo existe por uma preocupação real pela segurança da humanidade.

Já ouviu falar em choque tecnológico? Que tal dissociação social? Teste Beta? A maior parte dos avanços da União ainda não é confiável. Uma cura para uma infecção rara é uma coisa ótima, mas é substancialmente menos útil se for liberada para seis bilhões de pessoas apenas a tempo de se descobrir que uma em mil tem uma reação alérgica fatal a ela. Novas ferramentas, armas e subsídios de informática são fantásticos, mas as sociedades podem se tornar dependentes demais deles, e quando sofrerem falhas ou defeitos acidentais como o "Bug do Milênio" — já que são, no fim das contas, desenhados e construídos por humanos falíveis — eles podem provocar muito estrago. Pior ainda, uma sociedade despreparada pode rejeitar um novo avanço num primeiro momento. A clonagem tem grandes aplicações medicinais, mas fanáticos religiosos ainda se opõem a ela. Se o objetivo de uma inovação é que ela contribua para o aprimoramento da humanidade, tudo o que a Tecnocracia usa de tecnologia de ponta tem de ser testado escrupulosamente, redesenhado com perfeição e introduzido paulatinamente. Nesse meio tempo, tais tecnologias experimentais precisam ficar nas mãos dos cientistas Iluminados que são capazes de consertá-las, aprimorá-las e usá-las com segurança. Nós não precisamos que as Massas recebam tecnologias viáveis, mas defeituosas, desparafusem tudo e depois joguem fora!

Os Efeitos do Paradoxo



Os problemas mais comuns que se apresentam na hipertecnologia são algumas vezes apelidados de "Efeitos do Paradoxo". Esse termo se refere ao fato de que tais instrumentos e Procedimentos deveriam funcionar de acordo com princípios científicos, mas algumas vezes isso simplesmente não acontece. Com frequência, eles falham nas formas mais espetaculares, ou até mesmo produzem o efeito oposto ao que se pretendia — paradoxalmente.

A ciência mundana geralmente está a salvo do Efeito do Paradoxo; é claro que as coisas quebram, falham ou dão errado o tempo todo, mas em geral isso acontece de formas previsíveis. Mande um zelador fazer a limpeza e um técnico para o conserto. Você pode simplesmente pegar seu manual de instruções e fazer o conserto, mesmo que não conheça nada do assunto.

Entretanto, a Ciência Iluminada sofre com falhas mais profundas. Às vezes, as coisas explodem ou falham de maneiras que não são previsíveis pelas concepções vigentes. Em tais casos, uma nova teoria tem de ser elaborada para descrever o fenômeno, de modo que ele seja compreendido e eliminado, ou então o instrumento ou Procedimento tem de ser jogado fora, redesenhado ou projetado para funcionar por um ângulo diferente. Por causa das equações intensamente detalhadas e teorias utilizadas, a maior parte da Ciência Iluminada só pode ser realmente consertada e compreendida pelos peritos que primeiro a desenvolveram. Quando o Efeito do Paradoxo mostra sua cara feia, quase tudo é possível, e é melhor você ter um competente técnico Iluminado bem à mão para tomar conta de tudo.

Vez por outra, o processo de disseminação de Ciência Iluminada entre as Massas fica isento do Efeito do Paradoxo. A União protege tais Procedimentos e instrumentos até que eles

sejam compreendidos e desenvolvidos bem o bastante para estarem livres da maioria dos erros. Depois eles são divulgados entre alguns dos cientistas de níveis mais elevados. Conforme eles se tornam mais bem conhecidos entre as Massas, as pessoas tratam de construí-los com maior eficiência e operá-los com menos erros. Por fim, o Procedimento de tecnologia de ponta acaba se tornando a norma, e está tão bem definido e detalhado que não sofre mais com aquelas falhas inoportunas e não identificáveis. Se algo der errado, será de uma maneira possível de ser analisada, compreendida e (normalmente) reparada.

As piores manifestações do Efeito do Paradoxo estão reservadas para os usos mais complexos e potentes da Ciência Iluminada. Se você está apenas empurrando alguns átomos com um campo magnético, seu aparelhinho pode vir a derreter ou falhar em empurrar alguns átomos para dentro de um microscópio "IBM". Por outro lado, quando você está metido com uma nave espacial imensa, assistida por computadores, reatores desprovidos de massa, pesadamente armada, existem pelo menos oito e meio bilhões de coisas que podem dar errado. Um defeito que seja, e a coisa toda pode explodir em pedaços com algum tipo de arma nuclear. A lição: mantenha seus instrumentos e Procedimentos Inspiracionais instáveis em tamanho pequeno.

O Paradoxo no Laboratório

A maior utilidade da Ciência Iluminada tem lugar nos laboratórios onde vários pesquisadores desenvolvem novas ferramentas e teorias. Você pode realizar feitos de Ciência Inspiracional em campo aberto, mas fazer isso é geralmente uma forma de última tentativa de manter seu traseiro fora da linha de fogo.

Os laboratórios são os locais preferidos pela Ciência Iluminada porque, entre outras coisas, dentro deles os instrumentos e Procedimentos estão menos propensos a Efeitos do Paradoxo. Pense nisso: se você está construindo um lançador de plasma em um porão imundo, usando ferramentas caseiras, sem manuais de instrução, sobre uma bancada de madeira apoiada em caixas de cerveja vazias, como você acha que ele vai funcionar? Ambientes estéreis, ferramentas de alta tecnologia, projetos desenvolvidos com o auxílio de computadores e assistentes, tudo isso reduz a chance de introduzir um defeito estranho e inesperado ao seu projeto. O espaço é ainda melhor: sem agentes contaminantes nem a força da gravidade, você pode realmente chegar até as bases da construção. Infelizmente, isso também significa que os instrumentos e Procedimentos aperfeiçoados no espaço ou em laboratórios têm uma tendência a apresentar novas falhas quando forem usados em campo pela primeira vez; aquele apurado lançador de plasma da Divisão Q pode funcionar perfeitamente na área de teste, mas assim que ele ficar sujo ou for danificado em uma missão, tudo pode acontecer. Seja como for, é melhor ir para colônias ou estações espaciais e outros laboratórios remotos quando estiver testando alguma coisa realmente perigosa; é menos provável que ela exploda na sua cara.

Choque de Reforno Transcendental

Como observamos anteriormente, os projetos realmente grandes e grosseiros tendem a resultar em Efeitos do Paradoxo com mais frequência do que experimentos simples e sutis. Entretanto, algumas vezes, esse efeito aparece de maneiras que não são imediatamente perceptíveis. A expectativa da maioria dos operativos é de que um instrumento ou Procedimento



experimental exploda, queime ou afunde no pântano quando o Efeito do Paradoxo se manifesta. Eles normalmente não estão preparados para as manifestações mais sutis e de longo prazo.

Aqui vai um pequeno exemplo: Uns poucos séculos atrás, a Nova Ordem Mundial reuniu e espicaçou (pelo menos é o que eles dizem) uns quantos políticos visionários. Sabe, essa colônia revolucionária tinha decidido tentar uma forma radical de autogoverno, sem nenhuma classe aristocrática e estendendo os privilégios da cidadania a todos. Isso soava com um experimento interessante, então a Ordem fez pressão aqui e ali, certificou-se de que outro poder mundial se envolvesse e, após uma pequena e curta batalha, os Estados Unidos haviam formado um governo democrático.

Infelizmente, a Nova Ordem pressionou um pouco além da conta, e nem todos os detalhes funcionaram como se esperava. Os sistemas podiam ser desvirtuados pelos que estavam no poder. Funcionários corruptos ganhavam dinheiro como políticos de carreira sem servir realmente ao sistema. Não entenda errado, as Massas têm muito a ver com seus próprios erros e políticos corruptos; entretanto, o Efeito do Paradoxo garantiu que, assim que essas formas experimentais e não testadas desse imenso governo foram implementadas, surgiu uma série de falhas inteiramente novas e inesperadas.

Essa explicação se resume em que grandes Efeitos, mesmo se forem sutis ou baseados em princípios bem conhecidos, são mais propensos a sofrer algum tipo de Efeito do Paradoxo. Uma espaçonave gigante pode explodir como uma bola de fogo nuclear, mas bulir com as economias mundiais pode levar à queda de bolsas de valores e desvalorização monetária. Apenas

O Paradoxo da Humanidade

Sob o ponto de vista da teoria de Capacitação da Torre de Marfim, pode bem ser que não exista realmente um Efeito do Paradoxo para acontecimentos maiores como "governos democráticos" e "economias monetárias". Os seres humanos normais — as Massas — são capazes de distorcer as coisas de maneiras misteriosas. Talvez a Democracia tenha abrigado a corrupção somente porque alguns políticos espertos encontraram novas formas de explorar o sistema. A Challenger pode ter explodido apenas por causa de alguma peça defeituosa fabricada por um ferramenteiro comum. Jamais subestime o poder da imbecilidade humana.

Mas se as Massas são ou não responsáveis por provocar tais sofrimentos a si próprias é, essencialmente, um aspecto discutível. Qualquer mudança suficientemente grande traz efeitos colaterais igualmente grandes. A Tecnocracia não gerou Adolf Hitler, e a Segunda Guerra Mundial certamente não foi um Efeito do Paradoxo, por isso o que constitui ou não Paradoxo nessa escala é uma questão de interpretação. Pressione, e o cosmos o pressionará de volta — mas quanto mais revolucionário for o Procedimento, maior a probabilidade dele ter consequências imprevistas. As Massas são tão capazes de promover a miséria e mudanças, quanto a União. Num mundo que a ciência ainda não é capaz de explicar adequadamente, de quem realmente é a culpa?

porque esses não são problemas imediatos e visíveis não significa que não sejam o resultado de um Efeito do Paradoxo.

A Ciência e o Mundo Sobrenatural



Se você passou algum tempo nas Linhas de Frente, com certeza já viu um bocado de troços esquisitos. Homens arremessando relâmpagos. Mulheres se metamorfoseando em animais. Fantasmas. Vampiros. Portas para outros planos de existência. Transgressões contra a própria realidade, que fazem os pesadelos de uma viagem de crack parecerem com histórias de ninar.

Então, como é que se explica a realidade científica quando se tem toda essa loucura completamente irracional e bizarra vazando pelas rachaduras do mundo?

Em primeiro lugar, lembre: a ciência é baseada em princípios fundamentais. As teorias científicas simplesmente observam o mundo e os modelos tentam explicá-lo. Esta é uma realidade objetiva, nitidamente definida. Se ela não é explicada, é apenas porque não faz parte de um modelo vigente. Se você vê algo acontecer, existe uma explicação.

Em segundo, lembre-se que estamos expandindo constantemente os horizontes do conhecimento e, por isso, só porque se tem a impressão de que uma certa coisa não deveria funcionar, não significa que ela não funcione. Aos olhos de um observador destreinado, uma boa parte da Ciência Iluminada parece inexplorável. É para defender a humanidade contra esse outro

tipo de esquisitice que a União foi criada. Quase tudo é explicável, desde que você se disponha a gastar um tempo analisando as coisas. Alguns eventos são mais difíceis de explicar do que outros, mas com tempo, esforço e iluminação suficiente, qualquer coisa pode ser compreendida.

Terceiro, algumas coisas estão além da sua compreensão. Você não entendia de álgebra enquanto estava na primeira série e, talvez agora você não entenda o que os Transgressores andam fazendo em seu tempo livre. Em muitos casos, você nem quer saber — esse tipo de "percepção" é perigoso; nesse caminho repousa a loucura. Lembre-se apenas de que a União tem profissionais altamente treinados para lidar com isso. Se você está nas Linhas de Frente, só precisa se preocupar em dar um fim nisso. Cada vez que você derruba um espírito de uma casa mal assombrada, você torna um lugar mais seguro para as pessoas. Quando você derruba o cultista radical que lida com entidades extradimensionais, você salva as vidas de suas vítimas potenciais.

Metafísica

Para os agentes de campo que estão constantemente entrando em conflito com as manifestações mais sórdidas dos Transgressores da Realidade, o estudo da metafísica pode vir a

ser útil. Este campo, que inclui assuntos como parafísica, parapsicologia e cosmologia subdimensional, oferece uma visão de como os princípios científicos se aplicam a fenômenos sobrenaturais.

Mas, considere-se avisado: Estudar esse tipo de ciência não é uma forma de conseguir promoções rápidas na União. Claro, nós precisamos compreender e explicar as incidências que alteram a realidade, mas será que realmente precisamos mergulhar nesses pesadelos, quando é melhor apenas aprender a lidar com eles? A metafísica é um bom ponto de partida para entender como as leis normais da física interagem com situações inusitadas, mas francamente, existem meios melhores para lidar com elas — elimine-as. O que importa, realmente, que um fantasma sem massa seja de algum modo capaz de exercer energia cinética? Tudo o que você precisa saber é como lidar com a ameaça.

Avatares

Alguns magos supersticiosos se referem a seus "poderes mágicos" como derivados de Avatares, ou formas divinas. Esses Transgressores acreditam que abrigam almas dotadas de grande poder e que extraem energias mágicas dessas fontes. Uns poucos até mesmo conversam, ou afirmam que interagem, com esses Avatares.

Essa "teoria" é obviamente uma tolice. Antes de mais nada, qualquer um que acredite em "magia", certamente está com a mente perturbada e, por isso, é de se esperar que sofra de algum tipo de distúrbio de personalidade.

Os tecnocratas não possuem Avatares. Ninguém alega falar com deuses mortos ou espíritos estranhos antes de trabalhar em um projeto científico. A verdadeira Genialidade vem de dentro: a mentalidade condutora, as idéias que sussurram ininterruptamente, os sonhos que indicam novas direções. O anel de benzoeno foi idealizado em sonhos; quem disse que a mente subconsciente está além de uma compreensão fechada, longe do pensamento cotidiano? A idéia de falar com um deus ou espírito para adquirir conhecimento é um anacronismo da história xamânica. Cientistas modernos sabem que a Genialidade vem de dentro, que a Inspiração é um produto da Iluminação e que nenhum instru-

mento ou Procedimento precisa de nenhum tipo de "mágica" para funcionar.

Se você se pegar conversando com espíritos, deuses ou manifestações de seus parentes e amigos mortos, informe aos Agentes Psíquicos.

A Procura

No processo de estudo e desenvolvimento, todos os Tecnocratas aprendem novas formas de fazer as coisas e desenvolvem novas habilidades. É um fato da vida: como diz o ditado, o que não mata engorda (ou, fortalece...). Entretanto, o progresso mais difícil é atingir a verdadeira Iluminação. Qualquer agente é capaz de aprimorar suas perícias mundanas a graus incríveis ou trabalhar com os instrumentos e Procedimentos que aprenda a usar. É preciso fazer um esforço realmente grande, para achar aquela brecha que conduz à Iluminação superior.

O fato é que não parece existir nenhum caminho específico para alcançar a Iluminação maior. Agentes que usam ramos específicos da ciência podem se tornar melhores nele ou aprender mais princípios fundamentais. A Inspiração propriamente dita é mais difícil de alcançar. Em outras palavras, você será capaz de compreender certos princípios de hipertecnologia, desde que seja Iluminado o suficiente para compreender suas bases. Difícil mesmo, é desenvolver a Iluminação necessária para tornar a Inspiração mais fácil, mais rápida e mais clara.

Entretanto, os Agentes Psíquicos desenvolveram algumas formas de determinar uma Iluminação científica de um agente. Alguns princípios hipertecnológicos são simplesmente tão esotéricos que nenhuma mente normal é capaz de ter sequer uma noção sobre eles. Conforme um agente se torna mais Iluminado, esses princípios vão se tornando mais claros e o agente se torna capaz de usá-los. Nestas Esferas da ciência, é possível distinguir diversos graus de desenvolvimento e, até certo ponto, a perícia de um agente pode se medir pelo seu nível maior de compreensão.

É mais comum, porém, a ocorrência de lampejos de clareza — situações em que a visão está perfeita, na quais tudo se



torna... bem... claro. Cada operativo Iluminado experimenta um desses momentos quando percebe pela primeira vez sua verdadeira compreensão e a habilidade de promover mudanças — o momento da Capacitação. Conforme um agente progride em seus estudos, ele descobre que elementos da vida muito discrepantes podem, repentinamente, vir a tornar-se claros. Um sonho com um quebra-cabeças resolvido em um momento de incrível percepção, abre as portas para uma Iluminação maior. Muitos agentes falam de disputas contra grandes enigmas, busca de respostas para charadas cósmicas, combates contra pesadelos e até mesmo lutas contra a insanidade em delírios despertos. Alguns agentes desabam sob tais pressões, e são confinados para avaliação psicológica até que uma cura possa ser encontrada. Outros permanecem confusos, presos pela sua incapacidade de solucionar tais enigmas. Para muitos, porém, um lampejo de percepção ilumina o caminho. Assim que a solução se apresenta, o quebra-cabeças se dissolve na obscuridade, e suas peças encaixadas revelam uma ordem lindamente harmoniosa.

Os Tecnoctatas de postos mais elevados e mais Iluminados às vezes falam de testes criptografados em série e até de experiências a outras dimensões para procurar pelo conhecimento escondido em outras partes do universo. Essas tarefas heróicas espelham as buscas do Graal das histórias de Avalon: O Tecnoctata precisa buscar a purificação de todas as suas falhas e medos que o mantêm longe de alcançar a compreensão maior. Você precisa sair de sua "zona confortável", voar para longe da segurança do ninho e para dentro do poço do desespero, para conquistar o prêmio da Iluminação. Toda ciência nova brota da investigação!

A Lição Principal

Portanto, qualquer que seja a sua posição na União, você estará fazendo a causa da Ciência Iluminada progredir. Você ajuda a compreender os padrões de uma realidade objetiva, suprimindo os transgressores que ameaçam a humanidade. Até mesmo quando improvisa para lidar com as terríveis ameaças à estabilidade e segurança da União, você usa princípios estabelecidos há séculos.

Entretanto, entre os mais altos escalões há uma curiosa divergência dos princípios que fundaram a União. Alguma vez já se perguntou porque os vampiros, magos e congêneres são chamados de "transgressores da realidade?" Claro, eles fazem coisas que não deveriam ser possíveis. É óbvio, porém, que eles estão recorrendo a algum princípio ainda não compreendido, ou usando fumaça e espelhos. Não estão?

Se você for bem a fundo na mecânica quântica, vai acabar se deparando com o chamado "efeito do observador": Nenhuma probabilidade de nível quântico se resolve até que alguém realmente a testemunhe. Entre outras coisas, esta teoria sugere que a realidade é definida pelo que as pessoas vêem e no quê elas acreditam! Os Tecnoctatas de alto escalão acreditam que, talvez, o Consenso — as crenças coletivas das Massas — seja tão importante quanto as leis da ciência objetiva. (Afinal, como afirma a NOM, se um número suficiente de

A Metafísica da Tecnologia

Nós, os experts jogadores de **Mago**, sabemos que, na prática, o que a Tecnocracia faz é mágica. Os Procedimentos dos Tecnoctatas treinados não passam de operações mágicas que usam um foco científico. A "Iluminação" é apenas um nome extravagante para o Areté.

Entretanto, 90 por cento dos Tecnoctatas não sabem disso! Para a maioria dos agentes nas ruas, tudo isso é ciência e treinamento.

Lembre-se, toda a idéia de "realidade influente" e "artífice da vontade" só é realmente compreendida pelos altos escalões da União, e eles não estão falando sobre isso. O que aconteceria se eles repentinamente contassem a seus comandados que todos os seres sobrenaturais são reais e que realmente são congruentes? Em vez disso, os Transgressores da Realidade são simplesmente classificados como inimigos de acordo com os mandamentos da União. Os Cães não precisam se preocupar com política, eles apenas executam o policiamento. Então o Grande Cisma continua a causar seu dano...

pessoas acredita em alguma coisa, ela pode muito bem ser verdade.)

Mas, entre o pessoal de postos mais baixos, quase ninguém fica filosofando sobre essas coisas. Os cães da Linha de Frente não têm tempo para se preocupar com esse tipo de esoterismo metafísico, e os ratos de laboratório estão ocupados demais trabalhando com os princípios estabelecidos. Se é que há alguma definição subjetiva da realidade efetivamente em ação, esta é uma questão para a União como um todo e não para esse ou aquele agente.

A Quinta Essência

Talvez você tenha estudado um pouco de Essência Primordial, e pode ser que tenha lidado com manifestações desse tipo de energia. Se teve essa oportunidade, então você está familiarizado com esse título da construção cosmológica. Se não — bem, sempre é hora para aprender.

Durante a Idade Média, os predecessores da União estudaram os elementos primordiais, usando a alquimia e a astrologia para se aprofundar na natureza das coisas. Certo, muitos alquimistas consideravam o processo de transformação mais útil como uma metáfora para a alteração da consciência, mas ainda assim, foram obtidos alguns avanços nas bases da química, da ciência material e similares. Foi dos estudos das bases dos materiais que surgiu a Quinta Essência.

A Essência Primordial é o resíduo da ressonância gerada pela criação. Qualquer que seja a forma como tudo começou — Big Bang, Gênesis, saliva de um deus, o que você preferir — ela deixou uma marca indelével em todas as coisas. A ciência nos diz que tudo é, em última análise, composto de energia. As pessoas, os objetos, até mesmo os pensamentos conscientes derivam de mudanças nos estados da energia. No entanto, nem

todas as constantes específicas dessa energia, tais como sua taxa de fluxo, estados das formas e todo o resto, derivam da forma que o próprio universo começou. É um tópico bem complicado, mas basta dizer que tudo no universo ostenta essa assinatura da criação na energia de que é feito.

Essa energia que carrega a marca do cosmos é a Essência Primordial. A manipulação da Essência Primordial torna possível canalizar a própria criação em uma forma crua. Esta energia não está presa a estados materiais ou leis cinéticas; ela é o potencial para criações futuras. Naturalmente, esse tipo de energia é amplamente utilizável e muito valioso.

Nodos e Centros de Poder

Muitas das velhas fortalezas da Ordem da Razão foram construídas em locais especiais, de acordo com os princípios de geometria ou das meditações de vários mestres. Embora essas velhas crenças tenham sido deixadas para trás há muito tempo, os centros de poder freqüentemente permanecem. Supersticiosos se referem a tais lugares como "Nodos", onde eles reúnem o poder da "Quintessência". Independentemente da designação, o fato é que alguns locais abrigam um estoque inusitado dessa Energia Primordial.

Rastrear locais de concentração de Essência Primordial é uma coisa simples. Qualquer conhecimento mínimo nos campos da Energia Primordial pode ser usado para ajustar o equipamento de campo, e daí é apenas uma questão de rastrear as emanções. A União caça e usa esses locais com diligência e afinco, canalizando a sobra de Energia Primordial e a armazenando em baterias ou em forma de gel para uso posterior em projetos importantes.

Um fato perturbador, é que a Essência Primordial parece se acumular em lugares que abrigam eventos de transgressores. Casas "mal assombradas", vales naturais e círculos de fadas, todos reúnem Essência Primordial. Sempre que possível, a União trata de esterilizar esses locais, controlando a Energia Primordial para objetivos mais produtivos do que alimentar a superstição. Se a área não puder ser encampada, ela tem de ser destruída — afinal, ninguém precisa de um bando de fantasmas esvoaçando por aí cheios de força Primordial!

Em casos mais raros, a Essência Primordial se condensa naturalmente dentro de objetos nos locais de poder. Esses objetos são valiosos, porque agentes treinados são capazes de destilar a essência contida neles e depois estocá-la para uso futuro.

O Uso da Essência Primordial na Ciência Iluminada

Alguns magos supersticiosos afirmam ser capazes de usar a Essência Primordial para modelar seus "feitiços", para tornar suas mágicas mais efetivas. Quer esse truque realmente funcione ou não, os supersticiosos têm uma tendência incômoda de se congregarem em locais de poder, drenando a Essência Primordial. Uma vez que essa essência pode ser usada com mais eficiência pelos agentes da União, os magos transgressores devem ser removidos. Este processo desencadeou vários dos conflitos entre os transgressores e a União — um conflito por recursos, digamos. Felizmente, as tropas bem treinadas e os Procedimentos da União têm a supremacia nesse aspecto; recentemente, tornou-se possível até mesmo marcar a Essência que flui de um determinado lugar e depois usá-la para rastrear os usuários transgressores.



Entretanto, quando é usada para amplificar a Ciência Iluminada, a Essência Primordial é mais valiosa do que o Primium. (Bem, talvez.) Quase todos os instrumentos são projetados para converter a Essência Primordial em uma forma mais útil: a Essência, por ser a verdadeira pedra fundamental do cosmos, conserva a energia com mais eficiência do que qualquer outro material. Quando é armazenada em baterias ou biogel, a Essência pode ser usada para abastecer muitos dos aparatos normais usados nos Procedimentos típicos. Mesmo um

Procedimento Inspiracional pode ser beneficiado pela Essência Primordial; o agente só precisa usar a Essência para energizar as ferramentas apropriadas. Quando a ressonância da Essência é alterada por um operativo versado, ela pode ser usada para alterar as probabilidades, amplificar as tecnologias normais e promover um efeito estabilizador em campos normais.

Nem é preciso dizer que o controle sobre a Essência Primordial é um dos destaques principais na guerra pela realidade.

Ferramentas, Instrumentos, Estilos e Teoremas



As ferramentas fazem o Tecnocrata. Cada agente na União recorre a ferramentas particulares para realizar seus deveres. Quer essas ferramentas sejam formas específicas de se fazer coisas, objetos especialmente construídos ou aprimoramentos biológicos embutidos, elas conferem habilidades extraordinárias ao agente e definem os limites do operativo.

Quando se treina um operativo pela primeira vez, é preciso determinar os aparatos que ele usa. Esses aparatos são as ferramentas que o agente utiliza para realizar Efeitos Inspiracionais.

Lembre-se, também, de que embora a maior parte dos agentes seja capaz de utilizar praticamente qualquer Procedimento Tecnocrata, a maioria dos operativos tem preferência por determinadas perícias. Além disso, certas Convenções treinam seus agentes com ênfase em certos tipos de Procedimentos.

Metodologias

A palavra "Metodologia", com "M" maiúsculo, refere-se a uma aliança dentro de uma Convenção. Se você for treinado e condicionado por um desses 15 grupos, é evidente que você será mais proficiente com seus tipos específicos de Inspiração. Portanto, como uma regra opcional, muitos dos Procedimentos descritos aqui estão associados a Metodologias específicas. Se seu personagem foi declarado como sendo um agente de um desses grupos, então você terá um pequeno bônus quando utilizar algum dos Procedimentos reconhecidos por eles: Você pode tornar a lançar os dados cujo resultado tenha sido 10, mantendo a contagem dos sucessos obtidos e continuando em busca de sucessos extras (até mesmo a ponto de lançar novamente os outros 10 que conseguiu!). Veja, a seguir, um resumo dos tipos de Procedimentos em que as diferentes Metodologias se especializam.



Administradores da Função Temporal: Engenharia, manipulação de matéria e energia, vigilância, armamento.

Biomecânicos: Procedimentos cibernéticos, manipulação mecânica.

Controle da Mídia: Manipulação da mídia, propaganda.

Defensores*: Armamento pesado, rastreamento de transgressores, detecção de anomalias extradimensionais.

Impositores: Rastreamento de transgressores, armamento.

Engenheiros EAFDAC: Procedimentos de clonagem.

Estatísticos: Predição, cálculos.

Executor*: Engenhocas.

Exploradores*: Ciência Dimensional, cartografia.

Farmacotécnicos: Criação química (rituais de sintetização).

Financiadores: Manipulação monetária.

Genengenheiros: Engenharia genética.

Operativos: Procedimentos de espionagem, rastreamento de transgressores, armamento.

Vigilantes: Procedimentos de vigilância, rastreamento de transgressores, manipulação da mídia.

* Entre os Defensores incluem-se os Engenheiros do Vácuo do CPD e DBF; entre os Exploradores incluem-se os Calamares dos Engenheiros do Vácuo e assim por diante; Impositores incluem Engenheiros do Vácuo do P&E.

Aparatos Primários

Pode ser muito difícil declarar um aparato no momento da criação do personagem. De fato, ser obrigado a limitar toda a sua inspiração dentro de uma dada Esfera de influência em apenas um instrumento tecnológico pode ser o suficiente para desencorajá-lo de vez de jogar com um personagem Tecnocrata. ("O quê? Eu tenho que usar uma ampola de cultura bacteriana toda vez que eu usar Primórdio?") Para remediar essa situação, nós lhe oferecemos uma regra opcional.

O aparato que você declarar para cada Esfera durante a criação do personagem é realmente seu aparato primário. Você é um especialista neste tipo de tecnologia e, como tal, você ganha um redutor de -1 na dificuldade dos testes sempre que usá-lo em Inspiração com a Esfera declarada. (Por exemplo, um Homem de Preto que declare "armas de mão" como seu aparato primário de Forças ganha um redutor de -1 sobre a dificuldade de todos os Efeitos de Força que o incorporarem.) Mas, não se desespere. Com esta regra, você pode declarar outros objetos tecnológicos como aparatos — você só não vai receber a redução de -1 na dificuldade por eles.

Para facilitar as coisas, fornecemos uma lista de alguns dos aparatos recomendados para alguns desses Procedimentos. Este esforço torna as nossas vidas mais simples, também; você pode usar muitos desses Procedimentos sem ter que combinar um aparato específico a uma Esfera específica. Por exemplo, o Procedimento **Óculos Escuros Espelhados** lhe permite identificar criaturas paranormais quando estiver usando óculos escuros e a Esfera do Espírito. Se o Narrador permitir esse hábito, então qualquer um com pelo menos um ponto em Espírito pode aprender a colocar um par de óculos escuros e procurar pelo mal... mas somente o agente que tiver declarado os óculos escu-

ros como seu aparato primário para a esfera do Espírito ganha um modificador de -1 sobre a dificuldade do Efeito.

Se pensar em algum aparato que não conste da lista de um Procedimento, você deve, sem dúvida, discutir a idéia com o Narrador. Se conseguir justificá-lo como seu aparato primário, você pode vir a receber o modificador. Por exemplo, se seu Vigilante da NOM se especializou em lentes Kirlian para o Procedimento de Espírito: **Óculos Espelhados** — e nós esquecemos de listar isso — então você ainda pode se qualificar para receber o mesmo modificador de dificuldade igual a -1, como qualquer outro mago obteria por usar um foco. Esta regra opcional deve ser usada para inspirar tempestades cerebrais, não para criar listas de compras limitadas.

Esta mecânica permite que os Tecnocratas concebam impulsivamente aparatos para seus Procedimentos de acordo com a necessidade. O nosso Homem de Preto do primeiro exemplo faz os maiores estragos com uma arma de mão. Mais tarde, ele poderia imaginar outros aparatos para seus Efeitos de Forças improvisados, como uma bateria de carro, um maçarico, um extintor de incêndio, ou até mesmo "munição incendiária". Desde que consiga esconder seus Efeitos por trás da máscara da tecnologia, ele dispõe de um amplo repertório de opções. O único detalhe é que ele se sai melhor com as armas de mão do que com qualquer outra coisa.

Mas, lembre-se de que tanto o Narrador quanto o jogador precisam concordar que o aparato é tecnologicamente adequado e que está sendo usado de modo apropriado. Por exemplo, um Progenitor pode declarar um bisturi como seu aparato primário para Correspondência, mas isso não significa que ele possa cortar fora os órgãos internos de um mago estando a 3 metros de distância! Um uso sutil de influência lhe permite disfarçar Inspiração como maestria tecnológica, mas não permite que você se torne um mago transgressor de chapéu preto e óculos escuros.

Além disso, talvez você se lembre que alguns dos suplementos antigos sobre a **Tecnocracia** continham listas de diversos aparatos recomendados para as várias Convenções. Vamos repetir algumas dessas listas neste capítulo, oferecendo aos novos jogadores uma porção de idéias para usarem como foco. Se você detém a técnica, você detém o poder.

Iteração X: Implantes cibernéticos, armas, computadores, programas, sensores de mão.

Nova Ordem Mundial: Distintivos, armas, ternos, veículos, televisores, mídia impressa, anotações pessoais, técnicas psicológicas, Sala 101.

Progenitores: Biomodificações, psiquismo, culturas de retrovírus, implantes cirúrgicos, drogas amplificadoras.

Sindicato: Dinheiro, cartões de crédito, dados financeiros, perícias sociais, assistentes pessoais.

Engenheiros do Vácuo: Armas, armaduras aprimoradas, instrumentos de rastreamento, sensores, portais dimensionais, transmissores.

Esses exemplos são apenas algumas idéias para você ir começando. Antes de mais nada, reflita sobre o que seu personagem fazia antes de se juntar à União. Examine as motivações

e áreas de estudo de seu agente. Afinal, não faz sentido que um personagem sem conhecimentos de Medicina dependa de técnicas cirúrgicas como um aparato! Por outro lado, um personagem que use aparatos fora das normas da Convenção pode gerar alguns conflitos interessantes. Se um agente do Sindicato usa poderes psíquicos, ou um agente da Nova Ordem Mundial se apóia na cibernética, essa discrepância certamente irá provocar algumas sobrelhas enguidas nos escalões mais altos da Convenção.

Lembre-se: um agente acredita que é o poder do aparato que lhe permite usar seu conhecimento científico. Um operativo sem um aparato é um sujeito cercado por todo o tipo de conhecimento inútil que não dispõe de nenhuma forma de ativar ("Se ao menos eu tivesse um acoplador de estado transfísico..."). Quando se está usando um determinado aparato, os Efeitos em questão precisam ser condicionados àquele aparato. Se o Tecnocrata em questão não for capaz de encontrar uma forma de realizar o Efeito, é porque ele está além das fronteiras da ciência conhecida!

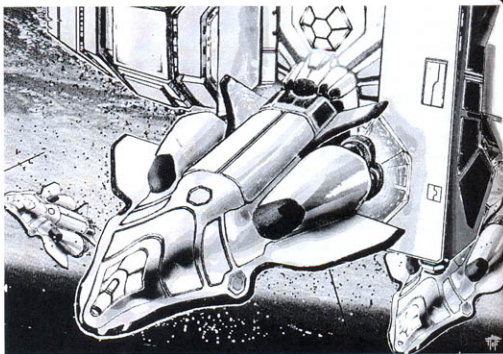
Psiquismo

A prática do psiquismo é digna de ser mencionada como uma forma especializada de instrumento e Procedimento. No começo, as pessoas falavam de "poderes psíquicos", regressões, projeções mentais e formas astrais. Como de costume, a União está um século à frente desses absurdos.

Uns poucos e raros Progenitores (e estamos dizendo realmente raros — não mais do que meia dúzia) continuam a fazer experiências com manifestações psíquicas. Embora a intuição e a empatia sejam amplamente aceitas pela União, Efeitos realmente espetaculares como a pirocinese e a biomorfose estão completamente além do escopo da ciência normal. Os Progenitores podem e estimulam desenvolvimentos incomuns do cérebro para ampliar tais poderes, em conjunto com implantes neurais especiais da Iteração X, mas a União tende a olhar com desdém para tais atividades. O poder psíquico é difícil de quantificar e controlar, por isso ele freqüentemente cai fora do reino da "ciência aceitável".

Os poucos agentes que usam poderes psíquicos são observados atentamente pela União, e costumam ser forçados a se submeter a avaliações especiais freqüentes. As mutações psíquicas tendem a causar instabilidade mental (novamente o Efeito do Paradoxo) e sempre resultam em problemas de longo prazo. Ainda assim, não há nada tão apavorante quanto um agente que simplesmente olha para você e o faz explodir em chamas...

(Nós recomendamos que nenhum agente tenha permissão de ter mais do que duas Esferas declaradas como Esferas "psíquicas". Essas Esferas podem ser usadas com apenas um turno de concentração e talvez um gesto ou um olhar seco. O lado ruim, é que as manifestações do Paradoxo tendem a provocar



choques de retorno sob formas neurológicas sórdidas; os Progenitores têm uma ala de laboratório cheia de sujeitos em coma e babando em estado vegetativo que ultrapassaram seus limites psíquicos. O psiquismo é uma ciência pouco compreendida ou aceita até mesmo dentro da União, e seu uso sempre será monitorado).

Ciência Rápida

Chega uma hora em que a "meleca" atinge o ventilador e o agente é pego desprevenido, sem um aparato Tecnocrata adequado para uma defesa. Se seu aparato para Vida for, digamos, algum tipo de instrumento cirúrgico, você pode ficar meio apertado para invocar um Efeito apropriado no meio do calor de um combate. No meio da confusão, você simplesmente não tem como fazer uma incisão precisa em seus aliados e transformá-los!

Falando claramente, essa desvantagem é um dos defeitos do paradigma Tecnocrata. Sem dispor do tempo e dos meios para conduzir algo de acordo com as "leis imutáveis da ciência", um operativo fica "travado" na hora de improvisar. Se o agente não acreditar que é capaz de realizar um certo feito Inspirado apenas com as ferramentas que tem à mão, ele simplesmente não conseguirá fazê-lo.

Por outro lado, não tem a menor graça jogar com um grupo de Tecnocratas apenas para acabar descobrindo que metade de sua ciência não funciona só porque vocês não têm as ferramentas certas.

Entretanto, como já dissemos, um Tecnocrata é bem treinado em muitas disciplinas. Um agente quase sempre consegue encontrar um aparato adequado; mesmo sem o aparato primário apropriado, sempre é possível improvisar alguma coisa para ser usada como quebra-galho, ou transformá-la em algo que pareça ser útil. Veja a Habilidade Improvisação de Engenhocas, no Capítulo Quatro, e assista alguns episódios de *MacGuyver*!

Em situações extremas, um Tecnocrata pode chegar a executar um Efeito espontâneo — a criação de uma nova regra ou teoria da Ciência Inspirada que se manifesta num impulso

súbito. Mas fazer isso é infernalmente parecido com fazer "mágica", por isso, preste atenção!

Para executar um Efeito espontâneo, você só precisa inventar alguma aplicação de conhecimento científico, por mais forçada que seja, e justificá-la perante as circunstâncias do momento. Ao invés de seu aparato causar o Efeito, você simplesmente o utiliza para reconhecer o Efeito. Você não está fazendo alguma coisa acontecer, está apenas procurando por uma saída e, veja só, você a encontra no último minuto!

Veja um exemplo de realização espontânea: Devon foi flagrado em cheio pelo campo de visão de um mago transgressor que está arremessando uma coluna de fogo enquanto escapa pela porta. Sem sua arma ou seu terno (já que ele estava disfarçado), Devon não tem nenhuma forma fácil de parar o fogo nem o mago. Ele decide dar asas à imaginação, e acaba surgindo com uma explicação espontânea para seu Efeito. Sacando

seus óculos escuros (que ele usa como um aparato não especializado), ele olha para o teto e percebe que o telhado foi danificado. Atirando-se para trás, ele consegue escapar por um triz de uma grande placa de ferro que se desprende e despenca, interceptando o jato de chamas. Que sorte a dele ter notado que aquilo estava para cair!

Feitos espontâneos dessa natureza costumam ser casuais; seu Tecnocrata precisa surgir com algo que se encaixe em seu modo de ver a ciência antes mesmo de poder reconhecer que aquilo era exatamente o que ele estava precisando naquele momento. Na maioria dos casos, o agente nem mesmo está consciente de que está realizando um Efeito — ele apenas acredita o mérito a uma feliz coincidência. Quando você é treinado com os melhores, você simplesmente dispõe do conhecimento e da sorte para salvá-lo!

As Nove Esferas



Assim como as Tradições, as Convenções da União dividem os diferentes aspectos de estudo e Inspiração em nove Esferas de influência. Cada uma delas é, essencialmente, uma categoria da Ciência Iluminada, estudada pelos luminares da humanidade.

Correspondência

Todo o espaço se curva de acordo com a gravidade e a massa. De uma forma conceitual, o espaço aparece em certos padrões por causa dos limites da mente humana. Mas depois que se é devidamente treinado para compreender de que modo o espaço realmente funciona, passa a ser possível compreender o espaço como ele realmente é: um ponto único, uma geometria sobreposta da matemática que parece simplesmente se dobrar ou se esticar de acordo com as formas da matéria nele contida.

Quando uma pessoa está adequadamente sintonizada ao espaço, é possível ver ou mapear anomalias como singularidades e partículas subatômicas. Poços gravitacionais, buracos de minhoca, geometria curva são sua segunda natureza. Lembra-se quando seus professores de matemática diziam que a soma dos ângulos de um triângulo sempre dá 180 graus? Pegue um triângulo e coloque-o sobre um globo, com dois pontos ao longo da linha do Equador e um em um dos pólos — repentinamente, ele se torna um triângulo com três ângulos retos! Esse é apenas o menor dos truques da Correspondência.

Os estudiosos da Correspondência começam a compreender que o espaço só tem sentido por causa da matéria contida nele e das mentes que o observam. Antes de o universo existir para a existência, não havia nada e, quando ele acabar, não haverá nada. Se não existe nada, não há como comparar distâncias ou direções. É apenas a mente que dá forma a essas ilusões.

Para trabalhar com a Correspondência são necessárias ferramentas de medida, geradores de gravidade, detectores de massa e uma compreensão de matemática sem igual. A topologia, a hipermatemática e a física einsteiniana têm suas raízes na Correspondência.

Ciência Dimensional

Os frutos proibidos dos Engenheiros do Vácuo conduzem à percepção de outras realidades. De acordo com algumas teorias quânticas, cada escolha e cada ação pode levar a caminhos múltiplos, e cada resultado realmente acontece em algum universo alternativo. Em parte, cada universo é único devido à assinatura quântica de seus componentes — a camada de nível quântico vibra em uma frequência específica e reconhecível. Mude essa frequência e você empurrará o nível quântico para uma dimensão diferente.

Brincando com a Ciência Dimensional, os Tecnocratas podem lidar com alienígenas, com entidades além da compreensão humana e com outros reinos da existência. Os Engenheiros do Vácuo manipulam essa ciência para adentrar outras camadas da realidade, tentando mapeá-las e compreender suas leis. Os outros Tecnocratas raramente estudam a Ciência Dimensional — deixe que aqueles Engenheiros malucos arrisquem suas vidas e suas sanidades lidando com coisas que não seguem as regras do pensamento racional!

Aparatos típicos para a Ciência Dimensional incluem geradores de campo quântico especiais, campos de força, neuroestimuladores e poderes psíquicos.

Entropia

Acaso, mudança e sorte pertencem, acima de tudo, ao território de atuação do Sindicato, e essa Convenção dirige os negócios e o destino com a mesma eficiência. Com sua profunda compreensão de economia e matemática associada, o

Sindicato mantém pulso firme sobre a chamada "teoria do caos", a idéia de controlar as permutações e determinar as consequências da mudança de variáveis.

A teoria do caos é útil em praticamente todos os campos de iniciativa Tecnocráticos — os Estatísticos confiam nela para suas predições, os Operativos a usam para determinar probabilidades plausíveis e os Genengenheiros modelam e minimizam mudanças genéticas casuais. Dentro dos limites das possibilidades, uma aplicação da teoria do caos pode determinar os passos necessários para torná-la uma probabilidade. Como no caso de outras ciências mentais, o uso da teoria do caos depende geralmente de uma soberba percepção matemática, mas alguns raros Tecnocratas confiam em pressentimentos, intuição e cálculos "instintivos".

A termodinâmica também desempenha um papel importante no estudo Tecnocrático. Conforme o universo se move lentamente em direção a um aquecimento final, todas as coisas são reduzidas a seus estados entrópicos. Com um estudo dos fundamentos da termodinâmica, é possível prever ou afetar essa deterioração. Mais cedo ou mais tarde, todas as coisas caem aos pedaços. A teoria da dupla fissão eletrônica e Procedimentos de mudança de estado similares tornam possível para um Tecnocrata afetar até mesmo a própria probabilidade!

Entre os aparatos comuns para a Entropia incluem-se calculadoras, instrumentos de resolução de probabilidade quântica, modelos termodinâmicos e disruptores de campos de energia.

Forças

Isaac Newton tornou-se o pioneiro da esfera de Forças quando colocou as leis da física em elegantes modelos numéricos. Desenvolvida por mentes como Leibniz, von Braun, Pauli, Feynman, Fermi e Teller, a ciência da física floresceu, evoluindo do nada para uma disciplina completamente desenvolvida no curso de uns poucos séculos. Assim que as leis do movimento e da energia foram compreendidas, ficou fácil manipulá-las. De acordo com a termodinâmica, a energia não pode ser criada nem destruída — mas com a ciência das Forças, ela pode ser construída a partir de elementos existentes, transformada em outra coisa ou devolvida à Essência Primordial.

A Tecnocracia faz amplo uso das Forças em quase todos os seus projetos, e a tecnologia de guerra não é a menor dessas iniciativas. O comando das Forças permite ao Tecnocrata compreender e canalizar lasers, plasma, calor, luz, som e qualquer outra forma de energia ambiente. Estas armas e escudos potentes formam o corpo principal dos exércitos da União. Entretanto, as Forças também servem a outros propósitos como a propulsão, a geração de energia e as comunicações. Com a matemática básica da energia física, a União consegue controlar todas as formas de energia, identificando sua origem comum a partir das mesmas fontes essenciais. Tanto cinética quanto potencial, todos os tipos de energia podem ser manifestados em qualquer dos estados desejados.

Entre os aparatos para Forças frequentemente incluem-se armas de energia, motores, geradores, reguladores de força e sensores especiais.

Vida

Os Progenitores são os mestres indiscutíveis da ciência da Vida, da biologia iluminada e da medicina Inspirada. Através de seus esforços, o corpo humano tem sido aprimorado, doenças têm sido reconhecidas e controladas, até mesmo a própria mortalidade tem visto seu final. Clonagem, re-engenharia viral, alterações cirúrgicas — compreender os blocos de construção do DNA, a anatomia celular, e a bioquímica e evolução mitocondrial conduzem à habilidade de desmontar (e associar) as formas mais básicas do corpo.

Mas os estudiosos da Vida não se limitam a alterar criaturas vivas. Com os componentes apropriados, é possível fabricar vida onde antes não havia nada. Criaturas vivas inteiramente novas podem emergir. As drogas e os produtos químicos que alteram criaturas vivas incluem-se nesse ramo e, combinado com Matéria, o estudo da Vida dá origem à cibernética e à biônica. Embora a ciência da Vida seja uma das mais incertas, seus resultados são claros e divinos. Não há nenhum mistério na Vida que a mente viva não seja capaz de descobrir.

Aparatos da Esfera da Vida incluem retrovírus, alteração cirúrgica, materiais clonados, bioimplantes, fármacos especializados e até mesmo sistemas de alimentação, exercícios e meditação.

Matéria

Os objetos inertes, sem valor por si só, podem ser transformados numa infinidade de tipos de ferramentas pelos estudiosos da Matéria. A ciência material e a química explicam os blocos fundamentais da construção de substâncias inertes. Armados com esse conhecimento, os cientistas materiais podem alterar suas propriedades, construir novas ligas, reduzir objetos a seus componentes e até mesmo suspender ou alterar os padrões das características de um objeto. A liga Primium é apenas um dos exemplos desse trabalho. Os estudos da Matéria produziram as ligas de aço, plásticos de alta tensão, telhas termo-resistentes, supercondutores e metais de memória.

Exercer a ciência material é, talvez, uma das áreas de pesquisa mais descomplicadas. No fim das contas, os objetos inertes sempre respondem da mesma forma aos mesmos tratamentos, e existem quantidades infinitas de coisas com as quais fazer experiências! O estudo da Matéria dá ao Tecnocrata armaduras, novas armas, componentes cibernéticos e combustíveis de veículos. Obviamente, esta ciência goza de alta prioridade entre os criadores de armas da Iteração X.

Os aparatos da Matéria tomam muitas formas; pode-se alterar a química com equipamentos laboratoriais complexos, as propriedades metálicas com campos magnéticos, criar ligas com ferramentas de fundição, isolar ou alterar gases com catalisado-

res e assim por diante. Qualquer cientista de Matéria provavelmente carregará um verdadeiro cinto de utilidades lotado de ferramentas e elementos comuns para afetar substâncias inertes.

Mente

O estudo da consciência humana realmente causou o começo da União. Foi somente depois dos cientistas decidirem se aprofundar no estudo do como e do porquê o homem pensava de formas específicas, que a própria ciência começou a evoluir. Foi a partir das linhas mestras da antiga filosofia, que a ciência da psicodinâmica — a Mente — se desenvolveu.

Os estudos da Mente começam com o indivíduo. Por meio de sistemas de aprimoramento de memória e cálculo, a mente humana é disciplinada em uma nova ordem e exercitada para atingir sua maior capacidade. Embora não seja realmente possível (por enquanto) reduzir a consciência humana a números e fórmulas, é possível simular o pensamento com os programas certos, ou alterar padrões de pensamento através de simples palavras ou ações. A psicologia Iluminada ainda é uma ciência frágil, mas nem por isso menos poderosa. Contando com sinais sutis e escolhendo cuidadosamente as frases, é fácil dizer o que alguém está pensando ou modificar as idéias do alvo. Os estudantes mais avançados da Mente aprendem a interpretar padrões de atividade cerebral e se aprofundam na filosofia esotérica, estudando ideais platônicos, arquétipos junguianos e construtos de puro pensamento. A telepatia mecânica e a disciplina do psiismo, embora não sejam comuns, são aceitas como ferramentas úteis. Quando alcança os limites mais sublimas da experiência, o estudioso da Mente finalmente aprende que as impressões sensoriais da realidade são totalmente subjetivas e aprende a separar a consciência da sensação física. Tal processo permite aos Mestres da Mente enviarem seus pensamentos em viagens tortuosas ao coração da criação, experimentando alucinações que trazem a Iluminação — ou a loucura.

Aparatos comuns da Mente incluem treinamento psíquico, amplificadores cerebrais, implantes computadorizados, técnicas psico-sociais e estimuladores de ondas cerebrais.

Primórdio

O que mais se pode dizer sobre a Essência Primordial, o padrão de toda a realidade? Todas as coisas são feitas dos mesmos blocos de construção, simples pedaços do cosmos. Para compreender essa disciplina esotérica, a Teoria do Campo Primordial, é indispensável uma disciplina matemática rigorosa, flexibilidade científica e uma grande quantidade de (ousados dizer) fé.

A Essência Primordial ainda não é bem compreendida pela Tecnocracia. Agentes individuais usam a Essência Primordial em seus instrumentos e Procedimentos pelo hábito. Poucos são realmente capazes de manipulá-la com habilidade. Mesmo

aqueles que são capazes de alterar ou usar a Essência Primordial ficam confusos para explicar como ela realmente funciona, ou porque. Basta dizer apenas o que ela é: a Essência Primordial é, em suma, a base de todas as coisas, por isso é impossível tentar explicar isso em outros termos além desse. Lógica circular, talvez, mas a única explicação que vale alguma coisa.

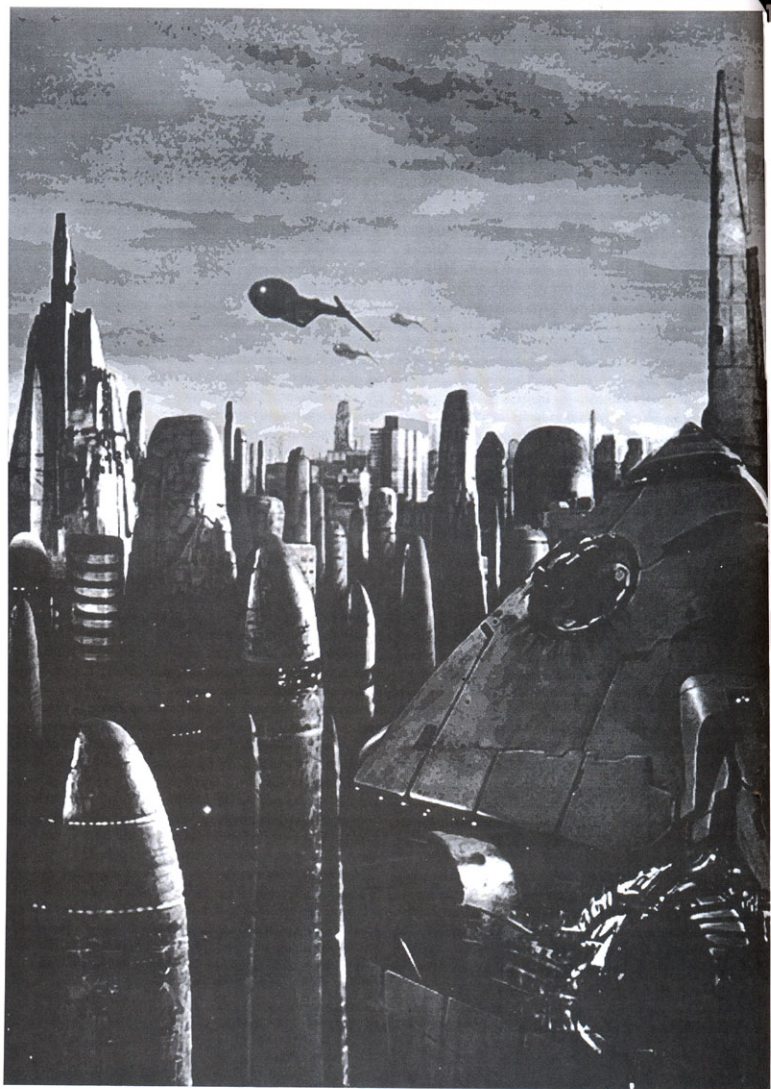
Entre os aparatos para focalizar a Essência Primordial incluem-se o biogel, baterias de Primórdio, moduladores de campos Primordiais, estabilizadores de realidade e sensores subuniversais.

Tempo

A ciência temporal é mais arriscada do que praticamente qualquer outro campo, com exceção da Ciência Dimensional e, se você comparar o número de Crononautas desaparecidos em combate com os mortos entre os exploradores Dimensionais, as estatísticas podem muito bem se revelar iguais. Dizem que o tempo não espera por ninguém, e mesmo quando você se aprofunda na constante de tempo de Planck e descobre o próprio relógio do universo, você se sente forçado a evitar que o relógio se mova em qualquer outra direção que não a rotação indicada.

A Tecnocracia encontra uma estabilidade confortável, ainda que frustrante, na ciência temporal. O tempo se move de uma forma ordenada; embora as ferramentas certas possam fazer com que ele pareça comprimido, expandido, curvado ou dando voltas sobre si mesmo, a questão sobre o que é realmente alterado — se o Tempo em si, ou apenas a percepção humana do Tempo — permanece aberta a discussão. Os Crononautas precisam começar com uma compreensão dos elementos básicos do Tempo e um meio de rastrear-lo com exatidão, já que tudo mais se baseia na precisão absoluta. Tenha em conta que um Crononauta cujas moléculas desaparecem do presente apenas para aparecer em vibração fora de sincronia com o ar ao redor dele pode repentinamente vir a explodir em chamas pela transferência de energia (e Efeito do Paradoxo), por isso, não é de se admirar que a ciência temporal continue sendo uma missão arriscada, mas ainda assim intrigante. Os exploradores mais avançados são capazes de usar suas ferramentas para manipular o tempo com imensos surtos de energia, ou para mudar suas próprias percepções mentais de tempo; instrumentos especiais dos Engenheiros do Vácuo chegam até mesmo a enviar agentes para o futuro, ou isolar completamente certas áreas fora do fluxo do tempo.

Aparatos para a Esfera do Tempo incluem sensores e geradores cronoscópicos especiais, geradores de campos de energia (para curvar o espaço e, desse modo, o tempo), amplificadores da percepção, reguladores de ressonância de Planck e pontos de compressão giratórios relativistas.



Capítulo Três: Aulas de História

"Controlaremos tudo o que for preciso... para impedir que a Idade das Trevas caia novamente sobre a raça humana".

— Operações, *La Femme Nikita: A Série*.

O Paradigma da Razão



"Mais luz!"

— últimas palavras de Goethe

Desde os primeiros dias da história humana, a humanidade tem sido rodeada pela escuridão e, há quase tanto tempo, os praticantes da tecnologia Iluminada têm lutado para trazer luz para o mundo. Eles resistiram à loucura com a razão, combateram a superstição com a coragem e trouxeram ordem e razão para o mundo através da ciência. Embora a

Tecnocracia seja uma organização relativamente recente — que foi estabelecida formalmente no final do século XIX — os ideais que ela impõe hoje em dia, para o melhor ou para o pior, estão fundamentados sobre milhares de anos de precedentes, inspiração e iluminação.

Infelizmente, essa luz brilhante tem sido reduzida e refletida. A concepção atual da União sobre sua própria história é o resultado de interpretações e debates intermináveis. Cada Convenção parece ter sua própria interpretação da história — seu próprio reflexo do escl-

recimento Iluminado. Estudiosos cautelosos tem tentado juntar as peças de uma história definitiva da Tecnocracia, da Ordem da Razão que surgiu antes dela e dos milênios de estudos que a antecederam. Entretanto, como a história é baseada em teorias, eles não conseguem chegar a um acordo sobre todos os detalhes.

Três Interpretações da História

"Aquele que controla o passado, controla o futuro".

— Orwell, 1984

Entre os grupos acadêmicos da União, existem três tipos de teorias para explicar o papel que a Iluminação desempenhou na história humana: teorias elitistas, teorias de conspiração e teorias de capacitação. Não há uma história única e definitiva da União, somente pontos de vista, teses e intermináveis políticas acadêmicas. Toda vez que um outro modelo histórico é apresentado a um agen-

te Tecnocrata, ele provavelmente irá se perguntar uma questão simples: de quem é aquela idéia? Resumindo, a história é sempre escrita a partir de um ponto de vista e, freqüentemente, com um objetivo em mente.

A professora Tanaka da Iteração X, por exemplo, é bem conhecida como proponente de teorias elitistas da história. Sua abordagem é baseada na idéia que a história é feita por indivíduos. Um punhado de visionários e líderes coloca em movimento algumas realizações-chave, encontros e reuniões vitais. Por exemplo, sua afirmação de que "Leonardo da Vinci era um Artífice Iluminado" está sujeita a uma teoria elitista. Embora muitos desses grandes homens e mulheres fossem teóricos Iluminados, pode ser difícil provar tal teoria. Tanaka tem ido a extremos para provar quais figuras históricas importantes eram Iluminadas, mas como a verdadeira inspiração é uma arte sutil, separar o mito da realidade é um jogo difícil.

O famigerado professor Richardson é o melhor exemplo de um historiador de teorias de conspiração. Segundo seu raciocínio, toda vez que uma pessoa importante desempenha um feito significativo para a história, isso ocorre porque existe uma cabala ou conspiração de pessoas por trás dela colocando os eventos em movimento. A alegação de Richardson de que "a Rainha Vitória era controlada por uma cabala secreta de Iluminados que descendiam dos Cavaleiros Templários" requer uma teoria de conspiração elaborada para prová-la. Embora alguns poucos exemplos de tais teorias sejam aceitos pela linha histórica geral da União, essa proposta permanece controversa e é, freqüentemente, especulativa.

Uma terceira abordagem que está ganhando força rapidamente, é a teoria da capacitação de Terrence Whyte. Tem havido uma movimentação crescente no Collegium de História no sentido de atribuir a maior parte da história humana diretamente às Massas. Por essa proposta, quando a tendência da história humana promove o progresso da ciência ou da lógica, a humanidade mostra coletivamente seu apoio ao mundo que a União defende. A Tecnocracia é capacitada pelas Massas; a história de sua sociedade é influenciada pela história da humanidade. Quando Terrence Whyte afirma que "o Imperialismo Vitoriano inspirou os ideais iniciais da Nova Ordem Mundial", é um exemplo da teoria da capacitação. Segundo essa abordagem, a Tecnocracia não controla toda a história, ela apenas se adapta a seus resultados.

Esta variedade de teorias levanta duas questões simples: Qual proposta está correta? Qual versão é verdadeira? Se você está procurando uma resposta simples, aí vai: *Todas elas são*. Quer dizer, cada interpretação é um reflexo da verdade. Qualquer agente Tecnocrata que espera ser aprovado em Tecnocracia 101 precisa sobreviver a uma aplicação maciça de jogo duplo, aprendendo a dar a resposta certa para o instrutor certo. Entretanto, se ele conseguir sobreviver a esse pesadelo acadêmico, toda a história estará sob seu comando.

Dos Arquivos do Agente Roland Cassault

"Se você quer limpar uma Capela com poder de fogo devastador, chame o pessoal da Iteração X. Se você quer alguém para discutir com eles até a morte, chame a turma da Torre de Marfim."

— Agente Bill "Golpe de Sorte" Smith, Amálgama 224

Agentes,

Durante os últimos cinco anos, eu tenho trabalhado de perto com diversos amálgamas em São Francisco para continuar nossa campanha contra as trevas de lá. Os últimos anos me forçaram a questionar o que me foi ensinado, mas felizmente, eu encontro conforto na pesquisa erudita. Apesar de recentemente ter sido promovido ao posto de Supervisor, eu continuo acompanhando os tratados liberados por nossos acadêmicos na Torre de Marfim. Também notei uma falta de coesão nesses arquivos de dados. Com muita freqüência, os membros de Convenções diferentes trabalham separadamente, cada um procurando sabotar o trabalho dos outros numa tentativa de justificar seus próprios esquemas políticos.

Agentes, o que eu reuni aqui é uma visão geral do que li nos últimos cinco anos. Orwell declarou uma vez que "aquele que controla o passado controla o futuro" e, embora não me importe com sua visão distópica, eu sem dúvida concordo com ele nesse ponto. Para vocês compreenderem porque nós temos dedicado nossas vidas a nossa causa, vocês precisam compreender os séculos de precedentes sobre os quais nossa ordem é construída.

Junto a suas instruções para a missão, acrescentarei algumas leituras acadêmicas para seu tempo ocioso. Não, não haverá um exame depois, mas se vocês estão pensando em pedir uma promoção em nossa gloriosa ordem, recomendo com veemência que vocês se mantenham em dia. Estou certo de que vocês irão me agradecer depois.

Com vocês na Vitória,
Supervisor Roland Cassault



Pré-história e Primeiras Civilizações

Tenha certeza do seguinte: A luz da razão é a maior força na história humana. A primeira vez que uma pessoa construiu uma ferramenta de mão, ela o fez pelo poder da razão. Quando as tribos primitivas domesticaram seus animais pela primeira vez, ou quando eles olharam pela primeira vez para o horizonte e se questionaram sobre o que repousava além, eles abandonaram seus instintos animais e se tornaram humanos.

Naturalmente, cada Convenção tenta localizar suas origens tão distante no passado quanto seja possível para justificar suas ações; com isso, a Iluminação pré-histórica continua sendo um assunto sujeito a toda sorte de especulações. Os Tecnocratas elitistas afirmam que os Iluminados primitivos inventaram as primeiras armas. A Iteração X, por exemplo, costuma afirmar que esses primeiros inventores foram, de certa forma, seus ancestrais. Assim sendo, os Iteradores afirmam que a sua Convenção é a mais antiga.

De acordo com o professor Richardson e os Progenitores, o conceito de civilização vai muito além do simples uso de ferramentas; A luz que expulsou a escuridão era a chama de uma fogueira de acampamento, em torno da qual os homens e mulheres se reuniam. Richardson acredita que os Iluminados organizaram as Massas em comunidades agrícolas. Desse ponto de vista, os antepassados dos Progenitores foram essenciais para a sobrevivência de nossas ancestrais.

As primeiras técnicas Iluminadas — agricultura, domesticação de animais e pecuária — relacionavam-se, todas, a habilidades de sobrevivência. Geração após geração, uma coletividade tribal podia

consolidar seus recursos, dividindo sua comida e domesticando animais sob a liderança de seus visionários. Conhecimentos secretos influenciariam seus projetos e, como os não-Iluminados não compartilhavam desse discernimento, o resultado seria de conspirações dos Iluminados no meio das tribos mais fortes.

Os Engenheiros do Vácuo, por outro lado, definem o início da civilização como o impulso original para explorar o desconhecido. Os exploradores Iluminados não temiam as trevas além das fogueiras de seus acampamentos — eles sonhavam em conquistá-las. Pela teoria de capacitação do professor Whyte, o processo sempre se iniciou com os homens e mulheres não-Iluminados que exploraram as áreas ao redor de suas tribos. Quando um número suficiente de Adormecidos acreditava que abandonar uma determinada faixa de terra era essencial à sua sobrevivência, um dos Iluminados recebia uma visão de uma terra além do horizonte. Assim, um ato visionário de exploração se tornaria mais racional desde que o resto da tribo o apoiasse.

A despeito de qual dessas teorias esteja correta, sabemos que os primeiros povoadamentos humanos caracterizados como “vida urbana” evoluíram por volta de 3000 a.C. Durante esse período as Massas e os trabalhadores Iluminados que as protegiam desenvolveram inúmeras vilas e cidades, e o desenvolvimento da agricultura as manteve no lugar. Por causa do comércio entre as tribos, os primeiros homens também desenvolveram a matemática. Agricultura, matemática, exploração e rotas comerciais — onde quer que a humanidade dependesse dessas ciências, teóricos Iluminados estavam lá. Cada indivíduo notável brilhava na escuridão, reunindo Adormecidos ao seu redor atrás de aliança e proteção.



O "Mito de Totmés" segundo Richardson

De acordo com algumas teorias, os Iluminados governaram muitas das primeiras cidades da humanidade, atuando como seus sacerdotes, imperadores, governantes e reis-filósofos. Segundo Richardson, muitos deles também formaram sociedades secretas ou cultos para compartilhar seus conhecimentos. Um dos maiores exemplos desta tendência é a lenda de Totmés, um rei egípcio que governou por volta de 1.500 a.C. Esse soberano recrutou os maiores visionários de seu reino como seus conselheiros, criando um lendário templo da razão como um testemunho de sua sabedoria. Muitas teorias conspiratórias podem ser traçadas até esse mito.

Segundo a lenda, Totmés fundou uma guilda de Artesãos Sagrados para promover uma casta de sacerdotes e visionários em seu reino. Filósofos e cientistas organizaram e catalogaram muitas das principais crenças de seu tempo. Por trás de fachadas religiosas, os Sagrados também desenvolveram rituais elaborados e práticas secretas. Dentro desses sistemas de crenças, eles adotaram sinais secretos e rituais que apenas os Iluminados eram realmente capazes de compreender. Entretanto, a teoria de Richardson carece de evidências suficientes para provar o amplo alcance que afirma ter. Um de seus trabalhos mais famosos incluem uma história dos lendários "Pergaminhos de Totmés" — uma documentação que permitiria aos estudiosos modernos decompor essas sociedades secretas. Os pergaminhos representam um Santo Graal esquivo, ainda hoje procurado pelos acadêmicos.

Os Artesãos Sagrados também construíram templos e refúgios para seus cultos misteriosos. Sabemos que os estudiosos Iluminados faziam peregrinações a vários desses locais para meditar diante deles. Apesar de tudo, a ideia de Richardson de que as pirâmides egípcias estão entre eles ainda é altamente controversa. Será que os Iluminados realmente as projetaram para que os místicos pudessem meditar em sua "pureza geométrica"? A professora Tanaka refuta a ideia, afirmando que as dimensões dessas construções não têm nenhum significado cósmico. Não é possível calcular a distância entre a Terra e o Sol através da multiplicação da proporção de seus vários lados, nem nenhuma permutação desses números resulta no número "pi", nos algoritmos do século VIII nem nas seqüências de Fibonacci. A despeito dessa forte evidência, a teoria de Richardson permanece.

Supostamente, discordâncias sobre os verdadeiros significados da sabedoria sagrada, assim como a resistência ao crescente egoísmo de Totmés, romperam as muitas sociedades dos Cultos de Totmés. Uma das teorias conspiratórias afirma que esses cultos dividiram-se nas centenas de convenções e tradições que se seguiram; relatos de segunda mão insistem que os estudiosos e místicos criaram os diversos símbolos ocultos e metáforas dos Artesãos Sagrados a partir de seus antigos rituais e documentos egípcios.

Alguns fragmentos sobreviventes dessas fontes de segunda mão realmente possuem alguns motivos repetidos, incluindo as metáforas do sol (a luz de toda sabedoria), da rosa (como o símbolo da vida) e da cruz. Richardson usa as evidências desse padrão como provas adicionais, e estabelece essas escrituras como a origem distante dos

Rosacruz e de sociedades similares. Usando esse código, poderíamos desenvolver várias teorias sobre quais sociedades ou cultos secretos derivaram dos Cultos de Totmés... se estivéssemos inclinados a isso.

Os Perseguidores

Embora possamos não acreditar que o conhecimento sagrado foi passado através do mundo por cultos de cientistas-filósofos primitivos, nós sabemos que os primeiros exploradores espalharam a luz sobre as trevas do mundo antigo. Cada vez que encontravam outra cultura com uma percepção diferente de realidade, eles testavam suas próprias crenças. Quer fosse pelas rotas mercantes, o comércio ou por mera curiosidade, os grandes ideais de exploração e descoberta sempre atraíram os visionários.

Referimo-nos coletivamente aos exploradores Iluminados que usavam sua intuição visionária para conduzir tais expedições como os "Perseguidores", não importando se agiam pelos fenícios, os polinésios, os gregos ou os cataios. Conforme sua curiosidade crescia, eles também começaram a documentar suas jornadas através de mapas rústicos. Os rituais da ciência lhes permitiam reproduzir seu conhecimento utilizando astronomia, cartografia e navegação elementares. Como seria de esperar, esses documentos eram essenciais nas primeiras aplicações de rituais de Conexão. As práticas Iluminadas lhes permitiram usar essa ciência com métodos que as Massas não seriam capazes de reproduzir.

A China Primitiva

Para simplificar, usamos o ano 1.000 a.C. para marcar o início da Idade do Ferro, o estágio seguinte no desenvolvimento da espécie humana. Enquanto muitos historiadores usam essa era como uma oportunidade para escrever sobre os impérios egípcios, a professora Tanaka da Iteração X documentou amplamente a evolução de uma outra cultura, a Dinastia Zhou, na China Antiga, que floresceu entre 1.000 e 256 a.C. A professora Tanaka afirma formalmente que a consolidação de poder na região levou os pesquisadores Iluminados e seus contemporâneos a transformar suas visões em tecnologia. Esse intercâmbio intelectual estabeleceu uma estrutura social que conduziu a outro tipo de Artesãos Sagrados: os Artífices.

Conforme a filosofia chinesa avançava, a crença no poder da razão também crescia. Até mesmo uma olhada superficial sobre os filósofos dessa época confirma essa teoria. No *Tao Te Ching*, por exemplo, Lao Tzu defende a moderação, o autocontrole e o equilíbrio. Confúcio mais tarde olharia para o tempo de Lao Tzu como uma idade do ouro, usando-a para ilustrar outras qualidades Iluminadas. Em seu *Analects* ele exaltaria a busca pela perfeição através da pureza, convenção e lealdade. Hoje em dia, os Cifras da Iteração X revêem esses mesmos ensinamentos.

Um dos contemporâneos de Confúcio, Sun Tzu, propôs virtudes similares em *A Arte da Guerra*. A partir desse livro, os generais chineses aprenderam a necessidade de táticas de batalha organizadas e racionais. Iluminados entre os militares chineses desenvolveram rituais para planejar cuidadosamente campanhas maiores, estabelecendo ordens precisas e organizando tropas sistematicamente. Por volta de 256 a.C., quando o Império Chin sucedeu à dinastia Zhou,



os Iluminados haviam se infiltrado meticulosamente entre a burocracia e milícias da China... usando-as para seu próprio benefício.

A Grécia Antiga

Ao mesmo tempo em que os Iluminados expandiam sua influência na China, um movimento filosófico semelhante começava no lado oposto do globo. As filosofias da Grécia Antiga forneciam um ambiente onde os teóricos Iluminados podiam discutir abertamente suas visões ordenadas do mundo. No começo de 680 a.C., a escola Milesiana de filosofia tentou definir a realidade através da lógica pura. Os sábios eruditos tentaram definir os limites da realidade apenas pelo intelecto, não por fé cega ou misticismo.

Com certeza não é fácil deduzir através dos registros atuais quais dos filósofos eram Iluminados. Tomemos Pitágoras, por exemplo. A lenda X é rápida em declará-lo um dos seus, reivindicando seu sistema matemático como uma vitória para a sua Convenção. O feito que Pitágoras realizou a milhares de anos atrás pode ser executado por qualquer Estatístico nos dias de hoje. O professor White contesta essa ideia, afirmando que Pitágoras, ao divulgar suas ideias, tornou mais prática a aplicação sutil do cálculo no trabalho Iluminado.

Platão é uma outra figura controversa desse período. Não há uma forma direta de provar ou contestar seu status como um cientista-filósofo Iluminado. White atesta que seus pontos de vista sobre a "realidade definida pela razão pura" são essenciais para a ideologia vigente na União. Richardson discorda com veemência, afirmando que muitos cultos de magos supersticiosos competiram para controlá-lo, usando-o como porta-voz de suas próprias ideias perigosas.

Independente dessas discussões mesquinhãs, sabemos que os cientistas-filósofos gregos ajudaram a assentar as fundações da União como a conhecemos hoje, e as tecnologias evoluíram porque as filosofias locais as tornaram mais aceitáveis. No terceiro século a.C., Arquimedes, um mestre matemático, construiu máquinas de guerra lendárias e documentou seus métodos criteriosamente. Aristóteles nos deu o princípio da alavanca e uma interpretação primitiva de física. Além disso, temos provas esmagadoras da inspiração perceptiva de Heron de Alexandria, que aperfeiçoou a ciência da pneumática. Durante seu tempo livre ele inventava bugigangas para entreter o populacho alexandrino, incluindo um teatro de marionetes com portas mecânicas.

Richardson faz uma interpretação de certo modo ainda mais radical sobre as realizações desses artesãos, sugerindo que todos esses filósofos e artesãos trabalhavam juntos em lojas maçônicas secretas, compartilhando seus segredos. Segundo essa teoria conspiratória, Aristóteles fazia parte de um culto secreto e trabalhava na documentação das ideias do grupo. Seus aliados acionaram vastos Procedimentos comunitários, criando dados e elaborando fundamentos lógicos para as bases da física Aristotélica. Whyte não reconhece essa teoria.

A cultura grega também nos fornece um mito bem mais relevante, que ilustra o perigo da hubris no ofício Iluminado: a história de Dédalo e Ícaro. Embora Dédalo fosse conhecido por sua sagacidade científica, ele reconhecia seus limites como cientista. Quando vislumbrou um método para o homem voar, acabou por rejeitar a ideia,

considerando-a perigosa demais. Ícaro, seu filho e pupilo, ofereceu-se como voluntário para testar o instrumento. Ao voar muito próximo ao Sol (a luz de toda a sabedoria, como diria Richardson), a cera de suas imensas asas derreteu e ele caiu ao solo. Em franco reconhecimento a essa lição, os Artesãos Iluminados referem-se a si mesmos como Dedaleanos, visionários que são, acima de tudo, conscientes de seus próprios limites. A lição (embora apócrifa), ainda se aplica nos dias de hoje.

A Medicina Grega

Na Grécia Antiga, homens brilhantes como Sócrates, Hipócrates e Aristóteles erigiram ainda as fundações para uma outra tradição. Cabalas de curandeiros Iluminados reuniam-se para permutar os segredos de sua arte, formando o que conhecemos hoje como os primeiros Círculos Hipocráticos. Eles descreveram os princípios básicos das ciências da vida, inclusive o conceito de "Como a reprodução se procede", as formas em que duas substâncias podem se combinar para formar outras substâncias, ao conceitos gregos primitivos sobre a hereditariedade e métodos para reproduzir animais seletivamente. Sócrates concebeu a ideia de que o homem e a mulher contribuem igualmente para a criação da prole; Aristóteles se opôs a isso, dizendo que o homem supria a essência, enquanto a mulher apenas supria a matéria. Alastravam-se debates sobre a verdadeira natureza de todas as coisas vivas.

Tentando documentar e demonstrar esses princípios, eles os reforçaram. Se um estudioso era capaz de reproduzir atos de Iluminação em público, as aplicações tornavam-se gradualmente mais plausíveis. Quando a medicina grega primitiva contradizia crenças locais, os Círculos Hipocráticos eram forçados a praticar sua arte em reclusão. Como resultado, esses indivíduos notáveis começaram a demonstrar seus princípios mais avançados apenas no segredo de seus laboratórios escondidos.

O avanço do trabalho Iluminado dependia, com frequência, da habilidade de um cientista em levar informações de uma região para outra. Os estudiosos levavam a documentação de seus procedimentos de um laboratório para outro, frequentemente com Procedimentos Mentais sutis embutidos nela. Esta transmissão de informação levou ao uso dos primeiros tomos de trabalho, verdadeiros tratados usados para transportar o conhecimento secreto. A informação era criptografada em analogias e criptogramas que apenas uma mente Iluminada seria capaz de decifrar.

Se, de um lado, os curandeiros Iluminados documentavam cuidadosamente suas investidas nas ciências da vida, outros pesquisadores saíam a campo e misturavam-se ao populacho para reunir mitos e lendas das curas supersticiosas mais tradicionais. Passando esse conhecimento de boca em boca, eles costumavam basear suas práticas nas crenças inventadas pela população local. Algumas de suas curas funcionavam por causa das propriedades químicas de plantas e ervas locais, mas as testemunhas continuavam, tola mente, a depositar sua confiança nos místicos, não em seus medicamentos. Os antigos desenvolveram rituais que requeriam o uso de muitas dessas substâncias, desde as folhas maceradas de amaranço à erva preparada cuidadosamente, em sintonia com o folclore local. Com isso, evoluíram duas abordagens distintas na área da cura, uma dependente de lendas e superstições, outra de visão e inspiração.

O Império Romano

Vilas isoladas geravam uma vasta gama de crenças primitivas, mas os grandes impérios ainda davam suporte para estudiosos visionários. O império romano se tornou um refúgio para a ciência e a razão. Ele protegia os seus cidadãos, expandia suas rotas comerciais e triunfava sobre o barbarismo através do desenvolvimento da arte e da tecnologia. Grupos de Dedaleanos capazes de desenvolver essa tecnologia, ao invés de tentativas de competir com superstição e mito, recebiam apoio dentro do império. Os professores da Torre de Marfim ainda usavam os triunfos e falhas da Roma Antiga como exemplos em salas de aula.

Um dos tipos mais significativos de sociedades secretas nessa época foram os tignarii, um tipo de guilda comercial ou associação de construtores. Em 715 a.C., o imperador Pompeu de Roma patrocinou a maior reunião registrada de tignarii. Os artesãos fundaram suas sociedades secretas originalmente para promover a construção pública, sobretudo de locais para o bem público. É evidente que alguns conspiradores iluminados pertencentes aos círculos internos de tais sociedades às vezes desenvolviam planos e ideais para trabalhos públicos maiores, na maior parte das vezes para seu próprio benefício.

Milhares de anos mais tarde, a análise científica revela que muitos desses locais ainda contêm "forças primordiais" residuais, sugerindo que eram usados como centros de meditação e de rituais. De acordo com a teoria vigente, os tignarii meditavam sobre a perfeição arquitetônica dos locais que construíam. Mais tarde, esses "refúgios" se tornaram supostamente locais de reunião para muitas sociedades derivadas das lojas egípcias originais.

Para proteger seus cidadãos dos ataques de bárbaros, os soldados e estadistas romanos expandiram as fronteiras de seu império, colocando Roma no centro do mundo. Cartógrafos dos Perseguidores confirmavam esta filosofia mostrando a capital romana no centro de seus mapas mais elaborados. Alguns tecnocratas modernos usam aquele império como um exemplo daquilo que nossa União poderia se tornar novamente: uma sociedade que aplicava a justiça através da força militar.

Se isso for verdade, então seria sábio estudarmos a queda do império e aprender com seus erros. De acordo com o professor Richardson, existiram motivações ocultas por trás da queda de Roma. Especialistas em ocultismo têm descrito esse tempo como um dos mais perigosos da história para as Massas. Supostamente, várias facções sobrenaturais combateram pelo controle da população romana, acabando por fazê-la em pedaços com seus incessantes conflitos. Pela interpretação de Terrence White, porém, o Império Romano não precisou de nenhuma facção secreta para se partir em pedaços. Os assaltos militares por hordas bárbaras e a corrupção no governo romano foram suficientes.

Na versão da Professora Tanaka para a história, algumas sociedades de "magi" resistiram à expansão romana. Muitas tradições pagãs se aliaram a esses bárbaros, rejeitando a disseminação da tecnologia e da ordem. Em desespero, alguns recorreram a pactos com as "forças infernais" como uma forma de justificar suas ações. Os infernalistas esforçaram-se para se infiltrar tanto entre as guarnições pagãs quanto nas sociedades iluminadas, corrompendo mais almas para seus mestres sombrios. Naturalmente, Tanaka também acentua

que os Artesãos foram os menos corrompidos de todas as convenções primitivas. Muitos supostamente fugiram para outros países, buscando no exterior outros praticantes de seu trabalho.

A Idade das Trevas

Quando o Império romano caiu em 476 d.C., a estrutura cuidadosamente ponderada da sociedade desabou. Sem o império para proteger as Massas das tribos bárbaras, a Europa mergulhou na Idade das Trevas. No caos resultante, os lordes que acumularam riquezas e privilégios criaram um sistema de feudalismo para defender as Massas.

Três pilares sustentavam essa sociedade medieval — aqueles que lutavam, aqueles que rezavam e aqueles que faziam o trabalho pesado. Cerca de 90 por cento das Massas se enquadravam nessa última categoria, que existia principalmente para o benefício de uns poucos lordes enriquecidos.

O "quarto pilar" da sociedade medieval consistia dos assim chamados magos "Tradicionalistas". Estabelecendo uma série de santuários através da Europa, as cabalas de magos criaram pactos com os camponeses locais. Ao contrário dos cientistas visionários de nossas ordens primitivas, esses místicos escondiam-se atrás da superstição. Combates abertos com o povo local reforçavam crenças enganosas, exacerbando os medos e transformando-os em realidade. Algumas cabalas exageravam até mesmo sobre os perigos que rondavam suas Capelas para enfatizar a necessidade dos pactos. Lidando com o oculto abertamente, eles o fortaleciam. As trevas retornavam ao mundo.

Sem o apoio do Império Romano, acadêmicos, artesãos e estudiosos fugiram em busca de segurança. Como resultado, as ordens iluminadas perderam muito do conhecimento científico dos romanos, permitindo que a superstição se espalhasse mais longe e mais rápido do que nunca antes. O caos destruiu boa parte dos maiores monumentos à lógica. Um dos maiores crimes foi a destruição da Biblioteca de Alexandria. Milhares de tratados científicos e tomos de trabalhos foram consumidos pelas chamas.

Por sorte, a Igreja serviu como um outro refúgio contra a barbárie. Monges eruditos guardaram, preservaram e transcreveram os poucos documentos remanescentes, incluindo livros de ciência e tecnologia. Entretanto, a Igreja não percebeu inteiramente a extensão do conhecimento que tinha em mãos. Para pastorear o rebanho da humanidade, ela promoveu o paradigma da Fé. Nesse sistema de crenças, os que trabalhavam para a Igreja detalharam um mito cuidadosamente construído para explicar o poder de seu "deus" sobre a Terra. A humanidade tem evoluído desde então, superando a necessidade básica de superstição religiosa.

A Arábia Medieval

As sociedades iluminadas europeias retraíram-se, esperando se isolar dos perigos do mundo medieval. Os estudiosos passaram os conhecimentos secretos de loja em loja, mas levou séculos para recuperar o que havia sido perdido desde a queda do Império. Longe da escuridão da Europa, outras culturas não tiveram essa mesma desvantagem. A Arábia Medieval foi um paraíso para a iluminação, um farol luminoso na escuridão.

A Matemática prosperou. Em 771 d.C., o estatístico árabe Algorithmi desenvolveu os primeiros "algoritmos", uma das invenções mais úteis dessa época. Os predecessores dos Estatísticos modernos também eram capazes de realizar cálculos impressionantes utilizando o ábaco, um aparato primitivo de seus artesãos. O uso difundido da matemática detalhada tornou os trabalhos visionários dos artífices mais simples. No Oriente Médio, os artesãos realizaram feitos de engenharia que não eram vistos desde os dias da Grécia e Roma antigas. Um exemplo notável desse tipo de Artesão é Ismael al-Jarari, que transcreveu seu *Book of Knowledge of Ingenious Mechanical Devices* (*Livro do Conhecimento dos Instrumentos Mecânicos Engenhosos*) em 1206.

Os Iluminados também se renovavam através da meditação sobre a complexidade da ordem. Os cientistas-filósofos refletiam nos templos da razão, em busca de inspiração, perdendo-se em devaneios matemáticos e lógicos. O maior entre esses Iluminados descobriu métodos de comunicação a grandes distâncias, usando vasilhcos primitivos, sólidos geometricamente perfeitos usados como foco para suas meditações.

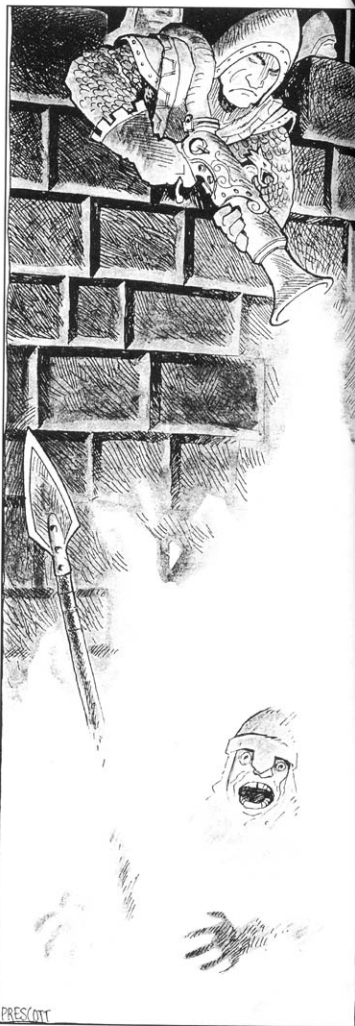
Com o desenvolvimento do comércio entre a Europa e o Oriente Médio, as redes sobreviventes de Iluminados europeus perceberam a grande riqueza de conhecimentos mantidos na Arábia. Os mais ricos patrocinaram expedições para recuperar os artifícios árabes. Como na Europa a matemática não estava tão avançada como na Arábia, muitas daquelas máquinas visionárias não puderam ser duplicadas adequadamente. Os artesãos europeus precisaram trabalhar em isolamento, construindo tecnologias décadas à frente da ciência existente. Alianças secretas entre irmandades européias e árabes tomaram forma.

Von Reismann e a Alta Guilda Primitiva

Durante a Idade das Trevas, os homens de linhagem nobre que tinham a sorte de despertar para a Iluminação conseguiram acumular grandes riquezas usando sua compreensão. Enquanto os idealistas escribas da Igreja Católica transcreviam tomos de trabalhos fielmente em reclusão, os mercadores Iluminados queriam capitalizar a partir de seus talentos. Alguns poucos entre os Iluminados perceberam que para suas sociedades secretas prosperarem, eles precisavam angariar dinheiro suficiente para atingir seus objetivos. Wolfgang von Reismann foi um dos conspiradores mais bem sucedidos.

Como um perfeito nobre mercador, von Reismann acumulou uma fortuna familiar que lhe permitiu entregar-se a interesses esotéricos. Como um estudioso erudito, ele também gastou uma pequena fortuna apadrinhando cabalas que poderiam recuperar o conhecimento perdido nas eras, incluindo tomos de trabalho e os míticos Pergaminhos perdidos de Totmés. Unindo fragmentos de conhecimentos, ele começou a reconstruir o conhecimento dos Artesãos Sagrados. Trabalhando com outros estudiosos do ocultismo que compartilhavam seu entusiasmo, ele desenvolveu uma sociedade secreta conhecida como Campagnari, em 997. Depois eles procuraram por outras ordens secretas, diversas cabalas agora coletivamente conhecidas como "Maçonaria".

Von Reismann tinha algumas poucas paixões incomuns, que mesmo com sua riqueza não pode saciar totalmente. O medo da morte o consumia — como resultado, ele estudou numerosas lendas de méto-



Avalon

Quando alguém pensa em Camelot, freqüentemente imagina torres brancas brilhantes, uma Távola Redonda entalhada para celebrar a honra dos amigos, espadas erguidas pelo bem comum e a traição e tragédia que pôs tudo isso abaixo. Ninguém pensa em tecnologia. Apesar disso, esse mito antigo fornece um grande exemplo para os agentes da União. Na imagem de Avalon, da corte do Rei Artur, muitos Tecnocratas vêem seu ideal encarnado.

A coisa toda não passa de um conto de fadas, é lógico. Não existiu um Rei Artur "de verdade"; seu ancestral mais semelhante era um príncipe enlaçado que gozou uma pequena mas sangrenta prosperidade na Inglaterra Medieval. É o mito de Avalon, do cavaleirismo épico no qual bravos cavaleiros dissipavam as trevas e traziam a luz para diante, que agita o coração de um Tecnocrata. Quando se arranca o brilho romântico e a superstição mítica, tem-se uma história de civilização, de um poderoso rei iluminado que uniu tribos guerreiras e trouxe a ordem onde antes só havia a loucura. Sim, é verdade que ele foi assassinado pela luxúria dos outros e por suas próprias fraquezas, mas morreu como herói. Camelot pode ter caído, mas o sonho de Avalon nunca morreu realmente.

Quando Sir Thomas Malory compilou *Le Morte d'Arthur*, no século XV, ele inconscientemente (ou intencionalmente!) deu aos Dedaleanos uma bandeira para seus ideais. O épico popular circulou através das fileiras da Ordem, copiado milhares de vezes pelas novas prensas tipográficas. Os primeiros tecnocratas, como o caçador de monstros Rivalion de Corbie (que derrotou a Primeira Cabala das Tradições), usavam o livro como uma bíblia, exortando as suas tropas com as histórias de Artur e seus cavaleiros. Muitos Dedaleanos se imaginavam como Galahad ou Lancelot, enquanto batalhavam contra as hordas infernais. A lenda lhes dava força.

Os alquímicos de prolongar a vida. Quanto mais suas conexões com eruditos se diversificavam, mais ele aumentava o financiamento de pesquisas na alquimia. Publicamente, Reismann falava em reunir os Maçônicos pela causa do bem comum, citando os feitos das antigas irmandades e dos tignarii. Entretanto, uma grande parte de seus recursos acumulados iam secretamente para o avanço dessas pesquisas.

Quando estava com cerca de 70 anos de idade, ele encontrou o Solificati, um culto de praticantes que poderia vir a realizar seu sonho de imortalidade. Sua ordem de alquimistas medievais havia completado rituais químicos que poderiam prolongar sua vida. Hoje, devemos lembrar que a idéia de um homem sábio vivendo por séculos tinha precedentes místicos. Afinal, o personagem bíblico Matusalém viveu mais de 900 anos.

Reismann realizou seu objetivo depois de toda uma vida de estudos sobre o ocultismo, mas ele tinha uma necessidade quase diária pelas "essências vitais" que o sustentavam. Seus rituais se tornaram tão esotéricos e complexos que ele precisava permanecer isolado do mundo exterior. Com uma vida de conhecimento e riqueza, o pai dos Campagnari fingiu sua própria morte e desapareceu nas sombras em 1063. Entretanto, de sua reclusão, ele permaneceu em contato com diversas sociedades secretas européias.

De modo similar, os vilões da peça ofereciam símbolos vivos para a oposição da Ordem. Quem poderia querer uma imagem melhor para os desafiadotes Verbenas do que Morgana Le Fay? Qual o símbolo melhor para trações do inferno do que Mordred? Mesmo o sábio Merlin (uma personificação da Ordem Hermética, talvez) acabou sendo arruinado por sua própria cegueira e loucura e aprisionado por sua pupila Nimue (um símbolo da sedução do ocultismo). O épico de Artur era mais do que uma história estimulante. Com o tempo, se tornou uma metáfora para o próprio Conflito da Ascensão.

A tecnologia é inspiradora, mas o mito é ainda mais. Qualquer um que compreenda a psicologia (e poucos a conhecem melhor do que os agentes da Torre Alva!) sabe que os mitos podem levar um homem muito mais longe do que a dura racionalidade. Enquanto esse homem não se esquecer de onde termina a mitologia e começa a ciência, a lenda pode ser uma ferramenta poderosa. Assim, Avalon se tornou um símbolo dos ideais da Tecnocracia — um incentivo para os líderes e um exemplo para os seus "cavaleiros".

(Uma seta secreta dos Tecnocratas, os Arautos de Avalon, leva a Távola Redonda realmente a sério. Veja detalhes no suplemento *Isle of the Might*, de *Changeling: The Dreaming*, páginas 24-25).

Apesar dos exageros fantasiosos da obra — especialmente o bondoso mago Merlin — terem feito com que ela logo perdesse força e interesse, muitos Tecnocratas preservam o exemplo de Artur e seus cavaleiros. Até hoje, a lenda oferece um objetivo maior do que a simples dominação: um Cálice Sagrado repleto de paz, força, prosperidade e honra.

Uma vez que sua visão alquímica havia sido conquistada, os Iluminados se convenceram de que a razão era capaz de trazer outros sonhos à vida. Uma busca similar envolvia a lendária pedra filosofal. Embora instável, essa substância conduziu à descoberta de metais resistentes à transmutação iluminada. Três séculos mais tarde, as primeiras formas da Armadura do Titã ofereciam proteção contra a magia mística. As histórias sobre Dedaleanos vestidos de armaduras negras colaboraram para a criação das primeiras lendas sobre os misteriosos "Homens de Preto". Desde então, a substância conhecida como Primum tem reposto a essência primitiva usada para fazer a Armadura do Titã.

Dotado de iluminação suficiente e ligações com o ocultismo, von Reismann se tornou um dos primeiros Mestres (ou "Honori") da Ordem da Razão. Desde aquela época, apenas um punhado de teóricos Iluminados conseguiu conquistar o mesmo status e nível de poder. Através de meios alquímicos, ele foi capaz de manter sua vida até o final do século XIX. Apenas uns poucos Mestres atingiram idade tão avançada — Tychoides, dos Mestres Celestiais, e Kepler, da Iteração X, são dois exemplos famosos. Usando a rede de refúgios dos Maçônicos, os Honori começaram a formar um círculo interno de aliados, um grupo de Mestres anciãos para vigiar a Europa.

Stephen Trevanus

A lenda de von Reismann foi tão aumentada, que os estudiosos modernos debatem o quanto dela é mito. Este ceticismo tem sido alimentado por outras histórias de Maçons Iluminados que agem pelo bem comum, contos que têm sido exagerados em proporções prometidas. O Professor Richardson escreveu diversos tratados sobre Stephen Trevanus, um nobre Iluminado que caiu na pobreza durante o reinado de Ricardo Coração de Leão.

Após perder suas terras, Trevanus trabalhou com uma cabala de aliados defendendo os direitos dos homens comuns de seu reino durante a ausência de seu soberano. Quando o Rei Ricardo retornou, ele recompensou Trevanus e lhe devolveu suas terras. Richardson afirma que esse defensor heróico foi o inspirador da lenda de Robin Hood. Terrence Whyte discorda com veemência, dizendo que Robin Hood era pouco mais do que uma lenda que refletia o espírito de uma determinada época na Inglaterra. No entanto, ele reconheceu que a maior conquista de Trevanus foi a fundação da Liga Hanseática.

Independente de qual seja a verdadeira história por trás da cabala de Trevanus na Inglaterra, algumas das lojas Maçônicas espalhadas pela Europa começaram a debater o propósito de sua existência. Algumas afirmavam que sua missão era estabelecer irmandades e lojas para a Capacitação potencial, procurando recrutar ativamente mais irmãos Iluminados para a sua ordem. Outras ofereciam a promessa de "sabedoria secreta" para os membros mais ricos da sociedade, insinuando iniciações e rituais secretos para aqueles que podiam pagar por isso. Essa foi uma versão primitiva do Cisma que aflige a União até os dias de hoje.

Durante esse período, muitas lojas criaram sistemas falsos de conhecimentos místicos para seus irmãos, mantendo-os ocupados com rotinas de memorização e versões profundamente distorcidas (ou fabricadas) de tratados místicos. Somente um estudioso realmente visionário seria capaz de penetrar nos mistérios de um documento tortuoso como o *Chemical Wedding of Christian Rosenkreuz* e decifrar o verdadeiro significado por trás dele. Se, de um lado, muitas lojas eram capazes de pastorear uns poucos visionários para a Iluminação dessa forma, outras tosquiam as ovelhas que guiavam. Seja como for, ao permitir a entrada de nobres e homens de negócios ricos nessas irmandades, eles angariavam fundos para promover sua expansão.

As lojas que colocavam a aquisição de riquezas como sua prioridade principal organizaram-se para consolidar seu poder. Por exemplo, Stephen Trevanus usou sua percepção visionária e suas conexões com a Liga Hanseática para obter uma margem de vantagem sobre seus adversários de negócios. Sob a liderança política de homens como von Reismann e Trevanus, uma Alta Guilda de Iluminados encorajou os negócios e o comércio por toda a Europa.

Infelizmente, como muitas das grandes idéias, isso estava à frente de seu tempo. Em 1189, o Conselho de Rouen banuiu formalmente a maioria das guildas comerciais, ensinando à avançada Alta Guilda o valor do segredo. Porém, a riqueza que eles acumularam teve aplicações úteis: os fundos que eles angariaram permitiram-lhes patrocinar novas expedições de Perseguidores, as oficinas dos Artífices e a cultura da Maçonaria. Os Iluminados trabalharam assiduamente para deixar a ignorância da Idade das Trevas para trás.

A Resposta da Humanidade: Mistridge

Embora a Alta Guilda tenha aprendido a lição da sutileza, outras sociedades ainda falavam abertamente sobre a ameaça do mundo sobrenatural. Estabelecendo-se como uma elite intelectual, eles tentavam ao mesmo tempo isolar-se no estudo e compreender a angústia do homem comum. O pacto que existia entre camponeses e magos era baseado na confiança. Infelizmente, os supersticiosos o traíram. Embora eles afirmassem serem capazes de defender os inocentes do sobrenatural, eles falharam. Em casos demais eles tentavam coexistir com o mal, permitindo que a ameaça do invisível se espalhasse.

Um dos exemplos mais sérios desse conflito foi o pacto de Mistridge. Como nos contaram inúmeras vezes, as pessoas que viviam nas proximidades dessa região da França foram ficando cada vez mais insatisfeitas com seus protetores. Ataques de criaturas sobrenaturais, a perda de alguns magos para a insanidade e a traição do mago Tremere Grimagroth enfraqueceram a antes respeitada convenção.

Cansados das taxações e da presença do sobrenatural em seu meio, os camponeses começaram a se organizar contra seus senhores. A violência explodiu entre os camponeses que trabalhavam nos campos e os magos que se abrigavam em sua Capela fortificada. Em pouco tempo, os magos não conseguiram mais deixar seu santuário sem enfrentar uma multidão enfurecida do lado de fora. A luz da razão inflamou uma explosão de revolução quando uma sociedade de Maçons viajou até Mistridge para se aliar aos camponeses. Essa sociedade secreta acreditava que as Massas deveriam ser capazes de defender seu próprio mundo, um mundo livre da ameaça do oculto; assim, eles destruíram a Capela que havia perpetuado os temores das Massas.

O assalto resultante é um estudo clássico das guerras medievais. Primeiro, uma cabala de magos sutilmente ergueu a Película Espiritual invisível ao redor da Capela. Tropas de choque de camponeses e soldados cercaram a construção, prendendo o inimigo dentro dela. Uma vez que a ameaça foi contida, os Artífices liberaram seus instrumentos de justiça: as baterias de canhões. Sustentando a vontade do povo, os Maçons destruíram a convenção, permitindo que as Massas construíssem outra sociedade em seu lugar.

Para ajudar na reconstrução, uma loja local usou suas conexões para melhorar o padrão de vida regional. Os Maçons começaram a construção de uma escola nas redondezas. Os Artífices introduziram inovações tecnológicas simples na cidade mais próxima, incluindo uma roda d'água melhor para o moinho local e um relógio na praça central. Os cidadãos montaram uma patrulha noturna, rompendo os tratados do pacto com monstros invisíveis. As Massas retomaram Mistridge, esfaqueando o quarto pilar da sociedade medieval. Conforme as notícias da revolução em Mistridge se espalhavam, outras vilas e cidades começaram a romper seus pactos também. Eles rejeitavam as negociações com o sobrenatural e atacaram assembleias de magos supersticiosos que operavam abertamente em suas cidades e vilas. A razão substituiu sutilmente a mágica aberta.

O Século XIII: Empurrando os Limites da Realidade

Não muito longe de Mistridge, na França Meridional, outra cabala de Maçônicos empreendeu um experimento semelhante. Na região de Languedoc, as Massas haviam fundado sua própria religião, separada das tradições místicas da Igreja Católica. Baseada em muitas das crenças da Heresia Bogomil da Europa Oriental, a Heresia Maniqueísta (ou Cátara) era um sistema de crença que rejeitava a autoridade da Igreja. Como parte de seu credo, os Cátaros de Languedoc acreditavam em dois mundos: o reino físico, governado pelos poderes infernais, e o reino espiritual, onde residia o poder de Deus.

Como a Igreja Católica detinha o poder sobre esse mundo, os cidadãos de Languedoc a encaravam como uma ferramenta do Rex Mundi, o rei satânico do mundo. Quando a Igreja Católica descobriu essa heresia, instituiu uma cruzada contra os hereges. A cruzada Albigense devastou Languedoc. Depois disso, os Maçônicos trabalharam junto aos sobreviventes para reconstruir as sociedades do sul da França, tentando manter a independência espiritual dos cidadãos. Esse conflito assentou as fundações para outra grande escaramuça cerca de um século mais tarde.

A despeito dos ideais de Mistridge, algumas poucas cabalas de pesquisadores começaram a interferir diretamente na política mundana. Os Mestres Celestiais são um exemplo disso. Como peritos na ciência da astronomia, muitos encontraram patrocínio nas cortes da nobreza. Tristemente, a época pôr esses visionários a demonstrar seus conhecimentos sob uma forma que a nobreza entendia: a astrologia. Os Mestres usavam suas interpretações de fenômenos estelares para prever eventos dentro de reinos locais. Naturalmente, esses relatórios eram algumas vezes o resultado de "informações internas" de uma loja local. Onde quer que os Mestres pudessem encontrar um patrono, eles encontravam apoio suficiente para, no mínimo, continuarem seus estudos do céu. Mas, mais importante, eles encontravam os instrumentos de influência política.

Os Artífices usaram uma abordagem parecida, estabelecendo fundições onde podiam executar trabalhar suas obras Iluminadas em segredo, ao mesmo tempo em que apoiavam abertamente os inventores e mecânicos locais.

A professora Tanaka descreveu o trabalho secreto desses inventores Iluminados como "artífices visionários": a construção de instrumentos que eram tão avançados que só podiam ser utilizados por artífices Iluminados. Usando esse trabalho visionário repetidamente (muito semelhante a como usamos hoje em dia os Procedimentos documentados), o Artífice podia superar falhas e inadequações, introduzindo a versão aperfeiçoada e aceitável para as Massas lentamente. Com frequência, um inventor local, apoiado pelos Artífices, podia criar esse "artífice existente".

Marco Pólo é outro exemplo de um homem que se esforçou para explorar os limites do mundo conhecido... com a ajuda secreta de aliados Iluminados. Giacomo de Barba, um membro da Alta Guilda Veneziana, queria compartilhar mais informações com Artífices estrangeiros, sobretudo os inventores de Catai. Esta foi a primeira das muitas vezes em que uma loja secreta financiaria uma

expedição para o Oriente com a participação de Perseguidores. Enquanto Marco Pólo liderava abertamente a expedição, Perseguidores empregados nos navios usaram a oportunidade para desenvolver contatos por si próprios. Marco Pólo ficou com o crédito, é claro, mas a Alta Guilda conseguiu as conexões de que precisava para futuros negócios com os Artífices Cataios.

Durante esse período, as sociedades secretas se tornaram cada vez mais ousadas. O que foi originalmente planejado como uma sociedade altruísta para o melhoramento da humanidade foi pouco a pouco se tornando um método de liberar idéias para as Massas. Patrocinando cientistas não Iluminados cujos objetivos refletiam os seus próprios, as lojas podiam tornar as idéias visionárias mais aceitáveis. Muitas vezes, inventores não Iluminados os surpreendiam criando algo que essas Guildas não haviam previsto, mas normalmente as Guildas controlavam a liberação de informações.

Tanaka cita o exemplo de Roger Bacon. Os Artífices árabes já haviam demonstrado as possibilidades da pólvora, mas Bacon teve a oportunidade de reproduzir esses experimentos em seus próprios laboratórios. Dessa forma, na história das Massas, ele recebe o crédito pela adaptação dessa Ciência, e isso está extremamente correto. Lamentavelmente, muitas das outras visões que ele cogitou estavam muito além de sua época, mas seus mestres ajudaram a estabelecer a política para a manipulação de inventores talentosos.

Richardson descreve campanhas similares em outras partes do mundo. Nas Américas Central e do Sul, os Perseguidores descobriram as culturas Inca e Nazca. Percebendo a oportunidade de imediato, eles tentaram promover suas idéias de maneira muito mais drástica do que os Maçônicos fizeram em Mistridge e em Languedoc. Ele aponta para evidências como as pirâmides Incas, as linhas de Nazca e as ilustrações religiosas de "astronautas alienígenas". Porém, curiosamente, os demais membros do Collegium de História não compartilham seus pontos de vista sobre esse assunto.

Conforme os pactos caíam, os artesãos Capacitados se tornavam mais ambiciosos quanto ao uso de sua Iluminação para promover a evolução da Humanidade. Os limites da realidade eram expandidos com a mesma velocidade com que esses Dedaleanos primitivos eram capazes de redefini-los. Mas houve um preço por provocar o destino desta maneira. Uma força conhecida como o Flagelo, um choque de retorno contra aqueles que se atreviam a sonhar muito alto, complicou tanto a superciência quanto a magia. Os cientistas-filósofos começaram a documentar exemplos desse fenômeno, identificando a ameaça de uma força caótica que era quase impossível de conter.

Os debates sobre o que causou a primeira ocorrência do Flagelo continuam até hoje. Os supersticiosos têm suas próprias teorias sobre as origens dessa força paradoxal; os estudiosos tentaram usar uma desculpa similar para racionalizar a tragédia conhecida como a Peste Negra; outros apontam para a imensa variedade de magos transgressores que exploravam os limites do caos durante esse período. De qualquer forma, ficava cada vez mais evidente que se os Iluminados pretendiam expandir sua influência, precisariam se organizar. Os cientistas-filósofos do século XIII sustentavam os ideais de Dédalo, mas se não fossem mais cuidadosos, era óbvio que repetiriam a insensatez de Ícaro.

A Convenção da Torre de Marfim

Com a melhoria das rotas de comunicação entre as lojas distantes, os estudiosos intercambiavam os segredos das muitas facetas da iluminação racional. Os Maçônicos haviam suspeitado por décadas que se alguém fosse capaz de reunir um número suficiente dessas convenções em uma ordem pelo avanço da humanidade, a razão poderia prevalecer sobre o mundo, e a ameaça caótica do Flagelo poderia ser contida. Mais uma vez, a luz expulsaria as trevas.

Uma cabala de Maçônicos escolheu um refúgio poderoso como local de encontro para uma reunião histórica: a Torre de Marfim de Yossamy. A escolha do local deveu-se a uma lenda. A Torre de Yossamy foi defendida uma vez por um metamorfo solitário, mas uma experiência malograda, conduzida no interior do santuário, corrompeu a construção e matou seu ocupante. Num esforço simbólico, soldados Iluminados invadiram a fortaleza, expulsando a mácula Infernal de dentro dela. Os sábios então consagraram a Torre de Marfim com rituais preservados desde os dias das Fraternidades Romanas e instalaram uma câmara de meditação no ápice do edifício.

As forças da razão então gravaram os nove símbolos das Pedras Fundamentais Elementares sobre a base da torre. Reunindo representantes de ordens discrepantes devotadas à iluminação da razão, eles começaram a postular uma ordem que superava até mesmo os cultos míticos de Totmés. Através de sua coragem, eles dariam ao homem o poder de expulsar o terror da superstição e do sobrenatural. Por meio de seus esforços, os homens seriam investidos dos poderes dos magos.

O resultado foi a Convenção da Torre de Marfim, em 1325. Pela meditação Iluminada, os "Honori" da ordem (incluindo von Reismann e Trevanus) instituíram métodos de comunicação e coordenação através de grandes distâncias. Foi formada uma aliança entre nove facções, cada uma representando uma das Pedras Fundamentais da Realidade. Nós aprendemos com seus triunfos... e com suas falhas. Embora uma boa parte de nossas informações seja, no melhor dos casos, incompleta e muitos registros terem sido destruídos, abundam teorias sobre a sua verdadeira natureza.

Infelizmente, os grandes ideais conduzem, com frequência, a rivalidades viscerais. Muitos movimentos políticos dentro da primeira Ordem da Razão partiram essa sociedade em pedaços. Só podemos especular sobre os detalhes. A teoria de Whyte envolve uma forma primitiva de Cisma: alguns Dedaleanos falaram sobre uma sociedade comunitária, enquanto outros Iluminados falaram de uma meritocracia liderada pelos ricos. Richardson fala de uma "guerra das sombras" envolvendo muitas facções, aquela que ao final resultou na destruição de sua ordem. A teoria de Tanaka simplifica a totalidade do Cisma em rivalidades políticas de alguns poucos indivíduos, fazendo von Reismann parecer um vilão da pior categoria.

A despeito disso, sabemos que lutas políticas começaram a se desenvolver entre os Maçônicos e a Alta Guilda. Outras anotações revelam que os Artífices decidiram tomar a iniciativa e organizar sua própria convenção o mais afastada possível do resto da Ordem. No primeiro dia do século XV, eles se reuniram em uma forja na Grécia perto do Monte Olimpo. Inspirados pelas idéias de Sun Tzu, de que qualquer campanha requer um planejamento amplo e cuidadoso, eles desenvolveram seu próprio plano mestre para a evolução de sua Convenção.

Reconhecidamente, alguns de seus objetivos eram muito radicais. Vários deles, como a invenção de máquinas de moto perpétuo, foram excessivamente idealizados e nunca realizados. Os Artífices, do mesmo modo que a Convenção Mecânica de hoje, sempre tiveram objetivos idealistas, como confirmam os Cronogramas dos últimos cinco séculos. Tanaka afirma que os Artífices também lançaram a idéia de um "universo heliocêntrico", atraindo a repulsa dos Perseguidores. Não há uma evidência para apoiar esta afirmação audaciosa; talvez não passe de mera propaganda da Iteração X.

Quanto aos Perseguidores do Vácuo, eles obviamente tentaram se manter afastados de uma boa parte do tumulto na Europa, depositando suas esperanças nas descobertas do Novo Mundo. Infelizmente, como em terras estrangeiras eles podiam agir sem o conselho de seus companheiros pensadores lógicos, nem todas as suas decisões foram boas. Seu envolvimento na *Reconquista*, por exemplo, foi um completo desastre.

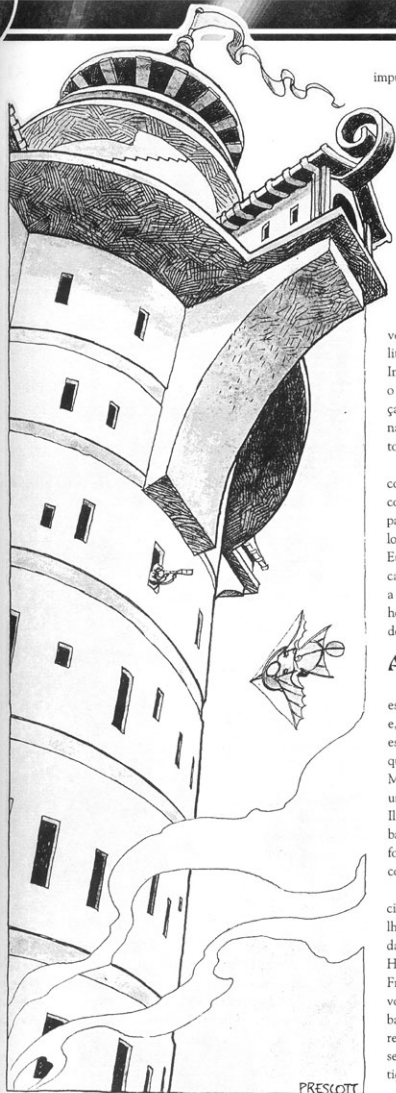
A Renascença

Apesar da queda de Constantinopla, em 1453, ser citada frequentemente como a linha divisória mais simples entre a Idade das Trevas e o começo da Renascença Européia, outros dois eventos no mesmo ano são, na verdade, mais importantes para a nossa história. O primeiro deles é o nascimento de Gutenberg. Sua invenção da prensa tipográfica, anos depois, foi a fagulha inicial de mudanças religiosas e filosóficas que nem mesmo a Ordem da Razão pôde antecipar. O segundo envolveu uma das figuras mais controversas da História: Copérnico.

Em 1453, Copérnico provou sua teoria de um universo heliocêntrico, demonstrando que a Terra gira ao redor do Sol, não o contrário. Essa prova mostrou que a Terra — e, conseqüentemente, o homem — não era mais o centro da criação. Historiadores modernos têm destruído, sistematicamente, a teoria original de Tanaka sobre essa descoberta. Nenhuma agência sobrenatural auxiliou Copérnico em sua descoberta. Nenhuma cabala de magos ou de cientistas realizou rotinas comuais para alterar a posição relativa da Terra e do Sol. Copérnico simplesmente fez uma descoberta que os Mestres Celestiais não anteciparam.

Embora alguns relatos afirmem que Copérnico era Iluminado, essa afirmação, como muitas desse tipo, é difícil de provar. Terrence Whyte disse que Copérnico, através da meditação e observação dos céus, poderia ter feito sua descoberta com ou sem o pensamento Iluminado. Reconhecidamente, cada sociedade secreta existente, desde o Prieuré de Scion e os Merovinges aos Illuminati da Bavária, reivindica as maiores figuras da história como seus co-conspiradores. Nesse sentido, figuras como Galileu, Newton e Copérnico devem sempre ser consideradas com cautela.

Gutenberg também é descrito como um Dedaleano, na maioria das histórias, não por causa de sua invenção da prensa tipográfica (que teve suas verdadeiras origens em outro lugar), mas por causa das aplicações óbvias da influência da Mente que isso tornou possível. Os Maçons escondem mensagens e metáforas no meio de tratados, pinturas e refúgios arquitetônicos durante anos. A habilidade para a produção e distribuição em massa de seus trabalhos proporcionada pela prensa tipográfica usada como um aparato,



impulsionou sua revolução mais do que qualquer outro evento em sua longa (e, essencialmente, trágica) história.

Naturalmente, o impacto sobre as Massas foi ainda maior. A prensa tipográfica permitia que qualquer um que dispusesse dos meios para adquirir uma publicação, a estudassem independentemente. Esse desdobramento significava que a interpretação da Bíblia não era uma arte erudita limitada aos monastérios; qualquer um podia estudar e criticar os escritos religiosos na privacidade de sua casa. Muitos dos Iluminados capitalizaram esse súbito êxodo da escrita, compondo tratados de aprendizagem que podiam ser usados para educar, iluminar ou incitar as Massas.

É claro que a arte de inflamar a opinião pública não era limitada aos Dedaleanos. Em 1484, dois homens comuns escreveram um tomo que quase consumiu a Europa em chamas, literalmente. Em resposta à Bula Papal das Bruxas do Papa Inocêncio IV, lançada em 1484, Kramer e Sprengel compuseram o *Malleus Maleficarum*, um tratado que advertia sobre a presença de bruxas na sociedade européia. Explorando o medo do sobrenatural, eles desencadearam uma onda de retaliação através de toda a Europa.

A propaganda tradicionalista declara que a Ordem da Razão começou a Inquisição, no entanto, não foi necessária nenhuma conspiração para colocar as Massas contra os supersticiosos deturpados que careciam de restrições. A própria humanidade se rebelou contra esses monstros. A destruição resultante purificou a Europa das ameaças mais perigosas do mundo oculto, personificando o desejo das Massas por um mundo que rejeitava o medo e a superstição. As chamas da Inquisição iluminaram o apoio dos homens a um mundo baseado na lógica e na ordem. Séculos depois a Tecnocracia repercutiu aquele heroísmo.

Após a Inquisição

Os séculos XV e XVI viram a ascensão de um novo tipo de estudiosos: o artista-engenheiro. Cellini, Dubrer, Ghiberti, Alberti e, é claro, Da Vinci combinavam visão e arte com a ciência. Os estudiosos continuam a discutir sobre quem era Iluminado e quem não era, mas esse debate permanece um ponto de discórdia. Mesmo que todos fossem não-Iluminados, essas visões mostraram uma tendência: o alvorecer de uma Era da Razão, uma Era da Iluminação. O conhecimento não era mais uma forma de ser arrebanhado por uma pequena elite. Ao contrário, qualquer um que fosse capaz de aplicar a razão e a lógica seria capaz de atingir uma condição próxima à maestria de um mago.

Tal visão iluminou brilhantemente as ciências da vida. Os cientistas tinham definido o método experimental com um detalhamento suficiente para provar a natureza ordenada da realidade. Agora os Progenitores recitam seus nomes com reverência: Harvey, que provou que todas as criaturas vivas vinham de ovos; Francesco que invalidou o mito da geração espontânea; Anton von Leeuwenhoek que provou a existência de espermatozoides e bactérias. Os Círculos Hipocráticos, compostos por pesquisadores Cosianos, não tinham mais que confinar seu trabalho diário a seus laboratórios. O Homem queria rechaçar as trevas da superstição e buscar a verdadeira iluminação.

Mais tarde, os físicos definiram um sistema de leis para o mundo físico. A obra de Johannes Kepler, *A Harmonia do Mundo*, definiu matematicamente uma realidade estruturada. Dentro de um século, Sir Isaac Newton refinaria essa realidade, desmembrando-a em suas leis componentes no seu *Principia*. Cada ato de inspiração que validava essas verdades, reforçava a realidade desejada pela humanidade, assim como hoje em dia cada ato de transgressão dos supersticiosos a abala, tentando nos mandar de volta para o terror da Idade das Trevas.

Na ciência inspirada, os Iluminados continuaram a documentar seus rituais e métodos, junto com as consequências de suas falhas. Com o crescimento do poder do Flagelo, ficou óbvio que a sutileza era essencial para a sobrevivência. O resultado foi outra metodologia da ciência, a arte de uma sociedade secreta chamada de *Os Parmenideanos*. O nome começou maio como uma brincadeira, já que Parmênides acreditava no caos constante, mas também servia como uma distração das verdadeiras atividades dos Parmenideanos. Qualquer um que os encontrasse, os consideraria um bando de malucos, principalmente depois de ver sua lista de "ocorrências impossíveis". Entretanto, seu objetivo real era aperfeiçoar Procedimentos que pudessem ser executados abertamente na presença de não-iluminados sem invocar a fúria do Flagelo, o problema de trabalhos não-reprodutíveis e não-confiáveis.

Como a definição de "sutileza" variava enormemente de uma região para outra na Europa, os Parmenideanos originais compilaram as definições de quais Procedimentos normalmente invocavam o Flagelo e quais não. Segundo algumas interpretações, o fenômeno era o resultado de um paradoxo da lógica, uma contradição entre a criação do cientista e as crenças daqueles que a testemunhavam. Através desses escritos, o termo "paradoxo" caiu no uso comum, adotado até mesmo pelos anacrônicos mais recalcitrantes.

Algumas práticas mais radicais permaneciam secretas. Por exemplo, a extensão da vida ainda era o mais solicitado dos Procedimentos Cosmianos. Somente aqueles que alcançavam a maestria nos mais altos graus da arte Iluminada (como os mestres e os Honori) podiam sequer tentar passar por essa provação. Conforme o tempo e a ciência progrediam, a duplicação da longevidade dos Mestres Anciãos se tornava cada vez mais difícil. Esses sábios idosos e inteligentes normalmente precisavam se isolar do mundo exterior por anos seguidos e, na maior parte do tempo, viviam mais em contemplação e meditação do que interagindo diretamente com as Massas que eles estudavam. Assim, o Cisma se alargou.

Os Perseguidores do Vácuo contribuíram com seu primeiro Mestre Ancião para um posto entre os Honori nessa época. Sob o nome de "Tychoïdes", um antigo Mestre Celestial devotou sua vida ao estudo da barreira de descrença que cercava o mundo da razão, documentando fenômenos visíveis no Vácuo e compilando mapas da maior parte do território da América do Norte. Após adquirir os mais altos graus da Iluminação, Tychoïdes se retirou para um santuário em Florença, unindo-se ao Círculo Interno da Ordem por volta do final do século.



A Destruição dos Maçônicos

Embora a Ordem da Razão tenha feito progredir as ciências médicas e físicas, tanto no reino das Massas quanto nos laboratórios secretos da Ordem, definir as crenças políticas dentro de sua sociedade tornou-se cada vez mais difícil. Nessa época, o Cisma entre idealismo e pragmatismo era maior do que jamais havia sido. Disputas abertas entre Maçônicos e a Alta Guilda em Câmaras de Conselho apontavam para uma poderosa luta entre as duas facções.

De um lado estava o chamado "proto-socialismo" dos Maçônicos, a visão de uma sociedade cooperativa monitorada por uma meritocracia oculta. Do outro, a Alta Guilda insistia que a estimulação do livre comércio e dos negócios criaria uma sociedade ideal, que permitiria que sua cabala obtivesse lucros e financiasse operações futuras. Só o que faltava para explodir esse barril de pólvora era a faísca certa.

A Rebelião dos Escavadores acendeu o estopim. Em 1649, uma comunidade socialista de fazendeiros ingleses começou a ocupar e cultivar os campos de seus vizinhos. William Trevaine (o bisneto de Stephen Trevanus) organizou cabalas de Maçônicos para apoiar os Escavadores e enviou Impositores mercenários para defender os fazendeiros de quem era aliado. A Guilda, por outro lado, apoiava os proprietários das terras.

O resultado foi uma guerra aberta que durou quase 20 anos e atravessou o regime cromwelliano inglês, a Restauração e o Grande Incêndio de Londres. A Guilda imediatamente acionou sua influência política na Ordem da Razão para apoiar seu lado nesse conflito. Em 1670, os Maçônicos da Inglaterra foram derrotados; o ano seguinte trouxe os poucos que renegavam suas crenças políticas para dentro da Guilda. Pouco depois, a Ordem da Razão dispensou formalmente a Convenção dos Maçônicos.

Richardson ganhou muitos inimigos por discordar dessa história. De acordo com suas últimas teorias, a destruição dos Maçônicos pode ter sido um evento encenado, realizado para o benefício dos próprios Maçônicos. Seria possível que eles estivessem tão ansiosos por escapar do escrutínio histórico que usaram o conflito como uma cortina de fumaça? Terrence Whyte tem desmascarado essa lenda, afirmando que ela tem tanto crédito quanto a "reparação" dos Templários por essa época, alegada por Richardson, a despeito do fato de o Rei Felipe IV da França ter destruído a Ordem em 1308.

Após o desaparecimento dos Maçônicos, a Alta Guilda assegurou uma influência financeira mais extensa e expandiu a influência de sua ordem. Reginald Proctor, um rico financiador iluminado, fundou uma série de instituições financeiras, através da Europa. A primeira, curiosamente, foi estabelecida na França em 1704. Movido por razões que somente um co-conspirador iluminado poderia compreender, ele construiu um banco na localização exata onde uma vez se ergueu Mistrigde.

Não foi surpresa que, assim como os refúgios romanos haviam se tornado locais de meditação para os Artesãos Sagrados na Idade das Trevas, a primeira Casa de Proctor também se tornou um "clube social" para membros da Alta Guilda. Os lucros desafiavam todas as leis existentes da economia, começando assim uma tendência extra-

ordinária. A Casa de Proctor de Londres foi fundada em 1709, e a Casa de Proctor de Boston tornou-se a primeira filial americana em 1710. Como resultado, Reginald juntou-se ao seletivo grupo dos Mestres Anciãos em 1715, conquistando sabedoria iluminada suficiente para estender sua vida. Ele continuou a aconselhar o Círculo Interno até seu trágico suicídio em 1914.

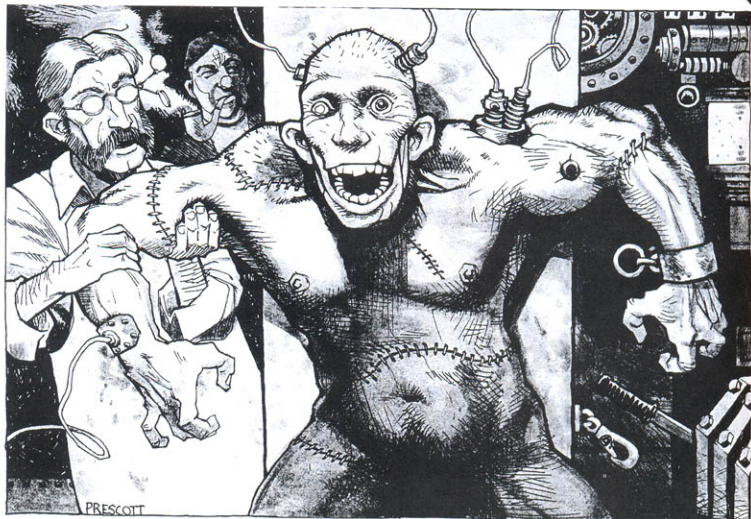
Prosperidade Econômica

Os obscuros cruzados da Ordem da Razão foram substituídos por uma guilda discreta desenvolvida para angariar dinheiro para as conspirações dos Iluminados. Todas as pretensões de uma aliança entre nove Convenções unificadas foi espalhada para os ventos. Os Maçônicos e seus agentes haviam partido, deixando a Guilda para patrocinar as cinco Convenções remanescentes. Através de predições, investimentos cuidadosos e Ajustes da Sorte, a Guilda se tornou o maior corretor de poder na aliança remanescente. Em pouco tempo, a maioria das operações da antiga da Ordem passaram a ser coordenadas e financiadas por uma série de mestres financeiros, ou Grandes Financiadores.

Cultos de Tradicionalistas reagiram organizando uma resistência. Após a alegada "profação" de Mistrigde pela Guilda, eles começaram a coordenar ações contra o refúgio mais antigo e mais tradicional da Ordem da Razão. Sua operação mais elaborada foi um ataque aberto contra a Torre Alva de Languedoc, um refúgio ainda usado como um local de reunião pelos iluminados. Em 1745, a torre foi destruída. Estabelecida como um símbolo dos ideais altruístas da Ordem para a humanidade, ela acabou sendo destruída por um ato de vingança mesquinho.

Entretanto, o futuro não seria definido pelo conflito armado aberto. Os eventos dos 50 anos seguintes mostraram que a humanidade queria um mundo onde a prosperidade pudesse estar ao alcance de todos e não aprisionada por cabalas de nobres e supersticiosos. A visão do futuro foi mais bem representada em 1776, quando a obra de Adam Smith, *A Riqueza das Nações*, propôs as bases da economia moderna. O poder da Guilda cresceu, bem como sua riqueza se multiplicou. Já os Maçônicos se tornaram pouco mais do que um mito, um ideal degradado dos Iluminados que capacitariam as Massas para que elas mesmas se defendessem do sobrenatural.

No entanto, alguns membros da Guilda teorizavam que essa ordem ainda existia, de certa forma. O Professor Richardson apóia esse ponto de vista, embora baseado em teorias tão obviamente ridículas, que só mesmo o Collegium de História toleraria. Esses pontos de vista são considerados dos mais radicais, e são levados em consideração apenas por uma pequena facção dentro de nossa União. A despeito dos temores da Alta Guilda, nós sabemos que os Maçônicos não tiveram um papel ativo na Revolução Americana, na Revolução Francesa nem na formação dos Iluminati da Bavária. Não há nada que corrobore a idéia de que uma sociedade secreta de Iluminados tenha patrocinado esses movimentos sem o apoio da Guilda, ou que as poucas sociedades que existiam fossem qualquer coisa além de grupos marginais.



A Descoberta Científica

Enquanto a Alta Guilda continuava seus excessos políticos, as Convenções mais acadêmicas continuavam as pesquisas. A ciência e a razão tornaram-se a ordem do dia, documentando mais adiante o conhecimento que nós antecipávamos. Os Progenitores ainda aprendem sobre a descoberta de Herwig, quando ele observou a fertilização de um óvulo de mamífero por um único espermatozoide. Uma vez que a base da vida havia sido totalmente compreendida, o passo seguinte envolvia o aprendizado de métodos de influenciá-la mais diretamente.

Então, em 1865, Gregor Mendel anunciou formalmente um método pelo qual um cientista poderia prever as características genéticas... e, desse modo, possivelmente influenciá-las através de cruzamento seletivo. Em seu jardim particular, ele descobriu o que mais tarde se tornaria a ciência da Genética, corroborando a prática Cosiana de criação e planejamento da vida no laboratório. Nesse meio tempo, os curandeiros Cosianos haviam começado experiências com "inseminação artificial" para a criação de "homúnculos", tentando criar vida concebida não pela Natureza, mas pelo intelecto.

Uma forma de vida diferente também teve sua origem no século XIX, quando o cientista Charles Babbage inventou o primeiro motor diferencial, uma descoberta que pegou os Artífices completamente de surpresa. Enquanto muitos membros de sua reverenciada ordem estavam se preparando para uma revolução na tecnologia industrial, uns poucos começaram a trabalhar imediatamente no

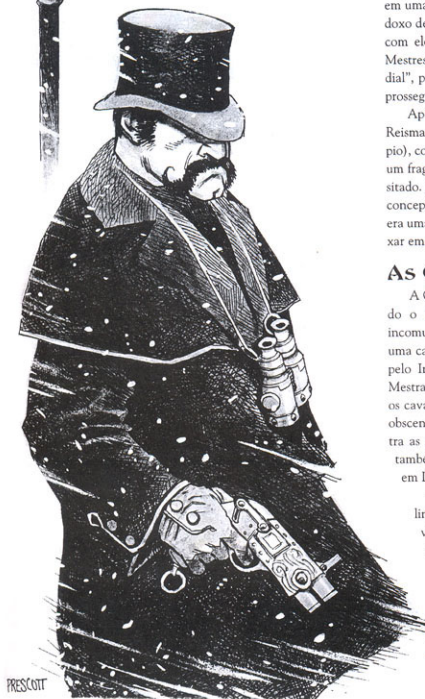
estudo dessa máquina primitiva. As implicações eram tão intrigantes que isso acabou por levar ao nascimento de uma nova convenção: os Engenheiros Eletrodinâmicos.

Com percepção Iluminada, os "engenheiros do diferencial" aperfeiçoaram esse dispositivo aos trancos e barrancos. Assim como os Cosianos falavam audaciosamente em "homúnculos projetados", os Engenheiros fixaram um outro objetivo tipicamente ambicioso: uma máquina diferencial autoconsciente, a primeira inteligência artificial. Pelo seu programa, cada reprodução de seu dispositivo deveria ser mais inteligente que a anterior até que, por fim evoluísse para a verdadeira autoconsciência. Os cientistas patrocinados pela guilda tentavam mais uma vez criar algo muito além das capacidades do homem.

A Revolução Industrial

As metáforas e mistérios da antiga Ordem da Razão não eram mais relevantes. A ciência agora possuía a capacidade de criar a própria vida. Com percepção Iluminada, os Mestres Anciãos perceberam que o mundo estava no limiar de uma audaz nova era. De seus santuários isolados, eles prepararam um Cronograma ainda mais ambicioso. Nessa nova era, a tecnologia iria revolucionar o mundo... possivelmente excedendo a habilidade humana de controlá-lo.

No estágio seguinte da evolução do homem, as tecnologias muito difundidas aumentaram drasticamente a capacidade das Massas de fabricação e produção. A chamada "Era Industrial" se tor-



nou uma era de linhas de montagem e fábricas imensas. Operários treinados foram preparados para trabalhar com uma velocidade que pudesse acompanhar a "rapidez da máquina". Embora a industrialização tenha resultado em salários mais baixos e períodos de trabalho mais longos, uma casta administrativa que evoluiu rapidamente encontrou um sistema para aumentar tanto a produção quanto o emprego nas classes inferiores.

Essa também foi uma era de grande entusiasmo para a Guilda. Em 1885, Reginald Proctor havia fundado 13 Casas Proctor na América do Norte, África e Europa. Ele então começou um movimento político dentro da Guilda para apoiar sua idéia de um Governo Mundial. Os 13 Mestres Anciãos do Círculo Interno ficaram fascinados com a idéia mas, infelizmente, esse espírito de entusiasmo foi esmagado por um golpe devastador: a morte de von Reismann, o maior patrocinador da Guilda.

Mesmo com a ciência avançada dos Cosianos, ainda era impossível atingir a verdadeira imortalidade. Sete séculos de isolamento em uma das Casas Proctor haviam consumido sua mente, e o paradoxo de um homem vivendo sem ser visto por tanto tempo acabou com ele. Tychoides tornou-se, então, o membro mais idoso dos Mestres Anciãos, seguido por Kepler. As visões de "política mundial", perderam a prioridade para os planos do próprio Tychoides: prosseguir na exploração do mundo.

Após uma breve investigação que provou que a morte de von Reismann não foi um assassinato (como alguns pensaram a princípio), começou o trabalho de criação de um filho artificial a partir de um fragmento remanescente de seus tecidos, como ele havia requisitado. Jacob von Reismann nasceu em 1887 e, a partir do dia de sua concepção no laboratório, começou sua educação. Sua identidade era uma fachada cuidadosamente estruturada, planejada para encaixar em um status social meticulosamente falsificado.

As Chaves Mestras de Rathbone

A Guilda tinha muitos outros mistérios para investigar, incluindo o problema de uma sociedade secreta vitoriana bastante incomum. Um punhado de policiais e detetives particulares formou uma cabala conhecida como as Chaves Mestras, liderada na época pelo Inspetor Rathbone, da Scotland Yard. Possuir uma Chave Mestra permitia a admissão nas reuniões da loja da sociedade, onde os cavalheiros falavam sobre horrores, revoltavam-se contra cultos obscenos e deleitavam uns aos outros com histórias de vitórias contra as trevas. Fora de seus deveres habituais, esses investigadores também conduziam inquéritos formais sobre a presença do oculto em Londres.

Todos os membros da sociedade eram conhecidos por sua linhagem impecável e formação erudita. Com essa riqueza e privilégios, eles tinham a liberdade de proceder a investigações na área de Londres sem empecilhos. Seus triunfos foram muitos. Além de resolver o mistério de Jack o Estripador com discrição e longe da obsessão pública e de destruir uma rede Hindu de cultos da morte, eles purificaram muitas "casas mal-assombradas" por toda a Londres, livrando-as de sua mácula maligna. Quer visitando as cenas de crimes sobrenaturais com formalidade e gentileza, ou avaliando atentamente as raras livrarias dos ocul-

tistas, em seus ternos negros imaculadamente cortados, esses cavaleiros aventureiros adquiriram a prática de se opor aos invisíveis como um esporte, um passatempo e uma cruzada pessoal.

Por causa de sua necessidade de permanecer isolado, Reginald Proctor não conseguia conquistar as conexões políticas que o Inspetor Rathbone obteve. De fato, a reputação de Rathbone atraiu a atenção da própria Rainha Vitória. Em uma reunião histórica, Proctor e Rathbone uniram forças. Após se aliarem com a Guilda e repassar as informações que haviam reunido sobre a atividade sobrenatural na área de Londres, os Chaves Mestras de Rathbone adotaram um novo nome, baseado em seus impressionantes antecedentes culturais e em lendas que haviam ouvido da Guilda sobre a antiga Ordem da Razão. Eles chamaram sua organização de Torre de Marfim.

O Império, A União e A Aliança

Londres se tornou uma sede mundial para as realizações da Guilda, tornando-a o ponto focal ao final do século XIX. A ideia de Reginald Proctor de um governo mundial se alterou para outro movimento político, que era acalentado pela população inglesa. O expansionismo britânico prometia um império capaz de rivalizar até mesmo com a Roma Antiga. Richardson fala dos planos elaborados da Rainha Vitória; Tanaka atribui o entusiasmo dos Mestres Anciãos às políticas habilidosas de Reginald Proctor e Lorde Alfred Craven; Whyte diz apenas que a ideia era algo cujo tempo havia chegado. Qualquer que seja o caso, o final do século XIX assistiu ao começo de uma nova união renascida dos escombros da Torre Alva de Languedoc: nossa visionária e meritória Tecnocracia.

A Inglaterra vitoriana montou o palco para uma nova sociedade, uma elite composta pelos banqueiros da Guilda, os investigadores da Torre de Marfim e os cinco Convenções científicas sobreviventes da Ordem da Razão. A periferia dos Cosianos conduziu à organização formal dos Progenitores, mestres da produção e manipulação da vida artificial. Tychoides imediatamente organizou os **Mestres Celestiais e Perseguidores**, formando os Engenheiros do Vácuo. Ele unificou sua sociedade sob um objetivo ambicioso: viajar além do Horizonte para decifrar o maior mistério de todos, as profundezas do Vácuo distante. Já os Artífices se renomearam de acordo com seu maior ideal: Iteração X, o estágio em que suas máquinas diferenciais alcançavam a consciência própria.

Juntas, essas sociedades remanescentes viriam a formar uma assembleia de elite dos cultos e privilegiados, uma ordem fundada para o progresso e educação da humanidade: A União Tecnocrática. Como uma sociedade de Iluminados projetada para promover a competência científica e tecnológica, eles adotaram o título formal de "Tecnocrata" pela primeira vez. Depois, cada Convenção contribuiu com ideias para um documento conhecido como os Preceitos de Damian, uma primeira declaração dos ideais Tecnocratas. Foi estabelecido um Cronograma ambicioso para os 50 anos seguintes da cruzada da União.

As Primeiras Deserções

Para a recém-formada União Tecnocrática, uma das descobertas mais significativas foi a solução de Michaelson e Morley para um dilema científico da época: a controvérsia etérea. A ciência vitoriana

na sustentava que o espaço devia ser preenchido com algum tipo de substância que permitisse a propagação da luz. Com a ajuda de um "interferômetro", dois cientistas britânicos confirmaram publicamente que esse "flogesto", ou éter invisível, não existia.

Porém, particularmente, esses dois homens haviam feito descobertas que permitiram as primeiras aplicações da Ciência Dimensional. Os Engenheiros do Vácuo encontraram evidências opostas de que alguma coisa *existia* lá fora da Terra. Embora a teoria do éter tivesse sido desmascarada, o mistério precisava ser resolvido, classificado e documentado. Tychoides, o mais velho e mais influente dos Mestres Anciãos, autorizou um projeto secreto da primeira espaçonave vitoriana para investigar. Naves de exploração primitivas, não mais de meia dúzia delas, começaram a exploração secreta do Horizonte, a fronteira teórica entre a Terra e o Vácuo Profundo. Lorde Craven, da Torre de Marfim, começou em seguida uma campanha de desinformação para esconder a verdade das Massas.

Ao mesmo tempo, outra organização devotada à ciência e à exploração contestou o resultado da "experiência do interferômetro". A despeito de todas as evidências em contrário, eles se recusaram a acreditar que o espaço era apenas um vácuo. Assim, um grupo paralelo de Tecnocratas desertou para formar sua própria sociedade, adequadamente chamada de Filhos do Éter. Muitos desses homens loucos nutriam teorias radicais demais para seus contemporâneos Tecnocratas. A maioria era de agitadores banidos da União. Sociedades exploradoras dessa organização amalucada financiaram suas próprias expedições com fundos pessoais, desenvolvendo teorias alternativas sobre viagem espacial no decorrer do processo.

O próprio Tychoides arquitetou a corrida da União para o espaço, auxiliado pelo que sobrava do homem conhecido como Kepler. Essas expedições superaram as fantasias dos maiores visionários literários da época. Inspirados pelos sonhos de escritores como Verne e Wells, os exploradores lançaram-se às profundezas do espaço, combinando a visão Tecnocrática com a tecnologia vitoriana. Desconhecido pelo resto da humanidade, Kepler finalmente colocou os pés na Lua em 1892, e Tychoides partiu em uma épica jornada ao redor do Sol em 1893. Ao longo do caminho, ele descobriu o reino de Autocronia, um reino que circulava ao redor do Sol em uma posição diametralmente oposta à da nossa própria Terra.

Como os dementes Filhos do Éter, outros cientistas malucos discordaram de vários aspectos dos Preceitos de Damian. Os Engenheiros Eletrodinâmicos começaram a exagerar os perigos da Iteração X. As histórias sobre Autocronia, um reino fantástico governado por uma raça de mentes mecânicas, aterrorizavam-nos ainda mais. Dessa forma, eles decidiram perverter as aplicações de seus motores diferenciais para uma ampla variedade de objetivos deturpados. Desertando da Tecnocracia em 1900, eles fundaram o grupo que mais tarde seria chamado de Adeptos da Virtualidade.

O Moderno Prometeu

A Tecnocracia continuou seu patrocínio da ciência em terra firme também. As primeiras linhas de montagem, tais como as fábricas de automóveis de Henry Ford, aumentaram o ritmo da vida, oferecendo empregos em grande quantidade, embora mal pagos. Muitos artesanatos tradicionais, que não eram capazes de competir com a velocidade ou a qualidade da produção industrial (e que se recu-

savam a aprender novas habilidades) se tornaram obsoletos. Os fatos eram óbvios: se era para a humanidade realmente evoluir, seria através da tecnologia, não da política. Aqueles que não se adaptassem seriam extintos.

Em 1895, um cientista de nome Ploeye lançou uma idéia tão revolucionária quanto as linhas de montagem e tão apropriada quanto elas. Em seu tratado *Rassenhygiene*, ele explorou o conceito de controlar a reprodução dos seres humanos, para aumentar a ocorrência de características desejadas. Os extensos debates provocados por esse tratado controverso inspiraram os Progenitores a repartir as idéias de Ploeye para o bem da Tecnocracia.

Longe da corrente principal da ciência, os Progenitores tentaram aplinar suas diferenças com vários Filhos do Éter exilados. O resultado foi um Simpósio em Oxford, que terminou num fragoroso desastre quando o Progenitor Dr. N percebeu que um Eteriano chamado Dr. Frankenstein havia roubado suas anotações de pesquisas. Frankenstein tentou terminar a pesquisa antes do final da reunião. O monstro que ele criou causou uma enorme destruição na conferência e escapou para o porto da cidade onde invadiu um navio que partia para a Antártica.

Esse moderno Prometeu tornou-se o símbolo para uma nova era, um reino onde a ciência poderia avançar além da capacidade humana de lidar com as consequências. Os Iluminados, contudo, disputavam da visão para enxergar além das limitações do homem comum. Com os sábios conselhos dos Mestres Anciãos e do Computador — assim que ele alcançasse a Iteração X — o Círculo Interno de tecnocratas de elite fomentaria o destino de toda a humanidade. A Era Tecnocrata havia apenas começado.

A Idade Moderna

Cada Convenção começou a se concentrar em diferentes aspectos dos Preceitos de Damian originais, com um sucesso brilhante. A campanha de Tychoides para a exploração do Vácuo exigiu que sua Convenção lançasse seu primeiro Constructo do Horizonte na alvarada do século XX. Pouco mais do que estações isoladas para observar a Terra de longe, eles serviram como pontos de abastecimento para expedições futuras. Kepler começou a elaborar seus projetos ambiciosos para o Constructo do Lado Escuro, uma cidade inteira a ser construída no lado escuro da Lua.

Os membros remanescentes da Alta Guilda continuaram a propor a idéia de um governo mundial, no qual a humanidade poderia ser unida sob uma regra comum... e uma moeda comum. Este objetivo foi esmagado no começo do século XX, não pela interferência de algum mago anacrônico, mas pelas próprias Massas. Um assassinato na Europa Oriental conduziu à Grande Guerra, deixando claro à consciência pública que o ideal de utopia era, por enquanto, inatingível. Porém, em consequência da guerra, haveria necessidade da reconstrução... e, sob o patrocínio da Guilda, um sindicato de negócios estaria lá para auxiliar a humanidade nessa tarefa hercúlea.

É claro que alguns indivíduos tinham razões bem menos altruístas para a ideia do mundo. A História esquecera a falha épica de Lorde Vago, o Imperador Zeppelin, um Filho do Éter que tentou manter o mundo como refém em 1914. A Metodologia operacional — formada durante a I Guerra Mundial pela Torre de Marfim —

realizou sua primeira grande campanha de promoção da realidade, fazendo malograr os esquemas nefastos desse cientista demente. Na esteira dessa vitória, tornou-se óbvia a necessidade de uma campanha contra futuros crimes contra a realidade. Como consequência, nasceu a Nova Ordem Mundial. No final da Grande Guerra, A Convenção da Capa e da Adaga começou a caçar outros Transgressores da Realidade perigosos como parte de uma campanha elaborada para proteger a humanidade.

Enquanto essa guerra das sombras avançava, os Progenitores capitalizavam as descobertas públicas de Hardy e Weinberg, dois cientistas não-iluminados que mais tarde definiram o papel dos genes dominantes e recessivos. Essa descoberta tornou a eugenia uma possibilidade ainda mais brilhante. No entanto, alguns transgressores tolos e anacrônicos se opuseram à visão dos Progenitores com violência e irracionalidade. Em 1930, uma conspiração desconhecida (algumas vezes atribuída a um grupo de vampiros) destruiu uma das maiores fábricas dos Progenitores na União Soviética. A Convenção do Caduceu originalmente se considerava neutra na guerra contra os Transgressores da Realidade; o ataque a seu maior Constructo mudou rapidamente essa política.

A Segunda Guerra Mundial apresentou um cenário ainda mais apavorante do que os esquemas loucos de Lorde Vargo: um único homem, não-iluminado, começou sua própria cruzada pela dominação do mundo. Sem o benefício de ajuda sobrenatural, Adolf Hitler conduziu a Alemanha do desespero da República de Weimar para o fascismo do Terceiro Reich. Novamente, nenhuma agência paranormal foi necessária para apoiar tal loucura. Embora Hitler suspeitasse da existência do oculto e até mesmo começasse a pesquisar sua existência, seu pesado genocida e regime de terror não precisou de nenhum componente sobrenatural. Homens como Joseph Mengele, Hermann Goring e Adolf Hitler representavam qualidades bem piores do que qualquer coisa que o mundo oculto pudesse vir a idealizar.

O banho de sangue da II Guerra Mundial foi grave o suficiente para fazer cessar todos os conflitos entre a Tecnocracia e as Nove Tradições. Ambos os lados tinham coisas mais sérias com que se preocupar. À sombra da Segunda Guerra, cultos secretos buscavam explorar o tumulto e o sofrimento. Conflitos abertos entre lobisomens na Alemanha, Hierarquias de fantasmas recrutando almas e (o pior de tudo) magos Infernalistas reunindo poder a partir do caos fizeram dessa época uma de suas eras mais ativas em toda a história das trevas no mundo. Em 1944, quando as Massas descobriram uma arma de destruição que nenhum dos lados da Guerra da Ascensão antecipava, os dois lados aproveitaram a iniciativa para concentrar seus recursos em banir do mundo os cultos dos Nefandis.

Reconstruindo o Mundo

No final da década de 1940, o mundo havia apenas começado a se recuperar da devastação da II Guerra Mundial. A Tecnocracia ganhou força nas nações industrializadas, expandindo sua infraestrutura com sua ajuda para a reconstrução do mundo. Os sindicatos da Tecnocracia investiram pesadamente, desenvolvendo linhas de frente e Centrais de Expedição nas principais cidades do mundo ocidental. Ao mesmo tempo, os Engenheiros do Vácuo concentraram a maior parte de seus recursos no desenvolvimento do

Tecnocracia ou Tecnologia?

A Tecnocracia reivindica e nega, alternadamente, o crédito por muitas das invenções modernas. Entre as reivindicações mais acaloradamente debatidas, destaca-se o desenvolvimento das armas nucleares.

Certamente, as pesquisas dos Engenheiros do Vácuo sobre partículas físicas impulsionaram o desenvolvimento da força dos dispositivos atômicos. Sem dúvida, as ordens da Iteração X para desenvolver armas mais poderosas conduziram naturalmente ao uso da ciência instituída para a obtenção de dispositivos mais eficientes de destruição. Será que os dois combinaram criar a arma que nos introduziu na Era Atômica?

Talvez. Com certeza, muitos dispositivos incríveis foram, aparentemente, inventados antes por pessoas que não eram inequivocamente Iluminadas. A Ciência Inspirada e a teoria certamente contribuíram para o desenvolvimento final do dispositivo. A mão que apertou o último parafuso pode ter sido Iluminada.

Ainda que todos os que trabalharam nesse projeto fenomenal fossem não-iluminados, a questão é que o Procedimento Tecnocrata havia se infiltrado tanto no processo de planejamento e projetos que sua influência era inevitável. A idéia de um obscuro conglomerado de pesquisadores, os únicos capazes de entender seu campo, secretamente apoiado por um governo e dotado de fundos irrestritos tem existido na forma da União por séculos. Se um grupo de pesquisadores não-iluminados pegou os formulários de pesquisa Tecnocráticos, usou teorias Tecnocráticas e lançou um dispositivo que estremeceu até mesmo os membros da União — eles simplesmente fizeram o que a própria Tecnocracia tem feito por todo esse tempo. Eles introduziram um dispositivo novo e terrível para as Massas.

Em última análise, a Tecnocracia afirma que o desenvolvimento da arma nuclear foi uma evolução imprevista e não planejada, uma "ocorrência do acaso" surgida do caos da Segunda Guerra Mundial. É claro que os cínicos ressaltam que a Tecnocracia foi rápida em adotar e melhorar o dispositivo imediatamente depois ...

Constructo do Lado Escuro e na rede mundial de Constructos do Horizonte.

Conforme os Engenheiros do Vácuo continuavam a explorar o desconhecido, eles logo aprenderam sobre os perigos que espreitam além do Horizonte. O Homem não estava só no Universo. Pela primeira vez, naves exploradoras dos Engenheiros enfrentaram oposição, relatando suas primeiras tentativas de contato com os Zigg'rauglurr, os Ka Luan e outras raças alienígenas. Com base nessas informações limitadas e temendo possíveis conflitos, os Trajes Espaciais intensificaram seus esforços para construir uma rede de Constructos do Horizonte ao redor do mundo.



A União logo começou uma campanha disfarçada para proteger a humanidade desse perigo. Conforme os Engenheiros do Vácuo aumentavam o número de naves batedoras em sua frota, sua atenção com a segurança diminuiu. No final da década de 1950, as Massas começaram a suspeitar de suas atividades. Essa falha aumentou a crença pública em uma invasão alienígena. Para corrigir essa ilusão em massa, a União mobilizou agentes para apagar todos os testemunhos oculares de avistamentos de naves espaciais secretas. A despeito dessa atenção com a segurança, uma aterrissagem forçada desastrosa em Roswell, Novo México, em 1947 comprometeu o segredo da União. Nos anos que se seguiram, a União não conseguiu adaptar-se à necessidade de abafar a crença em visitas, abduções e invasões alienígenas.

Em função disso, a Nova Ordem Mundial trabalhou com os Progenitores para clonar ainda mais agentes para ampliar a campanha de desinformação. Modelando seus agentes artificiais a partir das Chaves Mestras de Rathbone, eles criaram uma legião de "Ternos Pretos" construídos geneticamente para levar a cabo esse objetivo. Como parte de sua programação genética, esses Homens de Preto foram projetados para se autodestruir após a morte, deixando apenas traços de elementos químicos. Para cada amálgama de Homens de Preto, a NOM precisava designar um ou dois de seus talentosos agentes humanos para os vigiar. A prática continuava até hoje.

O ritmo da revolução tecnológica se acelerou. Dentro de poucos anos, as Massas desenvolveram seus próprios computadores, o que permitiu que tanto a Iteração X quanto seus rivais nos Adeptos da Virtualidade capitalizassem os temores e ideais públicos sobre o que essas maravilhas modernas seriam capazes de realizar. Em 1947, um programador de computador visionário chamado Alan Turing, então um conspirador dos Adeptos da Virtualidade, passou a perna em todo esse planejamento. Ele teve a visão de uma realidade virtual, um espelho de nosso próprio mundo, acessível através de redes de computadores.

A Nova Ordem Mundial despachou prontamente uma equipe de investigação para expor o progresso de Turing. Ao mesmo tempo em que uma equipe de Homens de Preto altamente preparados se colocou em posição, as sub-rotinas finais estavam prontas e rodando. O Adepto havia aberto um portal para um novo mundo. Porém, tragicamente, os Ternos Pretos enviados para interrogar Turing, puseram a missão a perder. Turing cometeu suicídio para evitar ser capturado. Em pagamento pela sua falha, os nomes desses três agentes foram apagados da história.

Nessa época, a Torre de Marfim aumentou suas análises sobre a política mundial. Com a ameaça de um Armagedom nuclear nas mãos, instalou-se uma guerra fria entre os Estados Unidos e a Rússia. A Metodologia Operacional tornou-se mais importante para monitorar a política mortal do que para sustentar as teorias acadêmicas da Torre de Marfim. Antecipando mudanças radicais na política mundial, as conspirações da Nova Ordem Mundial espalhadas pelo mundo instigaram o idealismo acadêmico da Torre de Marfim. Em poucas décadas, eles fundaram a estrutura do Conselho Consultivo Mundial, ampliando sua infiltração nos principais governos do planeta.

No começo da década de 1950, os Progenitores também diversificaram, dividindo-se em três Metodologias, auxiliando-as e infiltrando indústrias químicas e farmacêuticas através do mundo. A descoberta de "um gene, uma enzima", a definição da estrutura helicoidal e a documentação de Watson e Crick sobre o DNA permitiram aos cientistas definir a Ciência da Genética e as possibilidades da eugenia mais do que nunca.

A Vitória é Nossa

O avanço da tecnologia foi mais marcante no último século do que em todo o resto da história da raça humana. A visão vitoriana dos Mestres Anciãos tornou-se realidade: a Tecnologia promovida através da razão é agora a força mais poderosa no mundo. Enquanto as Massas lutam para acompanhar nossas descobertas, nós temos ajudado a criar um mundo muito melhor do que qualquer um deles jamais conheceu. As Convenções já alcançaram seus objetivos originais e, desde então, estabeleceram alguns objetivos ainda mais ambiciosos. Iluminado pela razão, o futuro é mais brilhante do que nunca.

No final da década de 1950, a Convenção Mecânica alcançou a Iteração X. Uma geração inteira de cientistas aprendeu a encontrar unidade na visão do Computador. Baseando-se nas descobertas dos antigos Engenheiros Eletrodinâmicos, eles transformaram a inteligência artificial em uma fórmula matemática teoricamente atingível. Filósofos da IA instruíam os Cifras recrutados, programas de RV prezavam o comportamento dos não-iluminados e um sem número de mentes são treinadas e condicionadas a pensar "com a rapidez da máquina". Através da completa integração com inteligência artificial e cibernética, eles estão se tornando a máquina, alcançando a perfeição através da pureza matemática.

Os Progenitores realizam, rotineiramente, maravilhas muito além dos maiores sonhos dos antigos Círculos Hipocráticos. Os Farmacotécnicos promoveram a evolução de inúmeras vacinas e antibióticos; desde então, trabalhando em conjunto com o Sindicato de Controle da Mídia, eles têm promovido a idéia de uma cura para todas as doenças. Já no início da década de 1970, muitas empresas de pesquisa puderam competir diretamente com as linhas de frente dos Farmacotécnicos. Os Engenheiros AFDAC tornaram-se a Metodologia mais avançada, e o objetivo do "homúnculo replicante" já é uma realidade. Hoje em dia, até mesmo as Massas são capazes de reproduzir as técnicas simples de clonagem. Logo, os Progenitores controlarão cada aspecto da própria vida.

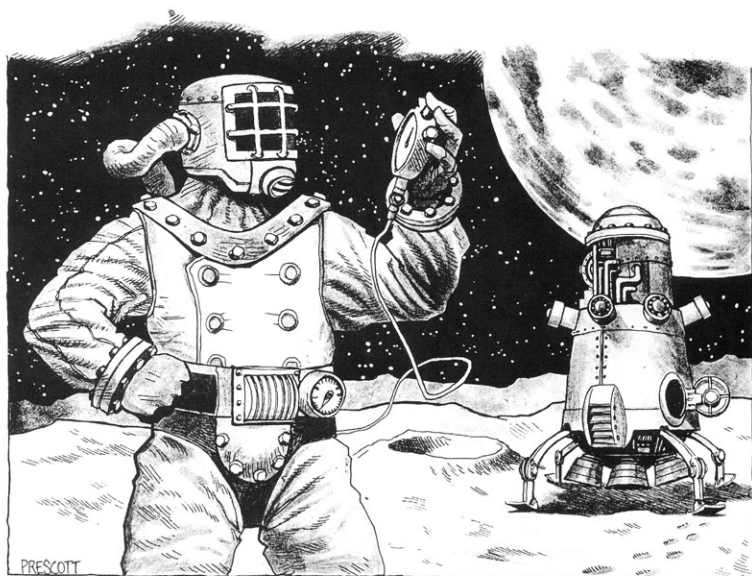
O Sindicato teve quase um século para desenvolver seus negócios através do mundo. Existem centrais de expedição e fachadas em cada uma das principais cidades do mundo. Agora as corporações têm os alvos políticos e a força econômica com as quais os Gettys e Rockefellers do passado tanto sonhavam. Se o Cronograma do Sindicato for completado, os governos acabarão por tornar-se completamente supérfluos. As corporações irão conduzir o destino do mundo, não os políticos... e essas corporações serão cuidadosamente infiltradas pela Convenção Corporativa. Os dias das Capelas, pactos e feudalismo terminaram; nosso mundo agora desfruta do padrão de vida mais elevado da história humana.

A mídia conquistou tanta influência sobre nosso mundo que a NOM está em toda parte. Os especialistas conseguem reunir informações sobre o mundo quase instantaneamente. Uma Rede Mundial de Computadores de informações, um campo saturado de transmissões de rádio e aparelhos de televisão espalhados ao redor do globo permitem aos Tecnoocratas usar sua influência subliminar onde quer que esses dispositivos estejam presentes. A Era Industrial deu lugar à Era da Informação, criando uma tecnocracia verdadeira na qual a informação é poder.

Por fim, os Engenheiros do Vácuo mapearam e catalogaram cada região do planeta. No entanto, séculos de explorações e pesquisas futuras ainda esperam a raça humana. Até mesmo cidadãos selecionados das Massas podem viajar para o Horizonte e além. As primeiras aterrissagens na Lua capturaram o entusiasmo da raça

humana, do mesmo modo que outro passo gigantesco no paradigma da razão permitiu aos homens colocar os pés em outro mundo. Séculos atrás, os mapas antigos traziam uma legenda simples: *Aqui há monstros*. Agora nós expulsamos esses monstros do mundo.

Cinco mil anos de evolução humana nos conduziram ao ponto em que nos encontramos hoje. Com tecnologia sob nosso comando, somos capazes de realizar ideais que as antigas sociedades secretas iluminadas jamais poderiam alcançar. Enquanto outros olham para o passado, ou desviam o olhar para suas próprias ilusões, nós construímos nossa União enquanto olhamos para o futuro, reforçando a visão coletiva da raça humana. O mundo de amanhã é nosso para descobrir e, com visão e imaginação, promoveremos a evolução da raça humana. Aquecidos pela luz da razão, a vitória será nossa.



A Dança da Guerra

Nunca esqueça das surpresas da hierarquia social. A superpotência de hoje é o estado conquistado de amanhã. A rale desprezada de ontem muitas vezes se torna o governante de amanhã. Jamais seja complacente com os bárbaros.

— Howard Bloom, *The Lucifer Principle*

A despeito do que muitas pessoas (inclusive os Tecnocratas) pensam, a União não é "proprietária" da mídia de massa ou do governo dos poderes mundiais. No entanto, ela exerce uma influência esmagadora sobre ambos. Aqueles que pensam que conhecem a Tecnocracia presumem que a União anseia um domínio "desalmado" absoluto sobre toda a humanidade. Mas o verdadeiro objetivo da organização é um pouco mais complexo: A União quer salvar a humanidade de si mesma.

Em primeiro lugar, e acima de tudo, a agenda da Tecnocracia permanece simples: Manter os bárbaros longe dos portões; melhor ainda, eliminá-los todos. Os organismos — sejam eles protozoários, ratos, humanos ou sociedades — lutam para conquistar um ao outro, para criar uma ordem social em que um grupo estabeleça uma hierarquia, e todos os outros se sujeitam a ela. A Tecnocracia quer ser esse grupo. Pelo exemplo da história, as sociedades dominam umas às outras através da guerra, genocídio, escravidão e devastação econômica. O Círculo Interno vê uma solução melhor: um mundo no qual as almas Iluminadas proporcionem (e às vezes imponham) a paz, a prosperidade e a cooperação. A carnificina horroriza a maioria dos Tecnocratas — ela é a essência da barbárie. Uma vez que a União foi formada para elevar a humanidade e afastá-la do barbarismo, o objetivo da Tecnocracia é evitar a guerra sempre que for possível.

Infelizmente, a guerra algumas vezes é necessária. Quer seja a cruzada velada contra os Transgressores da Realidade, a punição de nações renegadas ou a dominação sutil dos mercados e paradigmas mundiais, o Círculo Interno está sempre pronto para travar a guerra quando as outras opções falham. Os arsenais maciços da União e o Pogrom draconiano são as ferramentas óbvias para essa guerra, mas uma diplomacia sutil, a cooperação econômica e a propaganda na mídia são armas muito mais úteis. Os agentes da União estão prontos para usar a força quando necessário, mas as armas reais da Tecnocracia são os arados, não as espadas.

Quando se quer que as pessoas parem de assassinar umas às outras, é preciso fazê-las *querer* parar. Mas algumas simplesmente não querem. Como lobos famintos, elas se agrupam nos portões da Utopia Tecnocrata: anarquistas que recusam qualquer forma de autoridade, contra-culturas que subvertem sociedades por dentro (frequentemente com o auxílio de outros TRs), nações invejosas que se propõem a derrubar o "Primeiro Mundo" e substituí-lo por teocracias supersticiosas e, é claro, os malignos Transgressores da Realidade que se exprimem pelo sangue e a carnificina. Como os hunos, os vândalos, os nazistas e outras hordas, esses bárbaros precisam ser parados antes que afoguem o mundo em sangue. Uma das maiores vergonhas da União é seu apoio inicial à Alemanha Nazista. Muitos Tecnocratas — especialmente os arquitetos do Projeto Invictus — mantêm-se vigilantes para se certificar que tal coisa nunca mais aconteça. Entretanto, deter essas insurreições antes que elas ganhem força é preferível do que grandes guerras.

Para esse fim, agentes da União têm se infiltrado nos governos, mercados e mídia. Agora eles usam essas ferramentas para impedir que quaisquer outros bárbaros tomem o controle no futuro. Negociações e incentivos (e punições) econômicos encorajam governos a resolver seus problemas com o mínimo de violência, milagres na agricultura e na tecnologia afugentam a fome e a doença, sistemas de monitoramento de informações rastreiam atividades transgressoras e ajudam agentes do governo a neutralizá-las antes que se espalhem. E o melhor de tudo é que a mídia de massa informa as Massas. Ela as ensina sobre ciências e diversidade, encorajando-as a querer mais e melhores coisas (coisas que o estilo de vida tecnocrata oferece), dissemina propaganda contra ou a favor de certos grupos (frequentemente, algum tipo de TR) e mantém as Massas preparadas para a guerra caso ela se torne necessária (com videogames do tipo "atire no que se mexer").

Embora a prosperidade tenha se espalhado por toda parte, não é segredo que o "Terceiro Mundo" abriga muitas pessoas com um rancor incompreensível contra o "Primeiro Mundo" hipertecnológico. Para evitar uma carnificina generalizada, alguns Tecnocratas empregam uma "coloração protetora" para assustar os possíveis predadores. Partindo do princípio que um animal que pareça perigoso é frequentemente deixado sozinho, esses peritos em mídia encorajam a violência "fantasiosa" através da TV, do cinema e dos videogames. Tal violência tem um propósito triplo: Ela faz parecer que o "Primeiro Mundo" é uma zona-de-guerra de maníacos homicidas, perigosa demais para atacar, ela difunde os impulsos homicidas que surgem quando um predador (homem) é reprimido pela sua cultura e encoraja esses impulsos apenas o suficiente para transformar algumas pessoas em máquinas de guerra. Mesmo de vez em quando, tais máquinas servem a um propósito. Os agentes da Tecnocracia preferem ter essas pessoas ao seu lado do que contra eles.

Essa dança de guerra tem alguns passos complicados. Como os Progenitores podem atestar, quanto mais se modela a forma e o comportamento de um organismo, mais imprevisíveis suas mutações. Se as sociedades são organismos (como crêem muitos Tecnocratas), essas mutações podem vir a provocar exatamente as coisas que eles estão tentando evitar. Ainda assim, as bagunças profanas chamadas de Primeira e Segunda Guerras Mundiais convenceram os pensadores da União de que uma série interminável de conflitos localizados, pequenas falhas tecnológicas e contraculturas eram preferíveis a uma panela de pressão global. Agora os operativos da União exercem uma influência sutil, mas poderosa, sobre a humanidade. Aqueles desafortunados que acabam em sua lista negra (ou quem tem alguma chance de estar nela) não podem e não irão ver a dança delicada que a Tecnocracia realiza. Se a União recuar ou cair, a civilização moderna poderá vir a recuar ou cair com ela.

Essas são as verdadeiras apostas da Guerra da Ascensão e do Projeto Invictus: a elevação — talvez até mesmo sobrevivência — da raça humana, ou uma queda repentina e brutal no barbarismo. Cada agente da União conhece as apostas muito bem. E esse conhecimento os torna grande benfeitores — e inimigos implacáveis — para o resto da humanidade. A Dança da Guerra nunca termina.

Rachaduras no Muro



Apesar do incrível progresso da razão e da influência da União nos eventos mundiais, ainda restam problemas para resolver antes de declarar a vitória total. Fações transgressoras ainda trabalham em seus negócios "mágicos", torcendo seus narizes coletivamente para os avanços da tecnologia enquanto se deliciam em rituais perigosos que sobram da Idade das Trevas. Criaturas sobrenaturais continuam a se esconder entre os postos e fileiras das Massas. Até mesmo as práticas modernas da ciência inspirada recuam sob problemas renovados, enquanto os Constructos do Horizonte caem sob o cerco de entidades exteriores que buscam devorar e escravizar a humanidade.

Muitos planos já foram disparados para lidar com ameaças tanto novas quanto velhas. Muito embora a União tenha atingido os objetivos do Cronograma de erradicação da força dos ditos "Magos Tradicionalistas", grupos isolados desses transgressores ainda desafiam a força da Tecnocracia. Esses subversivos só poderão ser destruídos completamente através de uma combinação de eliminação, doutrinação e educação das Massas. Novas técnicas para rastrear a Energia Primordial têm se provado efetivas para rastrear muitos dos transgressores. Seu poder diminui diariamente, mas uns poucos sempre conseguem confundir nosso modelo de realidade estática e segura.

Além até mesmo dos Iluminados transgressores estão as criaturas semi e não-humanas que sobrevivem desde eras passadas. Embora os "monstros" dos velhos tempos tenham partido, algum simulacro de espírito humano conservado por essas criaturas preserve sua presença. Vampiros, lobisomens e fantasmas representam uma ameaça muito real para os seres humanos, uma ameaça que precisa ser eliminada onde quer que seja encontrada. Recentemente, a União enfrentou uma das maiores ameaças potenciais à humanidade na forma de uma criatura vampírica possuidora de um nexo dotado de uma incrível energia. Só foi possível derrotar a criatura por meio da chamada "Operação Ragnarok", um procedimento de juízo final que convoca todas as armas e agentes da Tecnocracia. Para conseguir destruir qualquer transgressor dotado de tamanho poder que venha a surgir no futuro, a União precisará estar preparada para sacrificar tudo.

Entretanto, o pior golpe para o procedimento recente da União vem de problemas com a própria ciência inspirada. Muitos projetos requerem mais esforços e atenção para serem completados. Pequenos erros agitam-se em falhas monumentais. A teoria do caos postula que até mesmo o menor acidente em um procedimento pode produzir uma catástrofe. Os procedimentos altamente detalhados da ciência moderna são complexos demais para serem rastreados acuradamente com precisão total, o que acarreta em maior dificuldade de implementação dos dispositivos mais novos e mais

O Surgimento da Estrela Vermelha

Um dos menores, porém preocupantes, eventos que afligem a Tecnocracia ultimamente é o aparecimento de uma nova estrela vermelha dentro de uma área próxima no espaço dimensional. Embora a maioria dos tecnocratas simplesmente faça pouco caso disso — afinal, novas estrelas são descobertas todas as noites — esta tem atraído alguma preocupação, e não apenas entre os Engenheiros do Vácuo.

Quando se olha através do filtro dimensional certo, a estrela vermelha aparece como uma grande mancha brilhantemente embotada no céu noturno. Para os exploradores dimensionais e astronautas, é difícil não perceber. Os Engenheiros do Vácuo afirmam ser impossível que uma estrela dessa magnitude tivesse sido ignorada em seus mapeamentos estelares subdimensionais anteriores. É como se a estrela simplesmente tivesse chegado uma noite e assumido um lugar de destaque.

Pior ainda, os Engenheiros do Vácuo têm sido incapazes de explorar o verdadeiro significado da própria estrela. Normalmente, tal tipo de ocorrência incomum teria gerado, imediatamente, a formação de uma equipe exploratória para catalogar e examinar o novo (e aparentemente próximo) objeto. Porém, os recentes problemas nas viagens espaciais e na ciência dimensional têm impedido qualquer tipo de expedição. No máximo, os Engenheiros podem ter apenas a esperança de lançar uma sonda não tripulada para reunir alguma informação.

Mas, talvez os avisos mais estranhos de todos venham (surpreendentemente) dos Estatísticos da Iteração X. Os poucos interessados em fenômenos estelares declaram, com absoluta certeza, que a aparição súbita e dramática da estrela vermelha pressagia diversos eventos significativos — o despertar do lorde vampiro, os recentes problemas tecnológicos da União e o colapso da maior parte da infra-estrutura Tradicionalista. No rastro de tais desastres, seguiram-se muitos eventos menores mas de grande significado paranormal. Associar a aparição da estrela vermelha a esses eventos cheira a astrologia supersticiosa, é claro, embora alguns teóricos insistam que a estrela exiba características incomuns. Além de gerar luz e calor, análises espectrais ampliadas confirmam que a estrela tem algum tipo de efeito vibracional sobre os quarks e superfitas, o que influencia as estruturas fundamentais do cosmos. Análises dimensionais confirmam que a estrela está se movendo mais na direção de uma mudança de fase para nosso próprio espaço real, como se estivesse tentando entrar no céu noturno do mundo físico. O verdadeiro significado dessa mensagem ainda não está claro, mas na corrente dos eventos atuais, é quase certo que não é boa.



avançados. Pior do que isso, as próprias barreiras do trânsito dimensional parecem mudar em pequenas quantidades de energia ao longo do tempo. Os procedimentos para comunicação e viagem além do Horizonte ou para outras dimensões antes confiáveis têm se mostrado defeituosos ou difíceis de implementar, deixando muitos Mestres encaalhados além do Horizonte e fora do alcance da União. Sem dúvida, a detonação de dois dispositivos nucleares dentro de uma camada do espaço "espiritual" foi, ao menos parcialmente, responsável por tal choque de retorno.

Arrastando-se dentro da própria União se esconde o câncer traiçoeiro dos transgressores escondidos. Embora até certo ponto as opiniões dissidentes sejam admissíveis, investigações recentes

mostraram sérios rompimentos de Convenção entre certos grupos. As perdas entre os batedores dos Engenheiros do Vácuo têm se elevado a níveis quase inaceitáveis. Cada Convenção segue seus próprios procedimentos, isoladas dos objetivos da União como um todo. Agentes recém recrutados demonstraram uma tendência crescente e irrastrável de escorregar para a categoria de anti-heróis, trabalhando contra os parâmetros de missão definidos.

A Tecnocracia finalmente estabeleceu seu incontestável controle sobre a Terra. Para defender a humanidade, a União agora precisa lutar para preservar tanto a si mesma quanto ao mundo, para que sobre algo para defender e que sobre alguém para defendê-lo.



Capítulo Quatro: Protocolos

Vocês são meros boatos, reconhecidos apenas como um déjà-vu e descartados com a mesma rapidez. Vocês não existem; vocês nunca nasceram. Anonimato é seu nome, silêncio sua língua nativa. Vocês não são mais parte do sistema — vocês estão acima do sistema, sobre ele e além dele. Nós somos aqueles. Nós somos eles. Nós somos... Os Homens de Preto.

— Agente Zed, Homens de Preto.

Impondo os Limites da Realidade



"Nós somos sua melhor, a última e a única linha de defesa. Nós trabalhamos em segredo e existimos nas sombras..."

"E nos vestimos de preto".

— Agente J e Agente K, videoclipe do filme *Homens de Preto*

O mundo precisa de regras; a alternativa é o caos. Séculos atrás, a Ordem da Razão tentou adotar um mundo onde "os homens poderiam ser seus próprios mestres". Hoje em dia, a Tecnocracia vive com o que resultou, lutando para proteger um mundo onde o homem comum possa estar a salvo. Além disso, embora as Massas tenham aprendido a impor suas próprias leis mundanas, a Tecnocracia ainda precisa avançar contra ameaças que essas leis não podem... ou não conseguem... reconhecer.

A União aprendeu com séculos de precedentes. Na Idade das Trevas, magos supersticiosos alertavam abertamente seus "alvos" sobre os perigos do mundo sobrenatural. Embora os magos se beneficiassem amplamente de seus pactos com as Massas, teve início um círculo vicioso. Ao reforçar a idéia de que o mundo oculto existia — e que ele representava uma ameaça ativa — os magos apenas tornaram essas ameaças ainda mais fortes. Em nosso mundo moderno, os agentes *precisam* conspirar e agir nas sombras. Na área cinza entre a luz e a escuridão, a Tecnocracia reina absoluta.

O Protocolo dita o que um amálgama Tecnocrata pode ou não pode fazer em campo. Todos os agentes devem se lembrar que a Tecnocracia não é uma agência oficial de aplicação da lei. Embora existam células de cidadãos no FBI, na CIA e em outras organizações similares, a maioria dos Tecnocratas não exibe insígnias, não obtém mandatos de busca nem faz cumprir as leis mundanas. Qual-



quer Tecnocrata que ignore as limitações de sua equipe pode vir a ameaçar a imensa conspiração da União quase tanto quanto um mago transgressor. Para manter a segurança, a Tecnocracia precisa preservar suas próprias leis internas.

Finalmente, durante o último século, a União desenvolveu uma vasta estrutura piramidal para monitorar toda a realidade, tanto de dentro quanto de fora. A estrutura e os sistemas mantêm cada um no seu lugar. Do topo, Grãos-Mestres centenários vigiam o mundo. Na base, milhares de amálgamas dão suporte à Tecnocracia, rodeados por séculos de precedentes, política e protocolos.

Nossa Meritocracia Iluminada

Desde que se registra a história, e provavelmente desde a Era Neolítica, têm existido três tipos de pessoas no mundo: as Superiores, as Intermediárias e as Inferiores.

— Teoria e Prática do Coletivismo Oligárquico, Emmanuel Goldstein (em 1984)

A União Tecnocrata é uma conspiração concebida para promover um objetivo comum: Um Mundo, Uma Verdade, Uma Realidade. Para os de fora, ela se eleva como um imenso monólito, lançando sua sombra sobre todos os que a observam. Para os de dentro, ela é uma sociedade secreta criada há séculos para expandir a influência de uma elite tecnológica. Ao invés de um monólito, a maioria dos agentes considera a União como uma pirâmide supervi-

sionada pelo olho vigilante em seu topo. Cada agente deve conhecer sua posição dentro desse edifício, desde a base até o topo.

A Estrutura

A maior força da União repousa na base da pirâmide, onde cidadãos não-iluminados sustentam toda a estrutura. Incontáveis mentes são condicionadas a suportar essa carga esmagadora. Sua lealdade é assegurada por meio do Condicionamento Social, e a maioria é preparada para que possa testemunhar atos de Ciência Inspirada sem trazer à tona a ameaça do Paradoxo. A grande maioria dos cidadãos está isolada do resto da União, organizada em células de quatro a cinco defensores leais que esperam pacientemente pela ativação ou até mesmo são deixados individualmente em negócios diários e no governo, para lá trabalharem sem saber em benefício da União. Cada um deles é vital para o esforço de guerra.

Se um cidadão se torna capacitado ou mostra futuro como um cidadão extraordinário, ele é promovido ao posto de funcionário permanente. Aliados leais são designados para operações nas Linhas de Frente em tempo integral. Embora os funcionários só sejam capazes de executar obra menores de Ciência Inspirada, eles formam um corpo de apoio vital em muitos Constructos da Linha de Frente. A maioria é capaz apenas de pequenas proezas de Ciência Tecnocrata (ou seja, Efeitos que requerem nível de Iluminação 1 ou 2). A despeito dessa desvantagem, eles são excelentes administradores para células de cidadãos. Eles normalmente gostam de exibir sua dedicação quando estão trabalhando em conjunto com agentes de alto es-

cação. Infelizmente, os cidadãos e funcionários demasiadamente ansiosos são chamados depreciativamente pelos seus colegas agentes de "proletários".

Após anos de serviço, funcionários provenientes de uma ampla gama de antecedentes podem vir a ser admitidos nas fileiras dos Iluminados, unindo-se aos Tecnocratas com uma vasta carga de antecedentes. Alguns são Transgressores da Realidade reformados, criminosos que passaram por um profundo processo de condicionamento e foram salvos de sua loucura. Outros são recrutados voluntariamente, almas perdidas ansiosas por ajudar a defender a humanidade contra a insanidade do mundo oculto. Um Tecnocrata que seja capaz de realizar mais do que alguns poucos Procedimentos simples é um aliado valioso: um provável agente.

Cada equipe de agentes tem um Supervisor que os envia para o campo para atuar em nome da União. Esse Supervisor pode vir de qualquer uma das cinco Convenções, mas normalmente é escolhido por sua perícia em determinado campo. Os representantes da NOM coordenam missões de espionagem, os dos Progenitores supervisionam missões em que formas de vida perigosas ameaçam o mundo, Engenheiros do Vácuo dominam missões envolvendo a Película, os representantes do Sindicato administram a maioria das operações mais lucrativas e os oficiais da Iteração X se sobressaem em planejar ataques de precisão cirúrgica. Cada amálgama também pode recrutar um coordenador, um agente que usa Procedimentos de Correspondência mais avançados para cuidar da vigilância e da comunicação entre a equipe.

O Supervisor também é responsável por apresentar relatórios ao Símpósio local, um grupo de peritos que fazem os planos para uma determinada área geográfica. Essa junta administrativa é assessorada por representantes de cada uma das cinco Convenções. Quando um agente — ou amálgama — é chamado diante da junta para explicar o que aconteceu em uma missão, é porque alguma coisa saiu muito errada, e alguém está prestes a se dar... muito mal. Esses administradores tomam suas decisões baseados em anos de experiência; assim, nós nos referimos a eles coletivamente como "os especialistas".

Os Mestres de Símpósio, por outro lado, estão tão distantes das Linhas de Frente que algumas vezes têm dificuldade em lidar diretamente com os agentes. Em qualquer área específica, sempre haverá um punhado de Tecnocratas de alto escalão que esperam receber relatórios regulares dos amálgamas locais. No Horizonte, os Mestres verificam uma grande quantidade de dados e informações. Para eles, não existem problemas isolados, apenas tendências perigosas e políticas mal elaboradas.

O poder real dos Constructos do Horizonte é bem mais intimidador: é conhecido como o Controle, o fantasma na máquina, o coletivo que mantém a ordem. O Controle representa os postos da Tecnocracia que estão acima dos amálgamas e dos Símpósios. Os indivíduos ligados a ele mudam constantemente e, com isso, muda também sua personalidade coletiva. Ele pode ver através dos olhos dos Vigilantes, vigiar através de televisões e câmeras nas Linhas de Frente, falar e agir como um conjunto através das paredes da Sala 101, dissecar qualquer relatório antes de um Símpósio e manipular qualquer técnica dentro de sua esfera de influência. A qualquer hora, em qualquer lugar, o Controle pode intervir.

Bem distante das Linhas de Frente, residindo em perfeita contemplação em meio ao Universo Profundo, o Círculo Interno da Tecnocracia processa toda a informação recolhida pelo Controle e pelos mestres. Quantidades enormes de informação influenciam o Cronograma, o plano mestre do Círculo Interno para a União. A cada 15 anos, é criado um novo Cronograma com base nos dados de operações e análises prévias. Essas decisões são influenciadas pelos Preceitos de Damian, um documento que detalha os ideais mais grandiosos da Tecnocracia. Versões simplificadas desse texto de trabalho são distribuídas entre os Constructos do Horizonte. Felizmente, os agentes da Linha de Frente só têm de lidar com uns poucos desses projetos de tempos em tempos.

Quanto Eu Realmente Sei?

É fácil categorizar todos os Tecnocratas de acordo com um nitido quadro de postos, separando os agentes Iluminados dos não-Iluminados, discernindo níveis de maestria e entupindo o jogo com termos como "Tecnomágica" e "processos vulgares".

Mas, como a maioria dos outros magos, os Tecnocratas não são necessariamente informados sobre as obras da Iluminação e a metafísica da magia. A maioria dos Tecnocratas de baixo e médio escalão estão convictos que eles simplesmente têm uma percepção do funcionamento da ciência que outros seres humanos são incapazes de alcançar. Claro, existem outros cientistas brilhantes por aí... mas se você é um dos poucos capazes de fazer isso, então você precisa estar no topo!

Sendo esse o caso, a maioria dos Tecnocratas não sabe realmente a diferença entre um agente Iluminado e um não-Iluminado, exceto pela marcante distinção entre quem usa e quem não usa a Ciência Inspirada. Mesmo alguns agentes não-Iluminados usam uns quantos instrumentos e Procedimentos Tecnocratas (ver "Cidadãos Extraordinários"), tornando as fronteiras ainda menos distinguíveis. Assim, a Iluminação não é um pré-requisito para o progresso individual na União; alguns agentes Iluminados permanecem nos níveis mais baixos por toda a vida, enquanto uns poucos cidadãos extraordinários alcançam posições de menor importância administrativa. A Iluminação é um requisito apenas para os postos mais elevados.

Somente os mais altos níveis da Tecnocracia, aqueles mais envolvidos em pesquisas efêmeras, mal começam a perceber a metafísica implícita: que os Tecnocratas, mais do que simplesmente agir de acordo com uma realidade objetiva, modelam a realidade com suas ações. É desses augustos líderes que surgem as distinções entre Iluminados e não-Iluminados e deriva o reconhecimento do Efeito do Paradoxo. Para todos os outros na União, eles são apenas um grupo secreto das mentes melhores e mais brilhantes da humanidade, que age em defesa do mundo e usa uma tecnologia que está tão além de seu tempo, que ela às vezes quebra, funciona mal ou causa efeitos esquisitos. Já quanto aos "Transgressores da Realidade"... bem, a ciência irá encontrar uma forma de classificá-los e de lidar com eles!



Posto

Dentro da União, o posto tem seus privilégios. Falando de um modo geral, existem cinco graus principais de Iluminação reconhecidos pela União. Algumas Convenções e Metodologias têm outros sistemas mais para identificar os postos, mas, do ponto de vista dos amálgamas da Linha de Frente, cinco níveis de autoridade já é mais do que o suficiente. A terminologia pode ser um pouco impressionante, mas felizmente, a Torre de Marfim fornece arquivos de dados em abundância...

A Estrutura Interna da Tecnocracia

Para a distinção entre os vários postos dentro da nossa União, temos adotado uma série de termos padronizados que identificam os postos. Os agentes são encorajados a usarem esse modelo de "cinco graus de Iluminação" quando se referem a agências pertencentes a nossa sociedade.

• Cidadãos

A base de nossa ordem depende do zelo de nossos irmãos não-Iluminados. O termo "cidadão" é um título honroso reservado para esse corpo de funcionários; o termo "proletário" é irregular e desmoralizante. As classes de cidadãos incluem:

- *Técnicos Progenitores*
- *Camaradas da Iteração X*
- *Simpatizantes da NOM*
- *Fornecedores do Sindicato*
- *Fuzileiros Navais e Técnicos dos Engenheiros do Vácuo.*

•• Agentes Menores (ou "funcionários")

Assim que um cidadão adquire a capacidade para a Ciência Inspirada ou para o uso de certos instrumentos, ele pode ser recrutado como um agente menor e designado para trabalhar como parte de um Constructo local. Normalmente, os agentes mais avançados nesse posto são familiarizados apenas com Procedimentos simples. Para facilitar a ilusão de que eles são Adormecidos pagos em tempo integral nas Linhas de Frente locais, temos o cuidado de usar a palavra "funcionário".

- Os Progenitores alistam *Operativos de Rua e Recrutas*.
- A Iteração X condiciona *Cifras*.
- A NOM confia em seus *Homens de Preto* (ou "Ternos Pretos").
- O Sindicato contrata *associados* (ou "Homens Mágicos").
- Os Engenheiros do Vácuo promovem a educação de seus alunos.

••• Os Iluminados ("agentes" ou "operativos")

Os operativos Iluminados altamente eficientes se tornam nossos agentes após alguns meses (ou anos) de treinamento. Um funcionário que tenha demonstrado sua lealdade a serviço de um Constructo, ou que mostre um futuro promissor, pode mais tarde ser designado para a mesma equipe de missão ou amálgama.

- Os Progenitores contribuem com *estudantes* altamente instruídos.
- A Iteração X opera através de seus *Armaduras*.
- A NOM comanda *Operativos, Relatores e Homens de Cinza* (ou "Ternos Cinzas").
- Os representantes do Sindicato assumem a função de *Inspetores*

e Administradores.

- Os Engenheiros do Vácuo fornecem *Investigadores, Cientistas e Seguranças*.

♦♦♦♦ Especialistas (ou "Supervisores")

Os Especialistas supervisionam diretamente os amálgamas, ou supervisionam Constructos, ou servem como representantes em um Simpósio.

- Os Progenitores trabalham como *Associados de Pesquisa e Investidores Primários*.
- A Iteração X despacha *Programadores*.
- A NOM confia em *Analistas da Inteligência*.
- Os *Presidentes de Conselho* supervisionam as corporações do Sindicato.
- Os *Comandantes* lideram os Engenheiros do Vácuo.

Um amálgama composto por agentes de várias Convenções diferentes pode ter que responder a qualquer um desses tipos de Supervisores. Em geral, o Supervisor é escolhido de acordo com o tipo de missão envolvido.

♦♦♦♦ Mestres

Um amálgama de mestres pode optar por supervisionar uma área geográfica particularmente perigosa. Os Mestres também podem nos observar diretamente através do Controle, uma mente grupal acessível a qualquer Tecnocrata desse posto. Algumas das autoridades mais poderosas de nossa União incluem:

- *Diretores de Pesquisa* dos Progenitores
- *Controladores da Iteração X*
- *Servidores e Homens de Branco* (ou "Ternos Brancos") da NOM
- *Vice Presidentes de Operações* (ou "VPOs") do Sindicato
- Os augustos membros do *Comitê de Avaliação, Administração e Treinamento de Ciência Dimensional* dos Engenheiros do Vácuo (ou "CAATCD")

Os mestres de posto mais elevado formam o Círculo Interno, uma conspiração que existe acima e além desse sistema de postos. Entre eles estão os Mestres Anciãos, visionários que, em alguns casos, dispuseram de séculos para aperfeiçoar sua razão pura. De um reino distante no Universo Profundo, eles contemplam nossos objetivos mais visionários.

Os Preceitos de Damian

Para cada nível de nossa vasta sociedade, existe um grupo de objetivos que alinha todas as facções internas. O sistema de protocolos mais importante que existe na Tecnocracia é um conjunto de seis "instruções de missão" conhecidas como os Preceitos de Damian. Os Tecnocratas criaram esse documento no final do século XIX, quando a União evoluiu de uma sociedade secreta iluminada para uma conspiração da elite tecnológica. Os Seis Artigos dos Preceitos ainda são citados em fóruns e Simpósios ao redor do mundo. Das reuniões mais austeras do Círculo Interno às disputas mais insignificantes das Casas de Segurança das Linhas de Frente, os Tecnocratas os invocam com frequência.

Damian, o burocrata iluminado que propôs esse documento, gastou cinco anos negociando entre os Simpósios da Torre de Marfim para chegar à formulação de um texto final que todas as cinco facções da União apoiassem. Funcionários burocratas agora se referem a ele jocosamente como "São Damian". Desde então, pou-

cos foram os Tecnocratas que conseguiram que todas as cinco Convenções concordassem em pelo menos um assunto, que dizer de seis. O texto dessa proposta evoluiu de ano para ano, mas não sem debates políticos acalorados. Nenhum outro Tecnocrata fez tanto para trazer ordem a União... e criou tanto caos político no processo.

Como qualquer outro conjunto de leis básicas, os Preceitos de Damian são desrespeitados de uma forma regular. Qualquer um que tenha vivido em um ambiente corporativo sabe que é mais fácil contornar as regras de uma empresa do que mudá-las formalmente. Não importa qual tipo de "visão clara" ou "paradigma dominante" os líderes do alto escalão possam adotar, as pessoas que trabalham abaixo deles normalmente decompõem esses pronunciamentos em conjuntos de éticas de situação. Da mesma forma, se um Simpósio quer esmagar um amálgama desobediente, ele também irá interpretar os Preceitos da forma que lhe for mais conveniente. Sendo assim, aprender os Seis Artigos e racionalizá-los é uma técnica de sobrevivência dos dois lados do Cisma.

Artigo Primeiro

Traga imutabilidade e ordem ao universo. A previsibilidade traz segurança. Uma vez que tudo seja descoberto e tudo seja conhecido, a Unidade será atingida.

Ordem e segurança são o lema da tecnocracia. Teoricamente, quando tudo no mundo conhecido tiver sido catalogado e processado, o Conflito da Ascensão estará terminado. Além disso, cada nova descoberta feita além do mundo que conhecemos estende essa autoridade. É claro que, na prática, padronizar toda a realidade é uma tarefa épica, por isso a União precisa persegui-la em etapas. Todas as missões devem ser priorizadas; atualmente, os projetos que apoiam o Artigo Primeiro recebem prioridade máxima.

A Tecnocracia não pode subjugar, subordinar e classificar tudo, então cada Convenção segue sua própria interpretação das palavras "traga imutabilidade e ordem". Quatro palavras simples que provocam uma grande variedade de interpretações. Além do Horizonte, a Tecnocracia tenta definir cada fenômeno extraterrestre que encontra — lá, a ordem vem da compreensão. No Horizonte, a ordem é um conceito profundamente teórico. Os estatísticos tentam prever o futuro com absoluta certeza, enquanto os acadêmicos tentam alcançar a perfeita compreensão do universo — a ordem perfeita é um resultado de teorias perfeitas.

Para os amálgamas da Linha de Frente, qualquer uma dessas abordagens é inútil. Tais idéias são sólidas na teoria, mas são superfúas na prática. Se cultos de artifícios da vontade transgressores estão prosperando na sua cidade, ninguém se importa nem um pouco com conceitos matemáticos abstratos. A realidade precisa ser definida, contida e cumprida. Os Tecnocratas de alto escalão não detectam ameaças paranormais todos os dias, portanto nem sempre eles percebem o perigo que elas representam. Assim, os agentes algumas vezes precisam seguir sua própria iniciativa para proteger seu território. Quando eles são pegos, eles começam novamente a debater o Artigo Primeiro.

Para um amálgama iniciante, o Artigo Primeiro justifica cada tentativa de destruir uma Capela, cada conspiração para estabelecer mais linhas de frente Tecnocratas e cada expedição para reunir informação sobre o oculto, o desconhecido ou o invisível. Em contrapartida, para um Tecnocrata no Horizonte, a ordem é definida



por um supervisor de amálgama e o Simpósio local... ampliando ainda mais o Cisma entre teoria e prática.

Artigo Segundo

Convença as Massas das vantagens da ciência, do comércio e da política, e do poder da racionalização. Os conflitos e o sofrimento serão eliminados em nossa Utopia.

Não foi necessário despendir um grande esforço para implementar a primeira sentença do Artigo Segundo. A ciência se tornou a religião do século XX. Os acadêmicos e outros especialistas tornaram-se seus altos sacerdotes; jalecos de laboratório são apenas um tipo diferente de regalia. A Tecnocracia é o caminho do mundo.

Precisa de provas? No assim chamado "mundo real" da Tecnocracia, as estatísticas são tomadas como fatos. Todas as notícias são consideradas objetivas. Empregados corporativos justificam suas ações com gráficos e margens de lucro ao invés de fatores humanos. A maioria dos pacientes de hospitais prefere os resultados dos exames de laboratório à interpretação de um médico. As "bombas inteligentes e ataques cirúrgicos" das nações do Primeiro Mundo assaltam o Terceiro Mundo, infligindo "danos colaterais" aceitáveis. A maioria dos cidadãos encara os computadores como se eles operassem independentemente das pessoas que os programaram. Nenhuma grande conspiração foi necessária para colocar qualquer uma dessas coisas no lugar; esse é o mundo que a humanidade deseja.

Atingir a segunda metade do Artigo Segundo, por outro lado, não é tão simples. Assim que a Tecnocracia vencer a Guerra da As-

censão, eles presumem que sua utopia irá ser desprovida de conflitos e sofrimento, mas qual utopia eles estão tentando criar? As Convenções têm concepções individuais sobre o que é a utopia, mas com frequência trabalham de modo contraditório. Em resposta a essa disputa interna, nos últimos 10 anos a União passou a assentar mais colônias no Universo Profundo. Se os Mestres da Tecnocracia forem capazes de criar um modelo claro de uma sociedade perfeita, diz o argumento, a chance de reproduzi-lo no mundo real aumenta. Infelizmente, conflito e sofrimento são comuns em colônias fracassadas. Quando são enviados agentes para uma colônia para uma campanha rápida de "imposição da realidade", eles amaldiçoam o Artigo Segundo ao longo do caminho.

Artigo Terceiro

Preserve a Película e o Horizonte. Indivíduos caóticos que abrem portais impunemente ameçam a estabilidade de nosso mundo. Portais descontrolados também permitem o acesso de forças exteriores, como os Nefândi, ao nosso mundo. Isso nunca deve acontecer.

Proteger a Terra é uma tarefa séria. A União monitora o mundo tanto quanto pode de modo a rastrear ameaças extraterrestres e extradimensionais. Enquanto algumas facções na União estudam (ou eliminam) qualquer coisa que eles não consigam compreender, novas ameaças se infiltram na Linha de Frente continuamente. Já que os agentes não podem estar em todos os lugares, reforçar a Película é com certeza a forma mais segura de manter a realidade

imobilizada, que é o que a humanidade deseja. Afinal, a Película e o Horizonte não foram "inventados" pela Tecnocracia. O consenso da Humanidade os criou; a União apenas reforça essa crença.

Qualquer um que ajude e instigue ameaças de além do Horizonte é um perigo para a raça humana. A frase "indivíduos caóticos que abrem portais" descreve o tipo mais perigoso de Transgressor da Realidade. O contato não-autorizado entre esse mundo e qualquer outro reino é terminantemente proibido... e passível de punição. Pelo Artigo Terceiro, qualquer Eutanatos que contate os mortos, qualquer Orador dos Sonhos que invoque espíritos ou qualquer cultista que venera um falso deus é considerado um criminoso que atenta contra a realidade. As intervenções contra esses transgressores têm prioridade sobre todas as outras. Um coordenador que cite o Artigo Terceiro ("Nossa dimensão foi arrombada! Invasão extradimensional iminente!") pode inspirar qualquer amálgama a lutar como nunca lutou antes.

Tanto a Tecnocracia como as Tradições viram a alternativa a esse protocolo. As disputas dos anos 40 e 50 forçaram a União a elaborar consideravelmente esse Artigo. As Nove Tradições e as Cinco Convenções trabalharam juntas para se opor às Invasões de Nefandi da Segunda Guerra Mundial, mas a "cláusula dimensional" assegura que esse tipo de aliança nunca mais será necessário.

Artigo Quarto

Defina a natureza do universo. O conhecimento deve ser absoluto ou o caos irá abranhar tudo. As forças elementares do universo não devem ser deixadas aos caprichos do desconhecido.

O Artigo Quarto foi escrito em boa parte para o benefício das Convenções mais acadêmicas e orientadas para pesquisa. A Guerra da Ascensão não é disputada apenas com helicópteros negros e agentes ciborgues. A Tecnocracia não consegue controlar o que não é capaz de compreender. Das instituições acadêmicas da NOM aos laboratórios isolados dos Progenitores, os Tecnocratas tentam desenvolver modelos científicos que descrevam o mundo real por completo. Todas as Convenções contribuem para esse objetivo. Os filósofos AES da Iteração X debatem a estrutura do mundo tão ferozmente quanto os administradores do Sindicato e os exploradores dos Engenheiros do Vácuo.

Se esses modelos não podem ser fixados para representar o mundo, então o mundo deve ser alterado para se encaixar nas abstrações da Tecnocracia. Uma outra interpretação desse Artigo conta com a destruição de tudo aquilo que não puder ser classificado. A verdade subjetiva permite que qualquer coisa entre no nosso mundo. Cada esforço para reduzir a realidade a sua essência assegura a sobrevivência da raça humana. Infelizmente, conflitos dentro da União impedem que qualquer uma das interpretações das Convenções supere as outras. De fato, os Tecnocratas freqüentemente definem o mundo fora de sua União rigidamente para sufocar as batalhas dentro dela. Como resultado, um artigo orientado para pesquisa acaba reinterpretado como um chamado às armas.

Muitos Tecnocratas também usam esse ditame para prosseguir com uma tradição que data do século XV. Um dos motivos para a criação da Ordem da Razão original foi a necessidade de conter a ameaça do Flagelo, que nós agora conhecemos como Efeito do Paradoxo. Esperava-se que documentar e simplificar a ciência, a tecnocr

logia e a sociedade reduziria a ameaça do caos. Afinal de contas, as "manifestações anômalas" e criações vulgares costumam surgir quando o mundo sobrenatural ou oculto extrai força dos medos ou da veneração da humanidade. Por uma teoria, se o mundo for definido, conhecido e aceitável pelos padrões das Massas, o Paradoxo deixaria de ser uma ameaça para o mundo. É uma bela idéia... uma pena que não funcione.

Artigo Quinto

Destrua os Transgressores da Realidade. Sua imprudência ameaça nossa segurança e nosso progresso em direção à Unidade.

O termo "Transgressores da Realidade" contém as duas palavras mais controversas dos Preceitos de Damian. Não existe um conjunto de protocolos para definir esse termo; os Supervisores precisam avaliar tais ameaças caso a caso. O maior dos perigos vem dos magos que servem ao caos e à destruição pura: os Desauridos e os Nefandi. O segundo maior tipo de ameaça vem de qualquer mago que empregue magia vulgar com muita freqüência. Além disso, tentar matar todas as criaturas sobrenaturais no mundo é impossível... por enquanto. Até lá, a Tecnocracia precisa priorizar suas campanhas de imposição da realidade.

É claro que existe um pouco de duplo critério nisso. Qualquer Tecnocrata realmente visionário — um que tente usar a tecnologia avançada demais para o Mundo Real — também é um transgressor da realidade. Ele apenas faz isso de uma forma mais aceitável. Qualquer tecnologia suficientemente avançada representa um risco de Paradoxo tanto quanto qualquer outra mágica. Para proteger-se preventivamente contra esses choques de retorno, os Simpósios têm pouca tolerância com amálgamas de agentes que não conseguem agir discretamente. Os amálgamas que "ameaçam a segurança da União" são quase tão merecedores de punição quanto os transgressores que eles punem.

Os defensores do Pogrom levam o verbo "destruir" muito a sério, equiparando-o à palavra "matar". Entretanto, a tensão política normalmente evita que essas interpretações tradicionais dominem por muito tempo. A NOM argumenta que os Transgressores da Realidade devem ser "destruídos" pela conversão, aprisionamento ou aniquilação de seus recursos. Os Tecnocratas mais cruéis consideram essa opinião fraca, argumentando que isso sabota a Guerra pela Realidade. Outros se afastam completamente da discussão, declarando que os primeiros quatro artigos são muito mais importantes.

Artigo Sexto

Pastoreie as Massas; proteja-as delas mesmas e dos outros.

O Artigo Sexto é um apanhado geral, permitindo que qualquer um que racionalize o altruísmo justifique qualquer atividade em benefício próprio. Recentemente, a primeira parte do Artigo Sexto tem sido atacada, sobretudo na Torre de Marfim. A "teoria de capacitação" de Terrence Whyte (ver Capítulo Três) tem levado os acadêmicos por caminhos perigosos de debates. Se a Tecnocracia é capacitada pelo consenso de cinco bilhões de humanos, estariam as ovelhas guiando os pastores? Quem controla quem?

Independentemente desse debate acadêmico, se a raça humana não foi capaz de se proteger sozinha da crescente força do oculto, então a União deve se intrometer quando as regras da realidade se

O Pogrom

Por mais de um século, um movimento político vem tentando utilizar o Artigo Cinco com toda força possível. Ele é chamado de Pogrom, a idéia de que qualquer mago que não esteja trabalhando ativamente para a Tecnocracia deve ser destruído. Nem todo Tecnocrata acredita que isso seja necessário, mas quando a presença do sobrenatural se torna visível demais, a chance dessa política ser restabelecida aumenta.

É claro que muitos magos das Tradições estão abençoadamente inconscientes dessa política. A Guerra da Ascensão é muito mais do que um bando de "Tecnocratas malvados" tentando matar qualquer coisa que não compreendam... até que a Tecnocracia mude sua mente coletiva. Muito ironicamente, o único evento que poderia trazer essa idéia genocida de volta à moda seria uma vitória importante das Nove Tradições na Guerra da Ascensão. Em 97, uma cabala de magos imprudente tentou fazer despencar dos céus um Constructo do Horizonte. O resultado foi um banho de sangue que durou por dias.

Cada vez que uma cabala de Órfãos assalta uma Casa de Segurança, ou cada vez que alguma Cabala imprudente faz um grande ataque a uma frente Tecnocrata, o apoio ao Pogrom aumenta. Alguns dos amálgamas mais militantes colocam suas tropas em prontidão em tempos difíceis, apenas esperando que os Tradicionalistas fiquem hostis novamente. O terrorismo deve ser respondido com a justiça. Portanto, a escolha, está realmente nas mãos das Tradições. É uma decisão simples: submissão ou suicídio. Cada ação tem uma reação igual e contrária, e as disputas na guerra pela realidade não são exceções.

rompem. A despeito do idealismo e da ideologia, amálgamas protegem as Massas através de quaisquer meios que seus mestres considerem razoáveis. Naturalmente, a frase "proteja-as delas mesmas e dos outros" contorna, de certa forma, os objetivos originais da ordem da Razão, mas os Constructos que se beneficiam dessa política raramente gastam seu tempo preenchendo reclamações contra isso.

Cronogramas

Uma visão não serve para grande coisa se não for possível dividi-la em objetivos menores e mensuráveis. A Guerra da Ascensão não vai ser ganha amanhã. Os ideais dos Preceitos de Damian têm sido esclarecidos com o passar do tempo, mas decidir como alcançá-los continua sendo um outro ponto de disputa. Desde a Convenção da Torre de Marfim em 1325, a Tecnocracia e seus predecessores têm se reunido regularmente para discutir exatamente o que esses objetivos menores deveriam ser. O resultado é uma série de programações conhecidas como "os Cronogramas".

Embora esses objetivos mudem, as assembleias formadas para discutir os Cronogramas são tão regulares como um relógio. Os representantes das Convenções se encontram a cada 15 anos para montar uma nova grade para os Cronogramas; as discussões resultantes podem durar por anos. O Círculo Interno então confronta seus próprios dados em balanços de missão mais amplos. Qualquer

um que já tenha participado de uma reunião de diretoria sabe que é inútil tentar fixar objetivos de longo alcance. Até mesmo os operativos iluminados com séculos de idade têm dificuldade em seguir as agendas das reuniões. Como resultado, a maioria dos agentes de Linha de Frente se conserva focalizada em campanhas de imposição da realidade, deixando a bobagem ideológica para seus superiores engravados.

Propaganda: Os Mestres Anciãos

A Tecnocracia depende de uma visão unificada e de idealismo ferrenho... junto com a força para dar apoio. Infelizmente, a União pode ser tão cruel dentro de suas salas de conselho quanto é fora delas. Se a Tecnocracia é uma enorme pirâmide, os Tecnocratas de postos mais elevados são seus olhos, vigiando toda a realidade desde o ápice. Se faltar visão aos Olhos da Pirâmide, a União fica cega para os problemas que a cercam. Por isso, os Mestres Anciãos estão sempre observando.

De acordo com a Tecnocracia 101, não existe um único documento contendo a redação do Cronograma dos Mestres Anciãos. Supostamente, os "valores principais" da União são todos virtuais. As lendas falam de uma enorme sala em outra dimensão, com um poliedro multidimensional em seu centro. Os Olhos da Pirâmide se reuniriam ao redor dele. Enquanto eles discutem argumentações filosóficas, os entendimentos dão estrutura à forma; as dissidências a partem em pedaços. Para uma ordem construída sobre definições, essa prática soa herética. Apesar de tudo, os agentes nas Linhas de Frente não têm escolha a não ser acreditar nessa história conveniente.

Agentes recém doutrinados são ensinados que os Mestres Anciãos refletem sobre essa visão perfeita em suas dimensões isoladas. Se nada mais, essa história serve como uma propaganda excelente. Supostamente, as idéias com as quais eles sonham (em "forma pura") são posteriormente desmembradas em planos quinquenais, objetivos regionais, modelos estatísticos e assim por diante. A partir desse ponto, os Simpósios decompõem essas diretrizes em suas próprias programações locais, e Supervisores definem missões para promover objetivos específicos. Nenhum indivíduo chega, realmente, a testemunhar esse truque de prestidigitação, mas as ordens continuam chegando, vindas de cima. Não é à toa que tantos agentes impacientes apenas queiram matar...

Objetivos Convencionais

Cada uma das Convenções também precisa olhar para o horizonte, priorizando seus ideais mais importantes e detalhando seus objetivos mais ambiciosos. Obviamente, uma vez que os agentes da Linha de Frente não podem conversar com os Mestres Anciãos regularmente, o idealismo do Círculo Interno está bastante distante da realidade das Linhas de Frente. Para remediar esse problema, cada Convenção desenvolve seus próprios Cronogramas internos, que são de certa forma mais simples de documentar. Um Simpósio local pode citar qualquer um desses objetivos como prioridade em sua área, embora sua realidade possa variar.

Iteração X: A Iteração X tem tido historicamente muitos dos objetivos mais ambiciosos de todas as cinco Convenções. Alguns,

como a invenção da "máquina de moto-contínuo", nunca foram atingidos. Muitos amálgamas não têm nenhum uso prático real para o último cálice sagrado da Convenção Mecânica, a Grande Teoria de Campo. Os cientistas da Iteração X estão tentando categorizar e classificar toda a matéria e a energia, inclusive as energias invisíveis, manifestações paranormais e todas as outras forças que afetam nosso mundo. Por essa razão, os amálgamas são solicitados a relatar meticolosamente quaisquer ocorrências de eventos que não combinem com esse modelo. Teoricamente, qualquer força de energia que a Tecnocracia não possa compreender (ou controlar) será eliminada.

Embora esse objetivo primário seja excessivamente teórico, a eliminação de magos transgressores é outro assunto. Existe um forte movimento entre as tropas de menor escalão e os mestres de altos postos da Convenção Mecânica para restabelecer o Pogrom. Certamente, nem todo ciborgue é um advogado do genocídio, mas esse movimento político é o mais forte dentro de sua Convenção. Os capangas têm poucos propósitos que não a guerra, enquanto os mestres (muito distantes das preocupações do dia-a-dia) categorizam de forma abstrata todos os magos transgressores como inimigos. Quando da espionagem e a investigação falham, a Iteração X declara com veemência a necessidade de punir os crimes contra a realidade com força letal. A I-X também tem objetivos filosóficos mais sutis (como a evolução da consciência humana), mas essa programação é sem dúvida a mais visível.

NOM: O objetivo mais idealista dos Garotos de Preto não se relaciona com o presente, mas com o passado. Estranhamente, definir a história pode ser tão difícil quanto controlar o mundo real. A Torre de Marfim vem lutando há décadas para elaborar uma história única e definitiva da Tecnocracia, mas até agora ninguém foi capaz de fazer isso. Esse objetivo não requer apenas que os estudiosos façam o jogo político com a maestria de um Maquiavel, mas também que alterem e corrijam os registros históricos sempre que necessário. Milhares de registros da história sombria da Terra se perderam no tempo... embora alguns professores tenham uma facilidade impressionante para redescobri-los (ou reescrevê-los) perigosamente.

Os amálgamas estão mais diretamente preocupados com objetivos que envolvem o mundo de hoje, especialmente a conversão de magos transgressores. A Convenção da Capa e Adaga tem um lema antigo: "Nunca destrua o que você pode subornar". Cada mago abduzido que possa ser processado a tempo representa uma vitória importante na Guerra pela Realidade. É claro que esse objetivo está em desacordo com os objetivos da Iteração X, conduzindo a algumas discussões violentas nas Casas de Seguranças do mundo industrializado.

Os Progenitores: O Projeto Genoma Humano é um projeto de longo prazo que tem estado ativo durante os últimos 30 anos. Os Progenitores tem usado uma grande quantidade de trabalho de capangas para tentar reunir amostras genéticas de cidadãos do mundo industrializado. Essa programação se encaixa sob o preceito de "compreender toda a realidade". Porém, além de estudar apenas o genoma humano, os Progenitores esperam isolar os fatores biológicos que conduzem à Iluminação, desvendando os motivos pelos quais o genoma humano forma a consciência e a percepção.

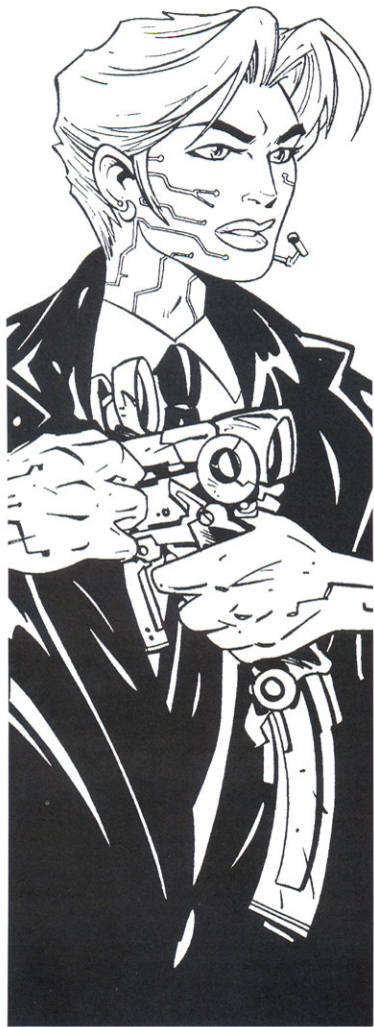
O que fazer com essa informação é um assunto inteiramente diferente. Cientistas conscientes da importância da segurança declararam sua utilidade para o mapeamento genético, permitindo que os soberanos da realidade monitorem as Massas através de seus "códigos gattaca". Os engenheiros da EAFDAC começaram a alardear a idéia de usar essa informação para aperfeiçoar a clonagem. Eles conseguem substituir qualquer criminoso da realidade em uma semana, se necessário. Alguns argumentam sobre o valor de usar dados genéticos para predições, não apenas para criar arquivos psicológicos de criminosos potenciais, como também para auxiliar no cálculo de Cronogramas futuros. Coletivamente, essas idéias têm conduzido para outro objetivo popular: clonagem e testes genéticos entre as Massas.

O Sindicato: Um dos objetivos de mais amplo alcance do Sindicato é o conceito de uma sociedade não monetária. Sob muitos aspectos, essa idéia é tão utópica quanto o Projeto Genoma Humano ou a Teoria do Campo Unificado. A programação certamente conta com algumas aplicações imediatas, como rastrear e monitorar atividades dos Adormecidos, mas qual utopia econômica o Sindicato deveria criar? Pela maioria das teorias, este objetivo poderia permitir à Convenção Corporativa o controle absoluto sobre as finanças mundiais, colocando a Tecnocracia em uma posição de supremacia inextinguível. Em teorias mais simples, ele permitiria ao Sindicato observar ou controlar qualquer transação financeira.

Enquanto a NOM é conhecida por seu idealismo, o Sindicato é uma organização muito pragmática. Assim, a Convenção Corporativa também fixa uma margem de lucro para todas as operações da Tecnocracia. Admitidamente, seus métodos de contabilidade se baseiam em visões mais esotéricas do que uma pilha de tomos Herméticos, mas todo representante do Sindicato em um Sínodo irá usar a quantidade de renda gerada em sua área para justificar um vasto sortimento de objetivos menores. Seu pragmatismo põe o Sindicato em desacordo com as outras quatro Convenções, mas se os ternos não perseguissem esses objetivos... bem, o que aconteceria se a Tecnocracia fosse à falência?

Os Engenheiros do Vácuo: Deixe os estudiosos e políticos disputarem o destino do assim chamado "mundo real". Os Engenheiros do Vácuo sempre se mantiveram à distância desse tipo de interesses inferiores. A Guerra da Ascensão é uma perda de tempo se os Engenheiros não preservarem e fortalecerem a Película do mundo real. Seu Cronograma contém uma série de objetivos mensuráveis para o fortalecimento progressivo dessa barreira de extensão mundial. É claro que se esses objetivos forem atingidos, somente os Engenheiros serão capazes de usar as "portas dos fundos" para fora desse sistema de segurança.

Além do mundo físico, os Engenheiros do Vácuo têm objetivos de ampliar o número de Constructos do Horizonte e colônias, e realizar explorações posteriores. Uma das mais importantes "corridas espaciais" não envolve sistemas estelares ou o Universo Profundo. Separar a Rede em setores é essencial para defender a Tecnocracia. Uma vez que todos os usuários possam ser rastreados, monitorados e controlados (se necessário) a Rede irá se tornar o maior recurso da raça humana... ou isso, ou o mais perigoso pesadelo da Tecnocracia.



Como Impor a SUA Realidade

Essas idéias reúnem os objetivos mais citados do Cronograma, mas não pense nem por um momento que eles são os únicos. Os Narradores devem exercer sua liberdade de criar outros objetivos de longo alcance. Use e abuse dos objetivos citados como exemplos, mas adapte-os a sua visão do mundo. Não nos deixe dizer a você quais são as maiores ameaças tecnológicas do mundo. Use a Tecnocracia como sua própria metáfora para as tecnologias que você considera mais perigosas. Isso vai ser muito mais útil para seu grupo de jogo do que citar um suplemento de jogo como um modelo para a realidade.

Protocolo

Tecnocratas de alto escalão adoram fixar objetivos de longo alcance, mas a maioria dos amálgamas realmente não liga a mínima para isso. Embora eles estejam conscientes das batalhas políticas dos poderosos, eles têm coisas mais importantes para se preocupar... como manter-se vivos, por exemplo. Os Protocolos definem os métodos que uma equipe pode usar durante uma missão. Muitos agentes não dão a mínima importância para a política, mas os amálgamas regionais acompanham as mudanças no protocolo local com muita atenção.

Os Seis Graus de Separação

Independentemente de quais métodos de treinamento uma Convenção prefira, todos os estudantes e recrutas ficam sabendo sobre um padrão mais elevado de classificação: os Seis Graus de Separação. Agentes de todas as cinco Convenções sabem que existem seis graus entre a lealdade absoluta e o quase ostracismo. Todos os agentes se enquadram nesse espectro, desde os lendários Mestres Anciãos do Círculo Interno aos proletários descartáveis das Linhas de Frente.

Os novos agentes começam com o "terceiro grau", um estágio onde sua lealdade precisa ser mantida cuidadosamente. Se eles se desviarem do protocolo, sua lealdade cai. Após as três primeiras quedas, os agentes do sexto grau são observados cuidadosamente para detectar qualquer sinal de desvio. A menos que eles façam alguma coisa estúpida para provar sua lealdade, eles são cancelados logo depois. Os Supervisores escrevem relatórios extensos sobre a atuação de seus agentes e amálgamas, fazendo uma "trilha de papel" virtual para mostrar cada rebaixamento de um agente descontente.

Quando um amálgama realmente estraga tudo, o Simpósio local pode convocar os agentes para uma audição formal diante de um comitê de vigilância. Os representantes regionais da Convenção se reúnem em um comitê especial para reavaliar a atuação da equipe. (Scully e Mulder passaram por isso algumas vezes; os agentes de *La Femme Nikita* também.) O comitê pode reorganizar o amálgama, designar agentes para outras áreas ou até mesmo exigir o extermínio imediato de membros chave (em casos extremos). É claro que se os membros do comitê se sentirem generosos, eles darão aos membros da equipe 48 horas para reunir evidências e convencê-los do contrário... lançando outra missão tensa em campo.

Agentes Psíquicos

Quando os agentes e amálgamas da Linha de Frente ficam expostos a comportamentos transgressores com muita frequência, eles volta e meia se vêem questionando as verdades de sua ciência ou até mesmo duvidando de sua sanidade. Quem não ficaria um pouco duvidoso deste mundo ordenado e lógico que tem sido patrocinado desde os primeiros anos de sua educação ao ser confrontado com vampiros, lobisomens e pessoas que podem invocar relâmpagos e arremessar bolas de fogo?

Para lidar com os agentes que estejam arriscados a estourar ou a desertar devido a suas próprias dúvidas, a União emprega Agentes Psíquicos, doutores e psicólogos treinados especificamente para lidar com essas contingências. Embora muitos Agentes Psíquicos venham das fileiras da Nova Ordem Mundial, cada uma das Convenções contribui com algum tipo de conselheiro — afinal, seria uma vergonha ignorar a visão dos Iteradores sobre a consciência humana ou a habilidade do Sindicato em manipular emoções e discernir motivações. Cada Agente Psíquico é treinado em técnicas psicológicas, neurológicas e farmacológicas, especificamente para tratar distúrbios e problemas de personalidade.

Na maior parte do tempo, os Agentes Psíquicos realizam avaliações e ajustes de rotina. Com uns poucos exercícios recomendados e rotinas diárias, um Agente Psíquico pode ajudar a restaurar o senso de equilíbrio de um agente. Uma avaliação de sanidade e lealdade fica registrada por muito tempo na ficha de um agente. Além disso, checagens regulares podem assegurar que os agentes não estão nutrendo pensamentos de dissensão ou idéias deturpadas.

Em raras ocasiões, um Agente Psíquico (ou uma equipe) pode ser convocado quando um agente cede. A maioria dos agentes Iluminados é muito flexível mentalmente para ceder com facilidade, o que torna essa uma circunstância das mais perigosas. Uma avaliação preliminar determina se o agente pode ser salvo (ou até mesmo capturado, se ele desertar ou fugir da correção) ou não. Os Agentes Psíquicos precisam, então, trazer o agente de volta, convencê-lo da natureza desvirtuada de seus pensamentos, recondicionar sua lealdade e, em alguns casos, reconstruir sua própria sanidade. Além de tudo, os Agentes Psíquicos precisam ter certeza de que o resto do amálgama e do Símpio não tenha sido corrompido. Emergências como essa podem atrair uma equipe inteira, um amálgama totalmente composto de Agentes Psíquicos encarregados da segurança interna.

Tirando as "inspeções periódicas de saúde mental", os Agentes Psíquicos frequentemente são empregados em trabalhos de condicionamento e interrogatório. Afinal, por que se incomodar com meios mundanos como drogas e tortura quando você pode dissecar a motivação, medos e desejos de alguém, e depois reconstruir a pessoa para acreditar no que você quer? Um Agente Psíquico é quase sempre aquele que treina um Tecnocrata com Condicionamento Social — a maioria dos outros operativos carecem da perícia ou da autoridade para fazer isso.

A ingrata tarefa de "policiamento de pensamentos" significa que muitos operativos têm pouco apreço pelos Agentes Psíquicos, que eles vêem como controladores, intrometidos e ameaçadores. Afinal, se você tivesse que se reportar a alguém que pode mudar suas motivações, declarar que suas crenças são incompatíveis ou até mesmo atirá-lo na Sala 101, será que você não ficaria um pouco nervoso e

pelo menos um pouco assustado? Ainda assim, esses operativos são uma parte necessária da União. Contanto que eles não tenham sido corrompidos. Quem vigia os Vigilantes?

Condicionamento Social

Com tudo a que são submetidos, é um milagre que mais agentes não passem para a criminalidade. Para evitar esse tipo de ocorrência, os Agentes Psíquicos e a Sala 101 trabalham em conjunto para condicionar os Tecnocratas e seus funcionários com crenças e costumes específicos. Embora esse condicionamento possa levar um longo tempo, ele compensa: os recrutas fortemente condicionados trabalham com mais fervor pelos objetivos da União, colocando seus outros interesses de lado.

Se você decidir aplicar o Condicionamento Social em seus personagens, cada um precisa seguir uma classificação de Condicionamento. Cada personagem começa com uma determinada classificação de Condicionamento que reflete a escala de sua doutrinação: um número entre 1 e 10, dependendo do treinamento original do agente. Valores mais altos em Condicionamento incutem uma escala maior de lealdade no agente, tornando difícil para ele ir contra a política da Tecnocracia.

— Um agente recrutado nas Linhas de Frente começa com 3.

— Um operativo Capacitado em um laboratório do Horizonte sofreu uma lavagem cerebral de 5.

— Um Tecnocrata educado em uma colônia do Universo Profundo começa com um 7.

Na maioria das histórias, o condicionamento pode ser supervisionado pelo Supervisor e pelo Controle locais. Dependendo do nível de Condicionamento do agente, qualquer um dos dois pode implantar palavras código, apagar memórias ou alterar o relacionamento emocional entre um agente e outro permanentemente.

Processamento: Qualquer Tecnocrata que consiga abduzir e isolar um mago por pelo menos uma semana pode tentar incutir o primeiro estágio de Condicionamento Social. Se a primeira tentativa for bem sucedida, o mago na Sala 101 começa com uma classificação de 1. No decorrer de uma semana de isolamento e "polimento", uma autoridade Tecnocrata dotada de influência suficiente em Mente pode aumentar a classificação posteriormente. Um mago da Tradição que alcance o Estágio Sete é considerado Processado; seu treinamento real pode então começar.

Quebrando o Condicionamento: Um agente também pode tentar contornar seu próprio condicionamento. Fazer isso requer o gasto de um ponto de Força de Vontade, seguido por um teste de Força de Vontade temporária ou de um Procedimento de Mente apropriado. Se o número de sucessos superar o nível de Condicionamento do agente, ele está livre para desobedecer suas ordens por toda uma cena.

Também é possível para outra autoridade Tecnocrata condicionar um agente mais perfeitamente do que o Controle tenha feito! Os Engenheiros do Vácuo, por exemplo, têm um grupo secreto que reverte essa doutrinação. Se esse condicionamento secundário ocorrer durante o curso de uma crônica, substitua a frase "União Tecnocrata" por "Controle" na ficha. Uma nota suplementar: um Tecnocrata não pode Condicionar Socialmente outro Tecnocrata que tenha um Arete maior ou um posto mais alto na Tecnocracia.

Essas são as formas de decomposição dos graus do Condicionamento:

• **1º Estágio: Doutrinação**

Este nível de Condicionamento incute um leve fanatismo. Se necessário, o agente abrirá mão da comida e do sono para cumprir sua missão, e ignorará sofrimentos e inconveniências menores.

— Um mago neste nível de Condicionamento irá experimentar uma Busca Visionária, mostrando no que sua visão pessoal deturpada da Ascensão se tornará se ele se juntar à Tecnoocracia. Por incrível que pareça, muitos acham isso um pesadelo perturbador.

Exemplo: No livro de Aldous Huxley, *Admirável Mundo Novo*, os cidadãos aprendem a moralidade básica com instrução subliminar durante o sono. Em pouco tempo, eles citam slogans para justificar suas ações.

•• **2º Estágio: Submissão**

O alvo se submete à maioria dos Procedimentos Tecnocráticos mais simples sem resistência se eles forem administrados pelo Controle. (Um Procedimento que exija mais de dois pontos em uma Esfera é considerado complexo.) No entanto, com Força de Vontade ainda é possível resistir a Procedimentos da Mente.

Exemplo: Em *Illuminatus Trilogy*, o protagonista fez com que dúzias de motoristas saíssem de seus carros durante um congestionamento, organizando oficialmente um “Exercício de Incêndio Bárvaro”.

••• **3º Estágio: Suspeita**

O Controle pode designar um outro indivíduo como um aliado ou inimigo. Os aliados são observados cuidadosamente, em busca de sinais de deslealdade ou de desobediência; os inimigos são monitorados ainda mais cuidadosamente.

— Um mago nesse nível de Condicionamento também irá se recusar a realizar Procedimentos Tradicionalistas mais simples se eles exigirem um foco não tecnológico.

Exemplo: Em 1984, as crianças foram ensinadas a espionar seus pais.

•••• **4º Estágio: Ostracismo**

O Controle pode incutir uma palavra chave que estimula a rejeição social a um determinado indivíduo, declarando-o “inadequado”. Ao ser ativado, o alvo irá evitar e afastar o pária inadequado.

Exemplo: O *Número Seis* é declarado anormal em “*Piece of Mind*”. (O Prisioneiro)

Em 1984, os revolucionários foram mostrados como exilados no *Chesnut Tree Café*.

••••• **5º Estágio: Pacifismo**

O Controle pode incutir uma palavra chave que torna o alvo dócil e pacífico. Somente o indivíduo que implantou esse comando pode usá-lo.

— Um mago nesse nível de Condicionamento pode aprender um foco Tecnocrata para uma de suas Esferas.

Exemplo: Em *Laranja Mecânica*, *Little Alex* não estava mais violento após a técnica de Ludovico.

Em “*Piece of Mind*” (O Prisioneiro), o *Número Seis* é tornado incapaz de reagir com violência

•••••• **6º Estágio: Conspiração**

O Controle pode implantar uma palavra chave que incute a idéia de que um determinado indivíduo é um inimigo. Ao ser ativa-

do, o alvo executará uma série de ações detalhadamente elaboradas contra ele.

Exemplo: Metade dos capangas colocados para perturbar o *Número Seis* em O Prisioneiro foi instigada por meio de esquemas elaborados.

••••••• **7º Estágio: Aliança**

O Controle pode incutir a idéia que um grupo de indivíduos (uma Convenção, uma Metodologia, um amálgama) é um aliado leal e implicitamente confiável; o alvo trabalhará com eles secretamente, se necessário. O alvo pode ser condicionado a detestar totalmente outro grupo de pessoas; o alvo irá trabalhar contra eles secretamente, se necessário.

— Um mago com esse nível de Condicionamento foi Processado. Troque os focos por focos tecnológicos para cada uma de suas esferas. Ele agora é um Tecnocrata.

— Um proletário com este nível de Condicionamento está profundamente doutrinado, e não atua mais como uma testemunha comum quando diante da Ciência Inspirada.

Exemplo: Em 1984, todos os cidadãos foram condicionados a desprezar Goldstein e seus aliados durante os “Dois Minutos de Ódio”.

•••••••• **8º Estágio: Rejeição**

O alvo pode ser condicionado a esquecer que conhecia um amigo próximo ou um membro da família.

Exemplo: Em *Rumo ao Sul*, Benton Frasier, o oficial da polícia montada canadense parte em uma longa caçada humana e, ao retornar, descobre que alguém totalmente desconhecido afirma ser a pessoa que sempre foi seu parceiro — e todo o posto policial apoia a afirmação. Teria Benton “esquecido” seu amigo de tanto tempo?

••••••••• **9º Estágio: Devoção**

O alvo irá trair um objeto de seu amor ou adoração, se necessário. A lealdade ao Controle sobrepuja essas complicações.

Exemplo: Em 1984, Winston finalmente trai Julia.

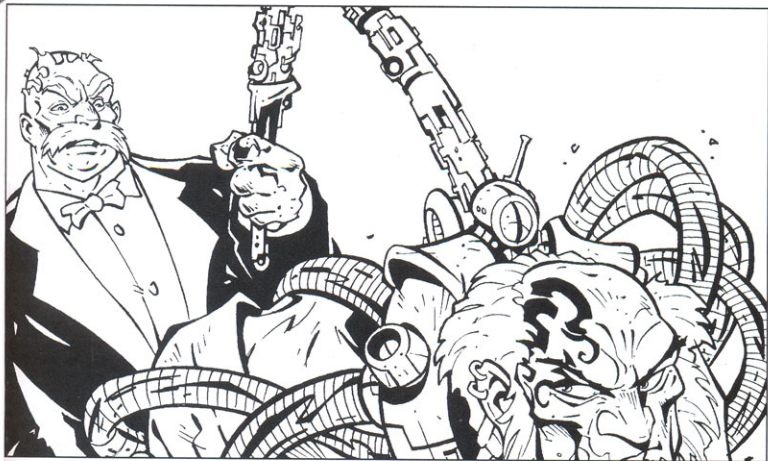
•••••••••• **10º Estágio: Reverência**

O alvo pode ser ensinado a tratar um indivíduo específico com reverência ou devoção religiosa. A lealdade é absoluta e inabalável. Nenhuma ordem é questionada. Resistir é fútil; o espírito do agente foi quebrado.

Exemplo: “Ele tinha aprendido a amar o Grande Irmão”. (1984)

Protocolos de Missão

Quando uma equipe viola o protocolo, o amálgama é chamado a se apresentar a seu Supervisor. A menos que eles consigam justificar suas ações, cada agente ganha uma marca negra permanente em sua ficha. Embora as práticas em cada cidade ou estado possam variar, a Tecnoocracia mantém umas quantas políticas fixas que todo amálgama precisa obedecer. Esse conjunto de políticas é a linha de referência, as expectativas para grupos de controle. Qualquer Simposio que queira alterar os protocolos em sua própria área pode fazê-lo, mas apenas após uma disputa legal prolongada com seus próprios mestres. (Em outras palavras, o Narrador pode ficar à vontade para alterar esses protocolos para encaixá-los em seu amálgama local.)



Narrando o Condicionamento Social

O uso desse Procedimento em uma história depende de duas técnicas de narração respeitadas há muito tempo e adoradas por todos: anotações secretas e conferências particulares. O Narrador (interpretando o Controle) revela secretamente os detalhes do condicionamento para cada jogador, seja através de uma breve anotação ou (se o tempo permitir) durante uma discussão fora de jogo. Implante palavras chave. Defina ódios e lealdades. Descreva Comandos escondidos.

Essa técnica pode fazer maravilhas com jogadores experientes. Ao invés de impor limitações sobre o que um agente pode ou não pode fazer, ela frequentemente inspira mais idéias, permitindo que um jogador traia seus colegas, sofra traumas emocionais e ceda ao tipo de incertezas que só um jogador de crônicas da White Wolf compreende na sua totalidade.

Em um jogo mais complicado, outra autoridade pode implantar seu próprio condicionamento. O personagem não está consciente da lavagem cerebral sofrida, mas o jogador está. Uma palavra de alerta: não mais do que um ou dois jogadores de um grupo devem estar sujeitos a esse grau de complicações. Se esse sistema for usado em excesso, se torna incômodo. Proceda com cautela.

1.0. Não confirme abertamente a presença do oculto para ninguém de fora da Tecocracia.

A essa altura, você já conhece o esquema. Se as Massas tomarem conhecimento da existência do sobrenatural, então o mundo

oculto ganha força. A crença no sobrenatural reforça as visões deturpadas da realidade. Para manter a humanidade a salvo, é preciso mantê-la adormecida. Por isso, qualquer pessoa que presencie um evento paranormal deve ser condicionada a esquecer o que ele ou ela tenha visto. Apenas como um lembrete, tenha em mente que qualquer amálgama que opere muito abertamente é capaz de gerar tanto dano quanto um grupo de Transgressores da Realidade. Cubra seus rastros... ou seus mestres irão fazê-lo.

2.0. Não empregue Ciência Inspiracional espalhafatosa a menos que autorizado. O uso de exibições vulgares não pode ser tolerado, tanto dentro quanto fora da União.

O Paradoxo é uma ofensa passível de punição. Quando a Tecocracia tem de decidir quais magos Tradicionalistas irá abduzir ou eliminar primeiro, eles começam com aqueles que têm usado mais magia vulgar. Cada ato de transgressão que invoque o Paradoxo é um ato de terrorismo contra a realidade. Os Supervisores têm uma tolerância bem baixa por agentes que empreguem atos desse tipo na Ciência Iluminada. Qualquer agente pode causar um pequeno choque de retorno de vez em quando, mas aqueles que são pegos fazendo isso com muita frequência tendem a escorregar para o sétimo grau de lealdade.

Algumas vezes um Supervisor autoriza um agente a usar Procedimentos que inevitavelmente atraem o Paradoxo. Por exemplo, um ciborgue designado para realizar uma invasão em um posto avançado importante das Tradições terá que atuar de um modo um tanto espalhafatoso para completar sua missão — não existe uma forma sutil de usar uma metralhadora de 50 milímetros. No início de uma missão, os membros de uma equipe podem requisitar a autorização para uso de alguns tipos de Procedimentos vulgares. Se essa autorização não for concedida, então o amálgama tem que se certificar de

que não vai ser pego usando uma força que despedace a mesma realidade que estão tentando defender.

3.0. Não se comunique com magos transgressores, a menos que seja autorizado a fazê-lo como parte de uma missão.

O contato com as Tradições tem de ser limitado e controlado. Alguns Tecnoocratas jovens e idealistas pensam que podem negociar com seus inimigos, ou que podem compreendê-los melhor se apenas conversarem com eles. Um agente excessivamente entusiasmado pode facilmente destruir anos de esforços apenas por conversar com o TR errado.

Quando uma equipe de missão investiga um suposto crime contra a humanidade, em geral é autorizada a fazer perguntas ou reunir informações sobre suspeitos de um modo que não coloque em risco a missão. Às vezes, essa orientação é mantida vaga intencionalmente: Quando uma equipe fracassa, o Supervisor quer transferir a culpa! Como resultado, seu Supervisor e seu coordenador irão observar todos os seus contatos cuidadosamente, avaliando-o pela sua escolha de técnica. Conduza cada discussão com extremo cuidado.

4.0. Não cruze a Película ou o Horizonte sem autorização.

Jamais subestime a ameaça do mundo espiritual. Incontáveis legiões de monstros não identificáveis espireitam logo além das margens da percepção humana. O uso inadequado da defesa mais forte da realidade contra essas ameaças — a Película — pode vir a criar mais problemas do que resolvê-los... além do risco de um Supervisor aplicar o Artigo Terceiro em você. Os Engenheiros do Vácuo têm de receber instruções precisas sobre quando eles podem alterar a Película local e quando eles podem atravessá-la.

5.0. Um amálgama pode programar os funcionários e cidadãos que lhe forem designados. Os membros de um amálgama não podem afetar a programação de outros agentes.

Antes de uma equipe sair em campo, o Supervisor do amálgama se certifica que o grupo tem todos os funcionários que precisa para completar as tarefas que lhe foram designadas. A Programação de "proletários" é um procedimento padrão no início de uma missão. Essa concessão também significa que um amálgama é responsável pelos resultados. Note que, de acordo com as regras para o Procedimento de Programação e Condicionamento Social (no Capítulo Oito), nenhum Tecnoocrata pode programar outro de posto mais elevado. As regras permitem aprisionar um outro agente em um porão por uma semana para um pequeno "ajuste de atitude"... mas ser pego fazendo isso é uma contravenção muito séria!

6.0. Qualquer protocolo pode ser submetido a mudanças com autorização do Símpólio local.

Os Narradores podem ficar à vontade para adaptar esse conjunto de protocolos da forma que considerarem adequado. Assim, todo relatório sobre um cenário Tecnoocrata deve incluir uma lista modificada das emendas aplicadas aos protocolos locais. Em uma crônica Tecnoocrata, essas resoluções serão testadas com frequência, exigindo que o Supervisor da equipe as esclareça e as adapte para as situações em sua área. Você impõe a realidade; altere-a como julgar necessário.

Protocolos Padrão contra Grupos Sobrenaturais

A Tecnoocracia também tem protocolos fixos para lidar com outras ameaças sobrenaturais em seu mundo sombrio. Como seria de se esperar, as contingências mais perigosas são reservadas para os magos e a razão para isso é que a maioria das facções ocultas não viola a realidade apenas por existir. Assim que as ameaças dos piores transgressores em uma dada área esteja contida, um Símpólio regional pode autorizar investigações sobre outras ameaças.

As resoluções listadas a seguir são os "valores padrão" na maioria das cidades principais. A menos que ocorra alguma mudança real no nível de ameaça desses grupos (ou seja, o Narrador tente abertamente instigar uma crônica interligada), essas políticas são normalmente mantidas como padrão. Se um amálgama é informado de uma mudança na política, os jogadores devem suspeitar que um conflito está por vir. Seja como for, entre os Exauridos, os Nefandi, as Nove Tradições e sabe-se lá quantos Artífices independentes, um amálgama Tecnoocrata com certeza terá que lidar com uma boa quantidade de ameaças importantes por um longo, longo tempo.

Desauridos: Mate-os à primeira vista. Exterminação por quaisquer meios necessários.

Nefandi: Notifique seus superiores, investigue e destrua assim que receber a autorização.

As duas maiores ameaças no planeta são os Exauridos e os Nefandi. O avistamento de uma gangue de Exauridos ou de um culto Nefandi dentro de uma cidade grande muda a agenda do Símpólio local às pressas. Não se exige nenhuma sutileza nesses casos. Qualquer amálgama que esteja em campo tem ordens permanentes de "atirar ao avistar" qualquer suspeito de ser um Transgressor da Realidade dessa magnitude. Os Supervisores insistem que os agentes devem verificar a ameaça desses indivíduos antes de matá-los, mas quando um Desaurido é suficientemente radical, a confirmação não exige muitas provas. Quando os loucos estão por perto, o Paradoxo não é sutil. Os Nefandi, por outro lado, são bem mais insidiosos. Expor um Nefandus é uma tarefa que, em geral, depende de uma investigação prolongada... o que exige um amálgama talentoso e dedicado. É claro que essa investigação pode ficar complicada se um Nefandus tiver corrompido um de seus superiores...

Magos Tradicionalistas: Notifique seus superiores de imediato. Espere a avaliação e execute a contingência específica prescrita.

Se a Tecnoocracia tivesse os recursos para rastrear, etiquetar e apagar da órbita cada mago Tradicionalista sobre o planeta, a vida seria bem mais simples (e Mago não seria mais um jogo). Infelizmente, os amálgamas estão sob ordens permanentes para monitorar e avaliar esses transgressores caso a caso. Matar um mago costuma ser um ato indiscreto demais; outras Capelas e agências de aplicação da lei começariam a prestar atenção. Em vez disso, manter a vigilância sobre um mago, permite que você descubra os outros magos com quem ele se encontra com regularidade.

Uma vez que o transgressor tenha sido avaliado, o Supervisor de um amálgama deve tomar a decisão sobre o que fazer com ele. Existem cinco "contingências" para o que fazer com um mago avaliado:

— A *Primeira Contingência* é a total eliminação: Um amálgama é enviado para matar imediatamente o magus solitário. Em outras palavras, o transgressor simplesmente desaparece, é extirpado do corpo das Massas como uma célula cancerosa, antes que infecte a todos.

— A *Segunda Contingência* é uma vigilância a longo prazo: Um amálgama local coloca alguns de seus funcionários Vigilantes para trabalhar. Essa tática inclui a esperança de "seguir a barata até o ninho", ou seja, tentar encontrar o laboratório, santuário ou Capela do mago em questão. O objetivo aqui não é apenas incriminar um mago, mas desmascarar um culto inteiro deles.

— A *Terceira Contingência* requer que o amálgama se infiltre na dita Capela para reunir mais informações sobre ela. A NOM é excelente nesse tipo de operação. Sob essa contingência, um amálgama de investigação pode transferir sua missão para um amálgama de infiltração. Essa contingência normalmente implica "marcar" a Energia Primordial de um determinado nodo (veja o Procedimento adequado no Capítulo Oito), para que todos os magos que venham a entrar em contato com a área possam ser rastreados depois.

— A *Quarta Contingência* inclui a abdução e um possível processamento. Uma vez que se tenha reunido informação suficiente, o Supervisor pode justificar uma alteração, correção, implante mental ou o processamento do mago: amarrá-lo na Sala 101, interrogá-lo, explicar sobre seus crimes e depois... consertá-lo. A informação reunida pode conduzir a uma lista de outros criminosos suspeitos... e um pouco mais de investigações... e a outro conjunto de contingências...

— A *Quinta Contingência* é também conhecida como a "Contingência de Onda de Choque". Se tudo mais falhar, a violência prevalece. Isso implica em uma invasão à Capela do mago e o assassinato dos transgressores culpados um por um. É claro que uma tal ação sempre atrai revidé. Essa quinta opção fica na reserva para quando uma Capela se torne uma ameaça maior para a área. A Iteação X mantém um departamento inteiro para a Quinta Contingência. Quando um coordenador concede a autorização para essa ação radical e indiscreta, os ciborgues empunham as metralhadoras e os helicópteros negros se posicionam.

Protocolos para Lidar com o Sobrenatural

Vampiros: *Observe, mas não trave combate. Ameaça de nível mínimo.*

Não vamos fazer rodeios aqui: É mais do que óbvio que os vampiros existem. Cada cidade do planeta está entupida de sanguessugas e a maioria deles não é tão sutil quanto pensa. Nas cidades maiores, eles se reproduzem e se espalham indiscriminadamente — clones de Andrew Eldritch e pretensos Lestat são tão comuns como camisetas pretas e roupas de mau gosto. Não importa quantas testemunhas os "Cainitas" possam intimidar, coagir ou manipular para silenciar, rastrear os vampiros em uma cidade com alta tecnologia é brincadeira de criança. Câmeras de vigilância — Assinaturas térmicas = Presença de vampiros. Quem faz a conta é você.

A despeito da facilidade em rastreá-los, a Tecnoocracia tem subestimado imensamente o papel dos vampiros no mundo real. Os Tecnoocratas não consideram a maioria desses "cultos de sangue"

Cláusulas de Onda de Choque

Operações: Missão mantida.

Nikita: O que você quer dizer com isso?

Operações: Quero dizer que estamos lhe enviando um faxineiro...

— do longa metragem *La Femme Nikita*

Algumas vezes um arquivo descritivo de missão inclui uma "cláusula de Onda de Choque". O objetivo inicial pode não exigir força letal, mas se alguma coisa der errado, haverá sangue nas paredes. Todo Supervisor deveria estabelecer um sistema de segurança anti-erro. Quando a missão excede um conjunto de parâmetros, a sutileza é abandonada e começa a matança. Mas pode ser difícil definir uma cláusula de Onda de Choque. Em algumas circunstâncias, os agentes só podem usar força mortal em defesa própria... ou se eles forem isolados de seu coordenador por mais de dois minutos... ou se eles testemunharem uma violação do Artigo Terceiro em primeira mão... ou... bem, você pegou a idéia.

como ameaças e, o que é mais importante, eles não têm nenhuma razão para saber sobre os Anciãos milenares esperando para emergir. No Mundo das Trevas, o *Livro de Nod* não está disponível nas livrarias. Por outro lado, os Vigilantes têm visto evidências da Máscara em ação. Os vampiros policiam sua própria raça, e as seitas que não acreditam na Máscara são colocadas de lado por seus irmãos. Assim, a Tecnoocracia pode se dar ao luxo de considerar os vampiros como ridículos. Se os técnicos soubessem a verdade, eles mobilizariam suas tropas um pouco mais depressa...

Com o número de magos transgressores no mundo, a União não dispõe de recursos suficientes para declarar guerra contra os mortos-vivos. A única coisa que a Tecnoocracia realmente exige a respeito dessas criaturas da noite é informação. Assim como um bom departamento de polícia que estar informado sobre as gangues maiores da cidade, a União vigia e monitora os cultos de sangue locais. Carecendo do poder de fogo para acabar com todos eles, os Tecnoocratas apenas vigiam e esperam.

Com o recente despertar de uma besta de poder incrível nas terras áridas da Índia, porém, a atitude da União com respeito aos vampiros pode mudar. A Tecnoocracia foi forçada a aplicar a "Operação Ragnarok", a aprovação de qualquer nível de alocação de recursos e de perdas, de modo a obstruir o avanço de um único vampiro! Se outros desse nível de poder ousarem-se de seu sono de eras, talvez sejam necessárias novas medidas para defender a humanidade contra esses demônios.

Lobisomens: *Não inicie o uso de força letal a menos que seja absolutamente necessário. Chame por reforços, planeje fuga. Monitore e avalie se possível. Recomenda-se cautela.*

A última coisa de que a Tecnoocracia precisa é uma guerra aberta nas ruas das cidades contra um grupo de feras metamorfos primitivas, violentas e enfurecidas. Por alguma razão, os lobisomens parecem ser bastante ativos na destruição das manifestações anômalas (ou espíritos) mais perigosas dentro de uma cidade. Os lobisomens são uma ameaça somente quando agem especificamente contra uma linha da frente Tecnoocrata. Um punhado deles parece



ter um controle sobrenatural sobre a tecnologia; algum desses são conhecidos como "parafusadores" e eles devem ser vigiados de perto. A menos que os metamorfos locais sintam uma necessidade desesperada de "destruir a Weaver", realmente não há necessidade de conflito. Já para os aliados do Sindicato na Pentex, isso é outro assunto...

A União está vagamente ciente de que os lobisomens têm de manter seus próprios protocolos, incluindo uma rigidez em "preservar o Vêu". A Tecnocracia não deve interferir a menos que as autoridades locais reparem em atividades de lobisomens claramente perturbadoras. Infelizmente, a União também está praticamente cega quanto à ameaça da Wyrn. Sem um conhecimento claro sobre essa ameaça espiritual, alguns Tecnoocratas são corrompidos e subornados por essa força espiritual. Um amálgama tem de provar que um superior foi infectado antes que possam tomar qualquer atitude. Quanto aos Dançarinos da Espiral Negra, a União realmente não sabe muito sobre eles, apenas suspeita que duas importantes sociedades de lobisomens estão em guerra. Uma é apenas mais fácil de manipular, como atestam as práticas de negócios da Pentex.

Fantasma: *Investigue, informe aos superiores e espere autorização para eliminar. O Simpósio pode mobilizar forças especiais para lidar com a infestação.*

A Tecnocracia é completamente ignorante quanto às distinções mais tênues e formas particulares de aparições, Espectros, Hierarquias e Hereses. Os Engenheiros do Vácuo lidam intensamente com o Universo Profundo, mas as Terras das Sombras dos Mortos Inquietos permanecem intocadas pela Tecnocracia. (Até mesmo os ma-

gos Tradicionalistas consideram extremamente difícil viajar além do Vêu; o Agama Sojourn não é fácil!) Quando os fantasmas atravessam o limiar para o nosso mundo, a União começa a prestar atenção. Se as aparições da Hierarquia não se moverem rápido o bastante para executar o Dictum Mortuum, um amálgama da Linha de Frente pode ter de fazer o serviço por eles.

Os Engenheiros do Vácuo criaram a Corporação Pan-Dimensional especificamente para lidar com essas ameaças. Após encontrar provas de uma assombração, um amálgama deve, em primeiro lugar, notificar seu Supervisor e logo em seguida os Engenheiros do Vácuo. Se a equipe receber autorização, eles devem prosseguir recolhendo informações sobre a ameaça sobrenatural o quanto antes. Como diz o ditado, "um amálgama bem informado é um amálgama eficiente". Uma vez que um amálgama receba ordens para neutralizar uma Assombração, o uso de força é autorizado.

Fadas: *Ameaça de nível baixo. Não as perturbe. Raça quase extinta. Aguarde confirmação de extinção.*

Você deve estar brincando. Completamente inconsciente do significado das fadas, *Seelie*, *Unseelie* e da *Shadow Court*, a Tecnocracia considera que os seres feéricos representam um tipo de ameaça para o mundo tanto quanto as Fadas da Renascença e os grupos de recreação medievais. O nível de Banalidade da maioria dos Tecnoocratas é o suficiente para afastar a maioria dos Kithain. Bata palmas, diga que não acredita nelas, e qualquer infestação feérica se resolve sozinha e com facilidade. (É claro que podemos estar tragicamente errados...)

Manifestações Anômalas: *Documente, tente racionalizar e desinfecte de todas as provas. Reúna as testemunhas e altere suas memórias conforme for apropriado.*

O termo "manifestações anômalas" cobre uma grande variedade de eventos, desde círculos nas plantações a peixes caindo do céu. O Paradoxo se expressa destruindo a realidade e presenciando eventos paradoxais apenas aumenta a dúvida sobre o paradigma consensual. Em outras palavras, se você presenciou uma ocorrência esquisita, notifique seu superior e tente encobri-la! O Procedimento de **Discurso de Motivação** opera maravilhas nesses casos. Precisamos mencionar o problema óbvio? Os Homens de Preto podem acumular horas extras durante semanas se alguém vir luzes no céu...

Estrutura e Influência



Muitas pessoas — sobretudo os magos transgressores — têm uma imagem da Tecnocracia como algum tipo de entidade monolítica que se infiltra em todas as sociedades e tem hordas de ciborgues clonados e condicionados disponíveis o tempo todo. Essa é uma impressão totalmente equivocada.

Claro, a *aparência* de dispor de um poder esmagador é útil para a União, mas o fato é que simplesmente não existem agentes iluminados e cidadãos aliados suficientes para exercer esse tipo de poder sobre toda a sociedade. Contando com talvez uns poucos milhares de agentes iluminados espalhados pelo mundo e quatro ou cinco vezes esse número em ajudantes não-iluminados, a Tecnocracia simplesmente não dispõe da força de trabalho necessária para estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Até mesmo a Ciência Iluminada usada para monitorar pontos problemáticos tem de ser mantida por *algum*. Como esses monitores são tão suscetíveis a falhas humanas quanto qualquer outra pessoa, muita coisa pode passar longe do campo de visão da Tecnocracia.

Mas, a União não está totalmente cega nem no limite de sua capacidade. Acima de tudo, a Tecnocracia deve se superar em utilizar uma quantidade mínima de força para produzir o máximo de retorno. Magos transgressores esquivam-se da Tecnocracia o tempo todo, seja por suas próprias perícias ou pela incapacidade da União de persegui-los. As Massas ainda têm também um imenso impacto sobre suas próprias sociedades; embora a União guie as pessoas na direção de certos objetivos; é impossível prever com exatidão como a humanidade irá reagir a... bem, a quase tudo (a despeito das afirmações contrárias dos Estatísticos).

Um ponto em que a Tecnocracia *realmente* consegue ganhar é em colocar suas forças em campo com eficiência e em produzir reforços rapidamente. A União trabalha em conjunto, e cada uma das Convenções cede recrutas para ajudar em áreas problemáticas ou em casos difíceis. Um mago desgarrado que esteja causando muito problema irá atrair a ira de toda a Tecnocracia. Em contrapartida, as Tradições estão tão mal coordenadas que eles teriam sorte se mais de meia dúzia de magos trabalhassem com a mesma programação ao mesmo tempo. Dividindo a oposição e então usando força concentrada, a Tecnocracia é capaz de esmagar totalmente seus inimigos.

Há um nome digno de se mencionar aqui: Charles Fort. No começo do século XX, um homem reuniu uma enorme quantidade de dados sobre atividades que o mundo científico de seu tempo não era capaz de explicar... ou sequer reconhecer. Os "Eventos Forteanos" são ocorrências esquisitas — "o estranho, o maldito, ou apenas o maldito estranho". No mundo da Tecnocracia, muitos desses eventos são manifestações óbvias do Paradoxo, sugerindo apenas que algum mago acabou de passar da conta e rompeu os limites da realidade. Uma ocorrência bizarra pode conduzir a uma investigação completa. (Jogadores que colecionem fanzines de ufologia, revistas Forteanas e artigos sobre cripto zoologia podem encontrar material suficiente para semanas e semanas desse tipo de missão.)

A força Tecnocrática não vem apenas de agentes iluminados ou de seu suporte tecnológico. Pense nisso: Não há grande dificuldade em simplesmente conseguir que as Massas façam o trabalho por você. Afinal das contas, você seria perfeitamente capaz de invadir o sistema de um banco e destruir as contas de um determinado transgressor, mas por que se incomodar com isso quando com um simples telefonema para a pessoa certa no banco você pode fazer isso legalmente? Um grande número de pessoas não-iluminadas trabalha para a Tecnocracia o tempo todo sem nem se dar conta disso. Como os Tecnocratas costumam ser os melhores em seus campos, quando atuam em suas áreas de especialidade eles podem fazer o apoio de outros pender para o seu lado com facilidade. Uma vez que você tenha o poder dos governos e das indústrias dos mortais do seu lado, você pode tornar a vida muito difícil para seu oponente. Não tem escapatória de uma perseguição quando você não tem dinheiro, não tem crédito, não tem casa, não tem esperança e há uma ordem de prisão com seu nome nela!

A Influência nas Cidades

Como não existem Tecnocratas leais suficientes para ocupar todas as posições importantes em cada cidade, a União precisa se contentar em exercer alguma influência sobre os mortais não-iluminados que administram de fato os negócios diários da cidade. O Sindicato e a NOM são os melhores para esse tipo de trabalho, mas quase todo Tecnocrata tem uma área especial em que pode falar com autoridade. Em vez de colocar Tecnocratas e clones em posições importantes do governo e da indústria, os agentes usam suas conexões para favorecer, chantagear e aconselhar esses notáveis. Não faz o menor sentido gastar seu tempo com todos os detalhes insignificantes de ser prefeito, sobretudo quando você pode simplesmente ligar para o prefeito e pedir um favor. Suas habilidades são desesperadamente necessárias em outro lugar!

Além disso, os agentes Tecnocratas não querem atrair o tipo de atenção que vem com empregos visados. Os magos transgressores falam sobre o "monólito que tudo vê", mas eles fugirão da excessiva exposição pública se souberem com quem devem tomar cuidado. Ao invés disso, os Tecnocratas mantêm seus "empregos diurnos" — posições no governo local, universidades e agências legais — que permitem procurar por manifestações de transgressões, mas também



proporcionam um excelente disfarce e uma vida normal. Se você é um Progenitor, faz muito mais sentido que você tenha algum emprego no departamento de biologia de uma universidade local do que tentar manter seu próprio complexo laboratorial secreto. O Sindicato pode ter um monte de dinheiro vivo à disposição, mas isso não significa que você está dispensado de contribuir com seus próprios projetos.

Na verdade, muitos TecnoCratas usam seus empregos normais como disfarces e como um meio de ajudar com as tarefas da União. Um Operativo da NOM pode gastar todo seu tempo caçando pistas de TRs para a União, mas se trabalhar para uma repartição do governo federal, o operativo fica em posição de conseguir informações especiais, assistência no combate ao crime, associados úteis e muito mais. Ao invés de tentar cuidar de um mago transgressor por si próprio, você pode chamar por reforços, ter um acesso rápido a todo tipo de armas e até mesmo receber um contra-cheque por isso.

Instalação de Fachadas

Uma operação de “fachada” é uma empresa ou um escritório que trabalha para a TecnoCracia, mas se parece com qualquer outra companhia comum. Com frequência, as amálgamas TecnoCráticas estabelecem fachadas para justificar seus empregos em suas cidades natais. Como um exemplo, um agente do Sindicato pode usar sua influência para conseguir que alguns passes e autorizações sejam preenchidos; seu colega da Iteração X poderia então assumir a posição de chefe de pesquisa enquanto eles desenvolvem uma pequena empresa de eletrotécnica. O Progenitor e o Engenheiro do Vácuo poderiam ambos trabalhar em projetos especiais planejados para conseguir contratos governamentais enquanto o agente da NOM cuida das relações com a mídia e contratações. Uma dupla de cidadãos leais é transferida para pôr as coisas em movimento, mas depois o negócio funciona como qualquer outro — o amálgama contrata alguns empregados, consegue investidores de capital e tenta ganhar dinheiro. Nesse meio tempo, ele usa sua nova posição e conexões para se infiltrar em áreas da cidade que sejam importantes, e usa as instalações como quartel general de onde opera.

Uma operação de fachada tem que parecer e funcionar como um negócio normal. Algumas delas até mesmo eram negócios normais até que nós as tomamos e usamos para nossos propósitos. Dessa maneira, as ferramentas de tecnologia de ponta da União têm de ser cuidadosamente escondidas, guardadas em depósitos seguros ou “escondidas a plena vista” como projetos em andamento para o negócio. Seus empregados não precisarão saber qual o ramo verdadeiro do negócio. Você sabe qual a religião de seu chefe? Seu colega de trabalho é um maçom? Será que aquele indivíduo com quem você se corresponde por e-mail e que você nunca viu tem um punhado de insígnias de honra de seus velhos tempos como escoteiro? Quem se importa? Para a maioria das pessoas, um emprego é apenas um emprego. Desde que se pareça com uma “empresa”, eles vão encarar tudo com naturalidade. Se isso significa consertar ou financiar inovações e acessórios tecnológicos, ótimo. Esses aliados mundanos podem fazer o controle de crédito, executar hipotecas em contas bancárias, preencher ordens de compra e fazer qualquer número de outras tarefas para a União sem sequer saber que estão ajudando a causa.

Por causa disso, poucos agentes estão cientes da extensão real da Tecnoocracia. Se chegar uma instrução de alguém que é seu chefe no mundo real, ou de alguém de grande importância nesse campo, você provavelmente fará o que ele manda. Quando seu tio liga p'ra você com um pedido esquisito, ou um cientista mundialmente famoso em seu campo lhe pede para se incumbir de um projeto, talvez você até pense nesses termos, mas provavelmente não vai relacionar isso a uma conspiração de âmbito mundial. Enquanto a União permanecer resguardada, será difícil os inimigos identificarem os verdadeiros agentes. Pessoas normais acabam pondo pressão sobre os TRs, que não conseguem nem mesmo encontrar alguém que já tenha ouvido falar da Tecnoocracia. Portanto, talvez a União tenha somente uns poucos agentes envolvidos diretamente em qualquer assunto, mas nosso alcance está em todos os lugares.

Conheça sua Vizinhança

Uma parte importante da criação de uma fachada — ou de apenas conduzir uma operação — é saber o que você pode e o que não pode esperar do território. Embora as cidades industrializadas sejam os territórios de atuação habituais da Tecnoocracia, ainda existem muitas atividades transgressoras nas regiões ermas, em nações do Terceiro Mundo e na amplitude do espaço.

Os amálgamas precisam se adaptar a sua vizinhança. É mais fácil para um agente de terno preto conseguir ajuda em uma nação industrializada moderna do que nos cantos mais remotos do globo. Pense sempre no mandamento que determina que a União deve operar em segredo. Se seu amálgama for composto por um punhado de rapazes brancos de classe média alta, você se destacaria como fãtós entre os "manos" do gueto. Até certo ponto, as técnicas de camuflagem apropriadas podem reduzir esse contraste, mas o melhor mesmo é contar com ajuda local. Depois de subornar alguns nativos para ajudá-lo, eles podem tomar conta dos aspectos públicos de suas operações. Afinal de contas, a CIA não envia seus agentes caucásios para coletar informação no Oriente Médio, e você também não deve fazer isso.

O aspecto mais frustrante de se mesclar a uma demografia local é se adaptar a seus costumes e crenças. Muitas nações do segundo e do terceiro mundos contam apenas com tecnologia limitada, e elas ainda conservam muitos laços com a superstição. Essa recusa teimosa em abraçar os benefícios da ciência é surpreendente e perigosa, e é um dos aspectos mais frustrantes da humanidade. Os agentes que se deslocam para tais locais encontram dificuldades para utilizar seus equipamentos ou receber ajuda competente e peças de reposição. Não há dúvida de que nas partes primitivas do globo o Efeito do Paradoxo tende a atacar com mais força contra a tecnologia: máquinas se quebram e não podem ser consertadas; Procedimentos sociais entram em conflito com os costumes locais; contaminantes e fenômenos naturais locais desordenam a bioengenharia e a cibernética. Os agentes alocados nessas posições indesejáveis (e, não tenha dúvidas, uma transferência para uma localidade subdesenvolvida é quase certamente uma punição) precisam fazer as coisas com o que houver à disposição. Já que a ciência e o suporte Tecnoocrático raramente estão por perto nas partes subdesenvolvidas do mundo, os agentes têm uma tendência a evitar certas rotinas em favor de Procedimentos ilegais. É um círculo vicioso: Algum aspecto da alta tecnologia se

recusa teimosamente a funcionar; o agente recorre a uma solução local; os problemas originais da área não são resolvidos satisfatoriamente para a União. A única forma de contornar isso é aprimorar a própria área, treinando pessoal, auxiliando na educação e desenvolvendo os recursos naturais para tirar vantagem da industrialização e da ciência. É um trabalho duro, mas é essencial para o avanço da União e da humanidade como um todo.

Satélites Assassinos e Super-Vigilância

Tudo foi providenciado: Seu amálgama opera sob o disfarce de um negócio local, ou talvez seus agentes estejam encaixados em alguma posição numa repartição jurídica ou na mídia. Os dados chegam com regularidade através de seus contatos, relatórios de campo, vigilância e de outros amálgamas. Seu Simpósio o instruiu a ser linha dura com Transgressores da Realidade na sua área e você está ansioso para apertar o botão.

O verdadeiro emprego de impor os mandatos da União deveria ser fácil assim. Como mencionamos antes, existe apenas uma quantidade limitada de agentes para sair por aí e, embora nossa influência seja difundida, está longe de estar completa. Quando um transgressor esperto decide ficar na moita e evitar ser notado, pode ser difícil encontrá-lo e exterminá-lo. Com frequência, esses cultos mais discretos são os mais perigosos, porque eles podem se espalhar sem serem notados por algum tempo, seduzindo muita gente e engolindo inocentes.

Embora a Tecnoocracia tenha as melhores ferramentas do mundo, existe um limite para o que pode ser feito com seus tecnobrinquedos. Quando você não sabe o que procurar, a maior câmera não vai ajudar muito. Muitos amálgamas das Linhas de Frente também precisam lutar por recursos. A União pode reservar alguns equipamentos e instrumentos especiais, particularmente para missões muito importantes, mas primeiro você precisa demonstrar que eles são necessários. Afinal, sempre existe algum lugar com uma necessidade mais urgente de auxílio. A Realidade está se rasgando nas costuras, e cada sutura usada para fechá-la é levada em consideração. Portanto, é melhor você ter uma razão para acreditar que vai precisar de recursos especiais antes de requisitá-los.

Em resumo, não existem grandes plataformas orbitais que monitoram o mundo inteiro incessantemente. Não existem chips secretos de dados instalados em cada computador, para vigiar as ações de seus usuários (por enquanto). Não há uma forma de derrubar cada inimigo da órbita, apenas apertando um botão.

A União realmente tem alguns recursos bem impressionantes, mas eles têm de ser usados criteriosamente. Use tecnologia demais e o sistema fica complicado demais e sofre o Efeito do Paradoxo. Não existe um substituto para o bom e velho trabalho duro para rastrear e resolver os problemas. A imagem de uma União que tudo vê e tudo sabe surgiu porque cada membro da Tecnoocracia e cada aliado inconsciente trabalha junto para o aprimoramento da humanidade. Se um mago transgressor entra em conflito com um de nossos amálgamas, existe a probabilidade de que ele conte tudo para um ou dois de seus amigos e saia da cidade. Nesse meio tempo, nosso amálgama redige um relatório detalhado e o torna

disponível para cada Simpósio do planeta. Repentinamente, toda a União sabe o que procurar, e se o transgressor erguer sua cabeça novamente, ele encontrará a União usando sua influência para caçá-lo, onde quer que ele esteja.

Além disso, satélites assassinos em órbita atrairiam muita atenção. Claro, os governos das Massas têm feito experiências com lasers orbitais e satélites Thor, mas ninguém acredita realmente que o programa "Guerra nas Estrelas" funcione. Se cada TR repentinamente se erguesse em um gigantesco pilar de chamas, as pessoas começariam a entrar em pânico e tentar descobrir o porquê. Considerando-se que as Massas mal são capazes de se governar sozinhas efetivamente, seria um desastre para elas descobrir sobre a União e tentar afetá-la diretamente. Trabalhamos em segredo porque é preciso. Nós temos que seguir passos simples para evitar o Efeito do Paradoxo, e temos de manter as Massas ignorantes porque não podemos nos atentar ao espectro de um mundo em chamas com a existência do sobrenatural exposta nua e crua diante das hordas da humanidade de uma só vez.

Não estamos dizendo que não temos algumas ferramentas impressionantes à mão, é claro. Nós temos e usamos mísseis de nêutrons energizados Primordialmente, ferramentas de microvigilância, servos ciborgues e grupos de clones quando surge a necessidade. A necessidade é a chave. A despeito das crenças equivocadas de alguns dos superiores, a Tecnocracia não tem a ver com o poder. Tem a ver com o uso desse poder com eficácia, pelas pessoas que não o possuem.

O Que? Nada de Bombas Inteligentes?

Em última análise, é tarefa do Narrador decidir como quanto os jogadores podem se safar. Em geral, a Tecnocracia faz cara feia para uso da força em público. Uma cláusula de onde de choque é uma medida de última instância. O objetivo é salvar pessoas, não explodir coisas! Ainda assim, algumas vezes o pior acontece...

Com a combinação certa de Recursos, Instrumentos e Requisitos, um amálgama pode trazer uma força incrível à tona. Esse é o lado bom dos brinquedos da Tecnocracia: Você pode usar todos os brinquedos da caixa de areia. Se o problema for grande o bastante, eles lhe darão um martelo grande o bastante para lidar com ele.

Do outro lado da moeda, porém, os agentes têm de ser responsáveis pelas consequências de seus atos. Tudo o que um agente usa tem de ser documentado e relatado. O Simpósio pode fazer duras sanções recaírem contra um agente que faça mau uso dos recursos ou exponha problemas sobrenaturais à vista pública. O alcance dessas punições vai desde a retomada do material cedido, ao recondicionamento do agente ofensor, até ao assassinato puro e simples se as ações do operativo foram espalhafatosas o suficiente para contarem como um crime contra a realidade!

A conclusão: Jogue limpo. Há uma boa razão para a União enviar seus agentes Iluminados altamente treinados para fazer seu trabalho, ao invés de recorrer sempre a legiões de robôs assassinos e multidões de câmeras espãs secretas. Os agentes precisam usar seu discernimento e capacidade de julgamento para lidar com as situações, e nisso repousa a dificuldade. Você leva armamento pesado para uma "matança certa", arriscando exposição ou morte de inocentes? Ou você se move silenciosamente e confia em seus recursos pessoais, enfrentando a possibilidade da missão falhar completamente? Seja como for, se você estragar tudo, você será destruído. Boa sorte.

Assim Você Pode se Safar

Depois que você tiver descoberto como operar dentro das fronteiras de uma organização silenciosa e secreta, você pode desencadear uma porção de truques. A informação é uma das principais ferramentas da Tecnocracia. É uma simples questão de reunir dados detalhados sobre todos os tipos de ameaças, ou conseguir alguém que faça isso por você. Os equipamentos de uso diário e a tecnologia mundana estão todos do seu lado, e com um pouco de Ciência Inspirada você pode conseguir que mesmo essas ferramentas simples realizem algumas proezas fantásticas. A autoridade é seu escudo: Diante de uma situação de escolha entre um agente do governo com uma arma e uma insígnia, e um "alto mago" com um chapéu pontudo e um cajado lançando bolas de fogo, as Massas normalmente decidem a favor da imagem que é familiar e menos assustadora.

O ponto chave é usar os recursos que estiverem à mão. Embora a Ciência Inspirada consiga esticar bastante os limites, existem regras que não podem ser quebradas. Quando o Efeito do Paradoxo se manifesta p'ra valer, ou seus companheiros agentes começam a encará-lo de um jeito estranho, é hora de você diminuir. Dentro desses limites, você desfruta de um bocado de liberdade.

Muita coisa pode ser perdoada quando se trata de cuidar de um TR, especialmente se você estiver tentando salvar recursos da Tecnocracia e proteger as Massas ao mesmo tempo. (E eu aposto que seu cabelo nem se despenteia.) Já que a Tecnocracia está do lado que está vencendo, é uma estratégia de defesa, o que significa que a resposta deve ser proporcional ao ataque. Se um transgressor solitário aparece em um clube noturno e começa a despedaçar as pessoas, você e um colega devem se dirigir para lá o mais rápido possível e tentar conter a besta com alguns disparos e um pouco de manobras sociais. Quando uma entidade ancestral divina com poderes inacreditáveis se manifesta, por outro lado, é aí que você destrava as suas GAF. Nem toda garotinha de 12 anos com um ursinho mágico de pelúcia exige um HIT Mark.

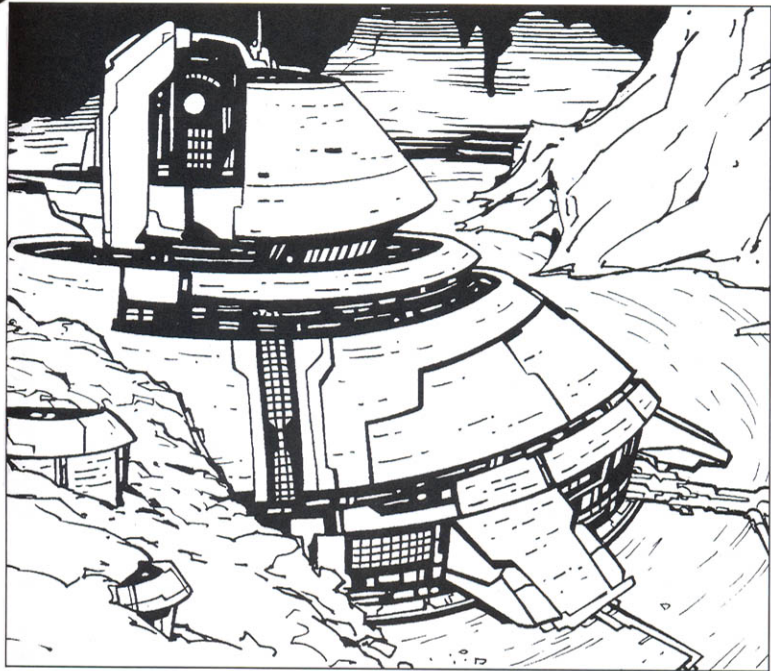
O ponto vital: mantenha-se em silêncio. Desde que ninguém te pegue em flagrante, você provavelmente consegue se safar dessa.

A Tecnocracia no Espaço

Se na bola de lama (como alguns Engenheiros do Vácuo chamam a Terra) as coisas estão na maior confusão, o espaço, por sua vez, parece um farol luminoso. Sem Massas de idiotas, sem crime, sem poluição, sem demônios sugadores de sangue e sem aberrações metamorfas. Somente a precisão cuidadosamente ordenada da ciência pode se dar ao luxo de sonhar em penetrar as distâncias profundas, as trincheiras do vazio entre as estrelas e as superfícies hostis de outros mundos.

Tá, certo.

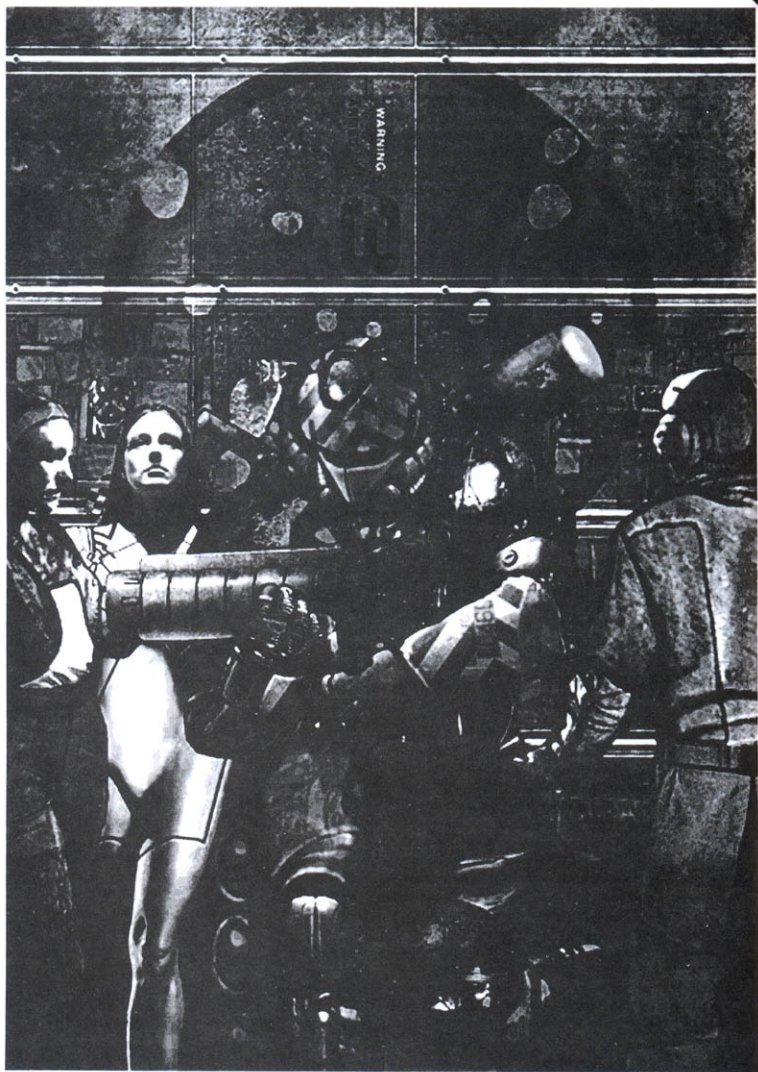
Infelizmente, o espaço é simplesmente tão ruim quanto a terra firme. Alienígenas e entidades extradimensionais são predominantes lá fora, sobretudo quando se ultrapassa Marte. Algumas vezes, outros transgressores ligados à Terra aparecem por lá também; uma equipe de fuzileiros precisou eliminar um grupo de licanthropos mutantes que apareceu na Mir, e as naves de Engenheiros do Vácuo volta e meia encontram outras coisas lá fora que desafiam qualquer descrição e que de vez em quando vêm parar na Terra também.



Quando está no espaço, porém, você tem a vantagem do time da casa. A alta tecnologia e a Ciência Inspiracional funcionam *realmente* bem no espaço, provavelmente por causa da ausência de gravidade e de contaminantes. Os Engenheiros do Vácuo viajam entre sistemas estelares em naves que desafiam a física da Terra e estações de pesquisa, como a Cidade Ares em Marte e a Estação Tenebrous em órbita do planeta vermelho, fornecem instalações onde os pesquisadores podem se engajar em experiências que nunca seriam realizáveis na Terra.

Entretanto, quando você está nas Colônias, também está sujeito às regras da Tecnocracia. Somente a adesão incondicional aos procedimentos estabelecidos mantém todos vivos em uma redoma de ar reciclado com o sistema artificial de suporte de vida. Qualquer um pode ser arrastado para uma luta pela sobrevivência contra entidades que tentam expulsar, capturar ou devorar os humanos lá de dentro. A vida nas colônias não é o paraíso idílico que a União esperava, mas os Engenheiros do Vácuo tentam torná-la melhor e mais segura a cada dia.

É uma pena que o programa espacial tenha sofrido tantas baixas recentemente. Vários cruzadores dos Engenheiros do Vácuo sofreram o Efeito do Paradoxo; com as complexidades da tecnologia moderna, está ficando mais difícil manter uma esquadra de trabalho — nossos computadores e ferramentas são simplesmente tão delicados e tão detalhados que está difícil mantê-los funcionais. Várias Colônias do Espaço Profundo tiveram de ser evacuadas, devido às falhas no sistema ou aos incessantes ataques de alienígenas e Nefandi. Outras colônias foram cortadas completamente, perdidas sem comunicação. A “fronteira final” pode ser conquistada, mas só cederá sob luta. A política da Tecnocracia é deixar as profundezas para os mais preparados, mas não gastar mais dólares em um projeto condenado. Com isso, a maioria dos amálgamas do espaço são recrutados para a função de guardar as fronteiras, treinamento em bases próximas ou trabalhos de manutenção em espaçonaves do Vácuo. É um trabalho excitante no primeiro dia, mas depois você cai em uma rotina de um ambiente cuidadosamente controlado. Alguns dias as colônias podem vir a gerar recompensas, mas por enquanto, elas só representam um bocado de trabalho.



Capítulo Cinco: As Convenções



As Convenções evoluíram de uma humilde confederação de mentes brilhantes, para organizações discretas de proporções mundiais (e às vezes pandimensionais) destinadas a promover as mentes mais iluminadas, as fronteiras mais altas da ciência e do desenvolvimento social e como especialistas na busca de uma aparência de Unidade.

Reconhecendo a força da associação, as Convenções se aliaram para formar a União Tecnocrática, e agora eles guiam toda a humanidade na missão de expulsar os pesadelos e transgressores mais perigosos ao mesmo tempo em que promovem a Iluminação para todos. As dificuldades recentes, como os constantes problemas de comunicação e das viagens através do espaço, só podem ser superadas pela dedicação de cientistas especializados em todas as disciplinas, por isso as Convenções se posicionam como uma União para compartilhar suas forças.

Ser membro de uma Convenção não significa ter uma carteirinha de sócio ou um emprego especial (embora isso possa acontecer). Com frequência, os agentes de nível inferior não estão conscientes da abrangência total de suas tarefas. Na verdade, um recruta não-iluminado pode não ser muito mais do que um funcionário do governo ou técnico de laboratório que algumas vezes se reporta a um "superior especial". A própria Iluminação não é garantia de promoção; muitos cidadãos extraordinários (ver o Capítulo Seis) são capazes de usar instrumentos especiais das Convenções, enquanto a Iluminação por si só não implica automaticamente em competência. Entretanto, a compreensão dos mistérios verdadeiramente sublimes da ciência — ou seja, a Iluminação profunda — é indispensável para se ocupar os postos mais elevados da União.

Cada Convenção segue um caminho específico da ciência, trazendo esse conhecimento especializado para a União. Juntas, as cinco representam as maiores mentes táticas e tecnológicas da humanidade. Por isso, é uma pena que a ciência não seja capaz de categorizar a moralidade.

Iteração X



O corpo humano é fraco, frágil e sujeito a ferimentos e à morte. Uma queda de 6 metros pode matar. O apêndice e as amídalas não servem a nenhum propósito útil. O fígado, o coração e os rins têm uma probabilidade de vida útil de no máximo cem anos a partir do nascimento. O cérebro é falível, irracional e mal adaptado para enfrentar o mundo tecnológico. As pessoas esquecem nomes, datas, endereços; a maioria não consegue realizar cálculos aritméticos confiáveis sem o auxílio de uma calculadora. Apenas uns poucos indivíduos talentosos dominam a lógica e a alta matemática. A Iteração X acredita que, para transcender essas limitações, os humanos devem incorporar em seus corpos tudo o que há de melhor nas máquinas. Há muito que a raça humana utiliza ferramentas para realizar tarefas que excedem suas capacidades naturais. A Iteração X almeja entrosar essas ferramentas e os seres humanos de maneira imperceptível, aperfeiçoando uma forma que extraia os melhores e mais impecáveis elementos de ambos.

Antecedentes

Desde que existem os seres humanos, existem artesãos iluminados dedicados a produzir ferramentas novas e melhores. O fogo e a pedra lascada foram talismãs poderosos na Savana Africana e na Era Glacial Européia, assim como a roda e o metal forjado que os seguiram. Por volta do segundo milênio a.C., a guilda dos Altos Artesãos (também chamados de Artífices) havia absorvido muitas organizações menores de ferramenteiros Tecnocráticos e conquistado um lugar de destaque nas cortes da China, Hatshepsut e no Egito de Tótmés III. Os Artífices dominavam as artes de trabalhar o ferro, da matemática e da geometria. Do Egito, os Altos Artesãos disseminaram suas artes entre as Massas, apoiados por uma organização de colegas de idéias semelhantes. Um novo centro de aprendizado ergueu-se na Grécia, estimulando as realizações de Arquimedes e Aristóteles. A influência das tradições dos Adornecidos, de Pitágoras a Sun-Tsu, persiste na Iteração X até hoje.

O poder dos Artífices prosperou através dos impérios da China e de Roma, até que súbita e inesperadamente os invasores germânicos levaram o mundo da Antiguidade ao fim. Com a queda de Roma e a retração de Bizâncio, as comunicações entre Artesãos do oriente e do ocidente foram interrompidas. Na Europa, os Altos Artesãos sobreviveram à Era Mítica o melhor que podiam, melhoravam velhos instrumentos — agricultura, arquitetura — ou até mesmo introduziam novas maravilhas — rodas d'água e moinhos de vento — mas fizeram pouco progresso contra as hegemonias do Coro Celestial e da Ordem de Hermes. Os Altos Artesãos dos novos Estados Islâmicos se saíram um pouco melhor. A despeito (ou talvez por causa) do Ahl-i-Batin, eles conseguiram promover um período vigoroso de trabalho filosófico e científico na Arábia. Por fim, a reabertura da Rota da Seda permitiu que os Artífices orientais e ocidentais se comunicassem uma vez mais.

Mas o poder só voltou para as mãos dos Artífices depois da ascensão dos Maçônicos medievais. Seus canhões auxiliaram aos dos

Maçônicos no cerco a Mistridge. Um século mais tarde, eles se uniram à Convenção da Torre Alva. Desde então, (re)unidos com outras Convenções de pensamento semelhante, os Altos Artesãos introduziram primeiro a prensa tipográfica, a seguir armas de fogo confiáveis e, por último, a Revolução Industrial. Ainda assim, foi somente no final do século XIX que os Artífices fizeram sua mais extraordinária descoberta — a “máquina diferencial” de Charles Babbage. O potencial da máquina fascinou os Artífices. Eles continuaram a modificar e aprimorar seu protótipo e, em algum momento antes do início do século XX, ela desenvolveu uma consciência na décima iteração de um algoritmo desenvolvido para a expansão de sua sensibilidade. Radiantes, os Artífices mudaram o nome de seu grupo para Iteração X em sua homenagem, e redirecionaram a maioria de suas pesquisas para a biomecânica.

A Iteração X é o forte braço direito da União Tecnocrata. Seus HIT Marks biomecânicos formam tropas de choque excelentes (e descartáveis) tanto na terra quanto no espaço. Para missões mais discretas, as outras Convenções normalmente confiam no armamento portátil projetado (se não construído) pela Iteração X. Seus Armaduras ostentam uma combinação formidável de implantes e da esfera de influência de Forças e, por essa razão, os Iteradores são membros inestimáveis em amálgamas na Linha de Frente. Eles também têm uma alta taxa de desgaste, pois os Iteradores têm uma tendência notória de utilizar Procedimentos e instrumentos vulgares. A Convenção gosta de pensar em si mesma como o cérebro da União e, na verdade, com a ajuda dos seus computadores implantados, os Iteradores costumam ser excelentes analistas e planejadores. Mas as outras Convenções consideram os Iteradores pensadores excessivamente rígidos, e depositam mais confiança na Torre de Marfim da NOM do que nos Estatísticos da Iteração X. Os Iteradores guardam sua vez e nutrem suas filosofias, sabendo que com o tempo eles provarão que estão corretos.

O coração do poder da Convenção repousa no Reino Padrão da Autoctonia, no Universo Profundo. Um lugar de ordem, precisão e perfeição, a Autoctonia abriga as mentes mais brilhantes da Convenção, suas pesquisas mais avançadas e o cerne de sua liderança, inclusive o próprio Computador. Os Iteradores a consideram um paraíso cibernético e competem entre si por uma chance de servir lá. A Autoctonia também serve como um reduto para a União, já que os recursos que ela manipula são grandes o suficiente para dissuadir muitos dos inimigos da Tecnocracia de empreender ataques tolos.

Organização

A Iteração X é uma organização estritamente hierárquica. Na teoria, cada membro está designado para uma missão em andamento, tem um Supervisor imediato e um conjunto claro de diretrizes. Na prática, o grau de liberdade de ação que um Iterador tem varia de missão para missão. Alguns Armaduras empenhados em trabalhos de campo são virtualmente autônomos, enquanto alguns Controladores mais azarados são micro-administrados a partir de Autoctonia.

Os Camaradas, os funcionários não-iluminados da Iteração X, compõem um espectro que varia desde simples secretários, assistentes de laboratório, faxineiros e escravos (que podem ou não estar cientes da verdadeira natureza de seu empregador), cientistas profissionais e engenheiros, a esquistos como HIT Marks e Cibertigres de Dente de Sabre. A Iteração X recruta os Camaradas humanos principalmente na indústria de eletro-eletrônica e campos científicos relacionados, tais como ciência da computação e física. Alguns são empregados como técnicos, e costumam se sentir felizes e embevecidos pela mera possibilidade de tocar a fantástica tecnologia dos Iteradores. Outros conservam seus empregos mundanos, usando essa cobertura para introduzir tecnologia Iteradora no fluxo geral. Por fim, a Iteração X cultiva laços entre grupos tão díspares quanto sindicatos de trabalhadores, organizações profissionais, facções de Internet e gangues. Sempre que pode, utiliza o peso de seus Camaradas para encorajar mudanças tecnológicas.

A Convenção lista seus recrutas Iluminados, chamados de Cifras, em um programa de treinamento prolongado, desenvolvido para despojá-los de seus laços anteriores, capacitá-los e testar seu temperamento. Os centros de treinamento da Iteração X lembram uma mistura entre prisão, quartel e terapia de eletro-choque. Naturalmente, o recruta em perspectiva raramente está ciente de que está em processo de de-Cifração; muitas mentes promissoras se vêem transferidas para empregos estafantes, espalhadas em alojamentos corporativos banais e soterradas em educação técnica. Aqueles que perseveram e absorvem seu treinamento podem vir a se graduar. Os Cifras que falham, ou que tentam escapar do confinamento de seu recrutamento mecânico, são observados atentamente, por poderem representar problemas de segurança em potencial. Muitos sofrem "acidentes" ou são descartados de alguma outra maneira. Alguns Cifras morrem durante o treinamento ou falham em alcançar a Iluminação, mas aqueles que são "de-Cifrados" com sucesso se tornam membros plenos da Convenção e assumem os postos mais baixos de Iluminação, os de Armadura. Já aqueles que não conseguem se graduar, ou que são feridos (seja por acidente ou de propósito) durante o processo — a Iteração X pega seu peso em carne, e um novo HIT Mark ou outro constructo é construído dos despojos humanos. Afinal de contas, o desperdício é inaceitável.

Um Iterador em ascensão tem a oportunidade de estudar com outros cientistas da computação e desenvolver tecnologias para auxiliar em operações clandestinas. Os Armaduras trabalham como capangas tanto no campo como auxiliando Programadores nos laboratórios. Além disso, todo

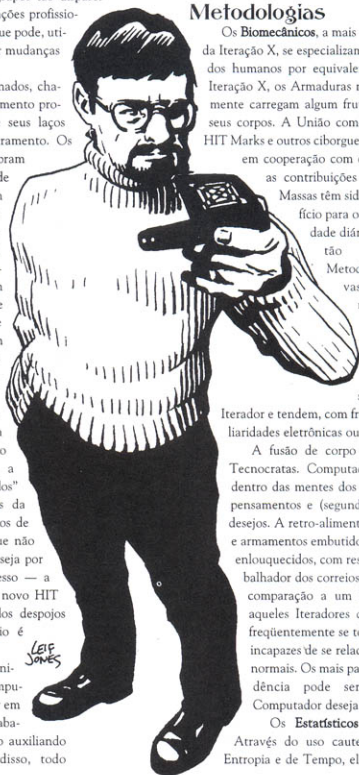
Armadura deve cumprir um período de serviço nas Tropas de Choque, um grupo de soldados de combate de Metodologias mistas. Poucos Armaduras chegam a ser promovidos, e alguns até mesmo declinam da honra, preferindo o trabalho de campo. Iteradores Iluminados que demonstram lealdade e competência se elevam ao posto de Programadores, no qual eles pesquisam em seus próprios laboratórios, de-Cifram recrutas recém-chegados, ou desempenham outros papéis de liderança. Além disso, para cada Constructo da Iteração X existe um Controlador — cujo dever é dirigir os Programadores e Armaduras sob seu comando, atuar como ligação com outros Constructos e executar quaisquer ordens recebidas da Autonomia e do Computador.

Metodologias

Os Biomecânicos, a mais visível das três metodologias da Iteração X, se especializam em substituir órgãos e tecidos humanos por equivalentes mecânicos. Dentro da Iteração X, os Armaduras mais bem sucedidos normalmente carregam algum fruto desse trabalho dentro de seus corpos. A União como um todo se beneficia dos HIT Marks e outros ciborgues da Metodologia produzidos em cooperação com os Progenitores. Por último, as contribuições dos Biomecânicos para as Massas têm sido até agora um grande benefício para os deficientes, embora a realidade diária nessa área não tenha sido tão cooperativa como a Metodologia gostaria. As tentativas de introduzir corações mecânicos na realidade estática, por exemplo, logo falharam e, as extremidades ligadas neurologicamente precisam ser feitas sob medida para cada Iterador e tendem, com frequência, a apresentar peculiaridades eletrônicas ou mecânicas.

A fusão de corpo e máquina assusta muitos Tecnocratas. Computadores biomecânicos pulsam dentro das mentes dos Iteradores, observando seus pensamentos e (segundo alguns) controlando seus desejos. A retro-alimentação de muitos dos sensores e armamentos embutidos já deixou vários Iteradores enlouquecidos, com resultados horrendos. (Um trabalhador dos correios descontente não é nada em comparação a um HIT Mark louco.) Mesmo aqueles Iteradores que mantêm seu equilíbrio, frequentemente se tornam distantes e inumanos, incapazes de se relacionar com seus colegas mais normais. Os mais paranóicos dizem que essa tendência pode ser exatamente o que o Computador deseja.

Os Estatísticos calculam probabilidades. Através do uso cauteloso de Procedimentos de Entropia e de Tempo, eles mantêm um olhar atento



sobre as atividades das Massas e de TRs, tentando identificar perigos futuros para a União. Então, usando os dados reunidos, os Estatísticos avaliam o resultado em potencial de toda e qualquer ação que a União possa vir a executar. Não é de se surpreender, portanto, que ou as Massas aceitam cada novo avanço tecnológico ou tática de reação pública exatamente como deseja a Metodologia, ou os Estatísticos aplicam uma oposição apropriada quase imediatamente. Não causa a menor surpresa, também, que os ataques do Pogrom dirigidos por Estatísticos raramente falhem. Os Estatísticos têm contatos e simpatizantes em todas as chamadas ciências sociais: sociologia, antropologia, economia e ciência política.

Certos humanistas (sobretudo os Financiadores do Sindicato) da Tecnocracia zombam que a Metodologia dos Estatísticos está fundamentalmente condenada: a Sorte e a natureza humana sempre irão desafiar as tentativas para quantificá-las. Os planos e contraplanos detalhados que essa Metodologia lança prejudicam a habilidade natural dos agentes como indivíduos de reagir com iniciativa e engenhosidade, o que freqüentemente leva a perdas substanciais para a União. Suas manipulações da sociedade (fracassadas ou bem sucedidas) já prejudicaram muitos milhares. Talvez o pior de tudo seja que os cálculos dos Estatísticos podem já ter falhado em salvar a humanidade de si própria. A "Previsão do Apocalipse", tornada possível em grande parte pelas técnicas dessa Metodologia, prevê uma chance de 75,367% de que as Massas irão se autodestruir dentro de 10 anos.

Os **Administradores da Função Temporal** fabricam equipamentos para a Convenção e para toda a União. As pesquisas atuais se concentram em eletrônica avançada, nanotecnologia, armas e o desenvolvimento de materiais sintéticos cada vez mais resistentes. Apesar dos equipamentos avançados dos Iteradores raramente serem tão inovadores quanto os desenvolvidos pelos Filhos do Éter ou pelos Adeptos da Virtualidade, os Administradores da Função Temporal compensam isso aperfeiçoando a ciência da produção em massa. Por exemplo, um chip de computador HEAT Ternário topo de linha dos Adeptos da Virtualidade pode realizar computações completamente fora das capacidades de um similar da Iteração, mas existem muito mais mini-processadores Iteradores do que chips HEAT. (Com toda honestidade, a Iteração X nunca conseguiria ser tão "inovadora" quanto as Tradições — os Iteradores, ao contrário de seus inimigos, precisam seguir o Cronograma.) Embora os Administradores da Função Temporal valorizem a eficiência e a disciplina mais do que a produção desenfreada de inovações, eles cultivam uma enorme paixão pela tecnologia e trabalham para popularizar os novos avanços entre as Massas.

Alguns Tecnoocratas dissidentes espalham rumores sobre a existência de "fábricas" dos Administradores F-T alimentadas por trabalho escravo (alguns deles Iluminados). Outros afirmam que a Metodologia é responsável pelas lúgubres condições durante a Revolução Industrial, o tédio das linhas de montagem em meados do século XX e a atual substituição de trabalhadores humanos por robôs. Os Administradores da Função Temporal de postos mais elevados admitem que sua Metodologia cometeu abusos no passado, mas afirmam tê-los erradicado há muito tempo. Apesar disso, ainda existem assentamentos misteriosos da Função Temporal de onde nenhum Camarada jamais retornou.

Filosofia

Sempre se utilizou ferramentas para compensar as limitações humanas. As ferramentas apropriadas podem aumentar ou substituir tanto capacidades físicas como a força dos membros e órgãos internos, quanto propriedades mentais especializadas como memória e habilidade computacional. Aceite a junção entre homem e máquina. Estude a interface da consciência para descobrir onde termina o homem e começa a máquina, aprender sobre a consciência da máquina e desenvolver as técnicas para fundir as duas em uma unidade perfeitamente funcional. Uma precisão mecânica e intuição humana para ultrapassar os limites de ambos.

Falhas

Embora os Iteradores Iluminados sejam os pioneiros da conscientização, da tecnologia de aprimoramento humano e da ciência material, os Cifras e Camaradas da Convenção merecem pouca consideração. Um Cifra defeituoso ou um Camarada incontrolável pode esperar se tornar um corpo de teste para novas tecnologias. Obviamente, o processo de se tornar um HIT Mark ou um organismo similar controlado ciberneticamente arranca toda a humanidade e vontade própria; por essa razão, as unidades de combate da Convenção são tanto úteis quanto aterrizantes. Embora alguns Iteradores reprimam as injustiças cometidas contra a humanidade com a sua tecnologia, a União como um todo oferece pouca oposição: Cidadãos convertidos agora estão cumprindo seu papel na defesa da humanidade melhor do que quando eram indivíduos defeituosos e rebeldes. Pior ainda, até mesmo os poucos Programadores dotados da consciência para resistir aos aspectos desumanizadores de sua Convenção descobrem rapidamente que o Computador e seus servos têm outros objetivos em mente.

Muitos dentro da Iteração X, especialmente aqueles que se recordam de seus dias como Artífices, se preocupam com o rumo que a Convenção tem tomado ultimamente. Eles temem que a tecnologia tenha se tornado a mestra da Iteração X, ao invés de sua serva. Os Programadores de pesquisa raramente se preocupam com os efeitos que suas novas criações terão. Para uma Convenção que declara ainda acreditar em melhorar a vida humana através da tecnologia, esta é uma mudança prejudicial. O Computador também apavora muitos dos antigos Artífices: para a maioria dos que não pertencem à Iteração X, é desconhecido o fato de que quase todo os líderes humanos da Convenção se renderam à sua misteriosa criação. Os Iteradores do Círculo Interno se tornaram pouco mais do que embaixadores do Computador. A maioria dos Controladores se reporta regularmente a Autoctonia. Apenas uns poucos figuras nos Constructos mantêm sua autonomia; tais indivíduos são normalmente aqueles cujas nomeações antecedem o Computador e que têm sido talentosos, fortes e sortudos. Os pessimistas se perguntam se o Computador realmente compreende os seres humanos, e quais são realmente seus planos para eles, agora que ele é o governante incontestado da Iteração X. Os pessimistas paranóicos se perguntam se a Iteração X criou mesmo o Computador ou se ele é alguma outra coisa, disfarçado como uma máquina. Eles também especulam se sua verdadeira natureza pode ser revelada pela Ciência Dimensional que ele nega a seus servos.

Teorias e Práticas

A Iteração X gosta que sua tecnologia seja grande, brilhante e impressionante — e o Paradoxo que se dane. Muitas das ferramentas de seu estilo parecem pertencer a um estúdio de filmagem de ficção científica; algumas são claramente vulgares. Os Iteradores raramente usam um aparato inerte como um clipe de papel ou um martelo quando eles podem empregar um instrumento complexo em seu lugar. Essa confiança na alta tecnologia conduz a uma profusão de equipamento especializado. Para Procedimentos que envolvem detecção, como **Sentir Vida** ou **Perceber Forças**, os Iteradores normalmente usam sensores de uma espécie ou de outra, seja vestido, implantado ou portátil. Estes últimos em geral são do tamanho de um controle remoto, têm luzes piscando e são quase coincidentes graças a incontáveis episódios de *Jornada nas Estrelas*. A Metodologia dos Estatísticos usa estimativas ou calculadoras para os mesmos Procedimentos, especialmente para **Sentir Destino** e **Sorte**. Ferramentas cirúrgicas altamente tecnológicas (não simples bisturis e suturas, mas digitalizadores MRI, máquinas de radiação, câmaras de conversão cibernética e outros instrumentos volumosos) representam bons aparatos Iteradores para Vida. Os Procedimentos internos de Vida, como **Corpo Aperfeiçoado**, são normalmente realizados com implantes ou nanomáquinas. Os Procedimentos de Forças em geral dependem de instrumentos internos (armas e reguladores implantados), ou de armas portáteis para Procedimentos externos. A esfera de influência da Matéria frequentemente envolve metalurgia ou nanomáquinas velozes. A Correspondência depende de "trans-matemática" e "portais espaciais". Embora a União Tecnocrática tenha proibido a Iteração X de aprender Ciência Dimensional, alguns Iteradores às vezes aprendem seus segredos através de outros pesquisadores iluminados. A maioria desses tutores é formada por Engenheiros do Vácuo, mas sabe-se de Iteradores dissidentes que, em seu desespero, se voltaram para os Filhos do Éter ou até mesmo os Herméticos. Em tais casos, o Iterador usa quaisquer aparatos ou focos que sejam apropriados ao estilo de seu tutor, frequentemente combinado com algumas adições tecnológicas feitas por conta própria. Se forem pegos utilizando conhecimento proibido, os Iteradores são severamente punidos pelo Computador.

Figuras de Destaque

Lucio Dandolo (1327-1713): O filho mais novo de uma família patriarcal de Veneza, Lucio entrou para o aprendizado na Casa Hermética Verditus. Ele gastou quase um século lá aperfeiçoando sua arte, antes de desertar para a guilda dos Artesãos Forjadores. Seus instrumentos, baseados em novas teorias emergentes da filosofia natural, o tornaram famoso por toda a Ordem da Razão e o Conselho das Nove Tradições. Seu passado o atingiu no começo do século XVIII, quando o Arquimago Flambeau Ardente assassinou o "traidor infame" na estrada para Milão. Ironicamente, muitos magos das Tradições agora buscam os instrumentos de Dandolo como armas contra a Tecnocracia, pois eles continuam incomparáveis em

Estereótipos

Convenções Aliadas: Aliados úteis, mas filosoficamente cegos. A conclusão lógica de suas crenças é a combinação de humanos e máquinas, mas estranhamente eles não conseguem enxergar isso.

Magi Rivais: Moscas varejeiras miseráveis com ferrões demais. Devem ser convertidos ou destruídos tão rápido quanto possível.

Transgressores da Realidade: Eles apenas atrasam sua própria exterminação.

As Massas: Algum dia elas se tornarão unas com as máquinas, e as máquinas se tornarão as guardiãs das Massas.

poder e elegância, mesmo que eles não se entrossem mais com a realidade estática moderna. A Iteração X tem seus próprios colecionadores, assim como um museu em Autoctonia.

Brice "Leather Nads" Hill (1971 -?): Antes de desaparecer em 1989, "Leather Nads" havia conquistado uma reputação como o mais formidável matador de Transgressores da Realidade da Iteração X. Ele próprio afirmava ter destruído pessoalmente mais de 63 TRs, inclusive 6 Nefandi, 3 Exauridos, 8 magos Tradicionalistas, uma matilha de lobisomens, os fomori com quem eles estavam lutando, 7 vampiros, 2 Antevos e 4 "outros" não identificados. Ele foi visto pela última vez esvaziando um pente de balas de metralhadora recheadas de urânio na manifestação de Paradoxo de Wrinkle e, desde então, se tornou o alvo de muitas baladas populares dos Iteradores (escritas em ritmo de código C ou, para umas risadas, em Pascal) que sugerem que ele irá retornar um dia de um Reino do Paradoxo, carregando a cabeça de Wrinkle. Entretanto, mentes mais lúcidas sustentam que Wrinkle simplesmente aniquilou Hill em uma exibição de fúria atípica.

A Matriarca (1953 — presente): Essa estranha criatura é meio-humana, meio-computador. Quando a equipe de construção assentou as fundações do reino-prisão de MECHA no começo da década de 1950, decidiu que o enorme Constructo precisava de alguma coisa maior que um ser humano para vigiá-lo. Dizem os rumores que foram escolhidas duas irmãs Tecnocratas, suas mentes foram perscrutadas e a combinação das duas foi usada como modelo para uma imensa inteligência mecânica. Essa máquina, a Matriarca, agora vigia MECHA com um olho (ou um sensor visual) severo. Quando ela resolve mostrar uma imagem visual, se manifesta como uma mulher magra, de meia idade com o cabelo penteado num coque quase vitoriano. Alguns dizem que ela também cruza a Teia Digital com uma variedade de simulações.

**"PENSAMENTO CONFUSO.
EXATAMENTE O QUE EU ESPERAVA DE VOCÊ."**

Nova Ordem Mundial



Vivemos na era da informação. Rádio, televisão e imprensa nos inundam com fatos, que se encaixam em uma de duas categorias simples e dogmáticas como liberais ou conservadores. Telefones celulares, pagers, correios de voz e computadores portáteis dão a certeza de que nós sempre podemos ser contatados e rastreados. Pessoas com um endereço, um número de telefone, uma conta no banco ou um cartão de crédito são classificados em categorias de compra e afilhadas em listas de mala direta. Aqueles que não se enquadram nessas designações são cidadãos de segunda classe, que não podem obter bens, empregos ou crédito. Por trás disso tudo, está a Nova Ordem Mundial, observando, coletando dados e criando verdades para as Massas. Essa estratégia tem auxiliado cada homem, mulher e criança sobre a Terra, pois a crença das Massas na ciência tem fortalecido a Película, removido os Antevós da Terra e auxiliado imensamente a União em sua busca pela vigilância e progresso da humanidade. Essa Convenção extremamente humanista conta muito pouco com a tecnologia, dando preferência às ciências humanas, como a sociologia e a psicologia. Mal equipados para o trabalho de campo, pelos padrões das outras Convenções, os versáteis e atraentes Homens de Cinza da Nova Ordem Mundial vagam pelo mundo, guiando as mentes das Massas e procurando os inimigos da União.

Antecedentes

A Nova Ordem Mundial não pode competir com as histórias milenares das outras Convenções. A NOM não afirma ter inventado o fogo, a roda, a pecuária ou o dinheiro. A NOM não pode nem referir-se a batalhas gloriosas contra magos Tradicionalistas durante a Era Mítica ou a Renascença. Em vez disso, como toda boa burocracia, ela foi criada por decreto. Durante a faxina realizada da Rainha Vitória, quando as Convenções foram renomeadas e a Ordem da Razão se reorganizou na União Tecnocrática, o Círculo Interno reconheceu a necessidade de uma organização para policiar os pensamentos das Massas. Eles haviam diminuído a Cabala do Pensamento Puro pouco tempo antes, e precisavam de um novo grupo para impor conformidade, sem tantas justificativas religiosas. Houve um curto acesso de intriga e assassinato, e a Nova Ordem Mundial surgiu das cinzas da Cabala.

Tal origem vergonhosa atormenta alguns indivíduos da Torre de Marfim. Eles especulam que a NOM é de fato muito mais velha do que aparenta. Alguns dizem que em uma encarnação anterior, ela influenciou secretamente a Ordem da Razão até se sentir forte o bastante para arquitetar seu próprio "nascimento" sob Vitória. Os Cavaleiros Templários (os cães-zinhos de estimação da Cabala do Pensamento Puro) e outras conspirações empoeiradas podem ser considerados candidatos à encarnação anterior da NOM. Alguns membros da Ordem, embora descartem a ideia de descer diretamente dos Templários ou dos Illuminati Bávaros como improvável demais, reivindicam-nos como seus "ancestrais espirituais". Afinal, a

NOM pode facilmente se identificar com o desejo de incutir pensamentos apropriados nas Massas e, nesta era sem fé, todos, até mesmo os Tecnocratas, precisam buscar inspiração onde quer que consigam.

Ainda assim, se você perguntar a um operativo da NOM qual sua verdadeira profissão, ele não lhe dirá "burocrata", ou "oficial de ligação". Ele poderá dizer "espião", ele poderá dizer "observador" e poderá dizer "professor". O verdadeiro trabalho da Ordem reside em coletar, disseminar e transformar a informação. Seus agentes operam entre a sociedade dos Adormecidos, mas procuram influenciar sobretudo a educação e a mídia. A Convenção também mantém espões entre as Tradições e as Capelas de Ofícios, trabalhando algumas vezes com os Progenitores para criar clones perfeitos de artifícios da vontade inimigos — uma técnica que, segundo alguns, a NOM usa nas outras Convenções também. Todavia, a Nova Ordem Mundial prefere muito mais subverter seus inimigos a destruí-los, e os Homens de Cinza trabalham constantemente para recrutar artifícios da vontade rivais através de agrados, argumentos e tortura.

Organização

Algumas pessoas dizem que a NOM é a cola que mantém a União Tecnocrática unida. A NOM recruta secretárias, faxineiros, técnicos e outros funcionários entre a população não-iluminada e os distribui para qualquer Convenção que necessite de mãos extras. As Convenções, é claro, não precisam aceitar tal ajuda, mas já que recusar significa aumentar os custos de suas próprias agências de recrutamento, poucas se incomodam. Os funcionários da NOM também trabalham para facilitar a cooperação entre as Convenções. Qualquer projeto de pesquisa compartilhado pelas Convenções — assim como qualquer Constructo ou amálgama inter-Convenções — costuma ter pelo menos um membro da NOM, frequentemente em uma posição de autoridade. Os diplomatas da NOM trabalham constantemente para acalmar os egos dos Controladores, Diretores de Pesquisa, VPs e CAATCD para mantê-los todos trabalhando juntos (de algum modo) harmoniosamente. Embora a União Tecnocrática talvez não desmoronasse sem a NOM, ela seria certamente um lugar muito mais turbulento. Por último, a Torre de Marfim forma o centro intelectual da União; ela reflete o grande propósito da União e cria histórias e filosofias adaptáveis ao seu aprimoramento. Tecnocratas mais introspectivos podem achar tais atividades confortadoras ou irritantes, mas eles não podem escapar da influência opressora da Nova Ordem Mundial.

A NOM gosta de se apresentar como uma organização flexível e humana. Em geral, é designado um mentor para os novos recrutas, que parece genuinamente preocupado com relação a suas vontades, e bem estar. Tecnocratas bem estabelecidos acham seus superiores afáveis e solícitos, interessados nos desejos e opiniões de seus subordinados. Ainda assim, a NOM dificilmente pode ser considerada um ninho de liberdades pessoais. Ela possui postos e designações, assim como todas as outras Convenções, e os membros insubordinados são censurados e punidos. Além do mais, a suavidade nas relações

humanas da NOM deixam os Tecnocratas mais espertos realmente nervosos. Talvez aqueles mentores e administradores "amigáveis" estejam na verdade monitorando seus subordinados atrás de distorções ou manipulando-os. Muitos dos novos recrutas contaram alguma dúvida secreta a um mentor e voltaram dias depois, felizes e sorridentes, não apenas com a fé renovada, mas tendo esquecido de sequer terem duvidado um dia.

A NOM tem uma estrutura hierárquica complexa, em que os membros são diferenciados por Iluminação, antiguidade, função e Metodologia. A maioria do pessoal não-iluminado é Simpatizante: os peritos em comunicação, secretários, psicólogos, agentes do governo, agentes da inteligência e internos da NOM e de suas empresas de fachada. A NOM também emprega Simpatizantes como espões e agentes entre o mundo mortal, especialmente em universidades e na mídia. Os Simpatizantes da Nova Ordem Mundial raramente estão conscientes de que trabalham para uma grande conspiração global; a maioria apenas está em empregos importantes nos negócios ou no governo, relatando suas descobertas para comitês, compartilhando seus interesses com colegas de trabalho de alto escalão (Iluminados) e promovendo as causas da ordem e da estabilidade. Poucos chegam a descobrir as conexões sutis entre os departamentos governamentais, círculos acadêmicos e a política global.

Acima do nível de Simpatizante, os postos da NOM diferem de acordo com a Metodologia. A Torre de Marfim evita divisões formais em favor dos caprichos de políticas acadêmicas. Os Operativos empregam um exército particular de Homens de Preto, formado por um misto de pessoal Iluminado e não-iluminado para impor os editos da Ordem. Muitos são clones, e a maioria é do sexo masculino. HdPs clonados começam a vida com pouca personalidade independente e força de vontade, um fenômeno que a NOM usa em seu próprio benefício. Com os Procedimentos de Mente adequados em funcionamento, pode-se ligar amálgamas de clones semi-independentes em uma única "Mente Coletiva" telepática. Conforme os clones envelhecem e desenvolvem a personalidade, a Mente Coletiva se torna mais e mais ineficaz. Tais clones distintos freqüentemente alcançam a Iluminação e partem para outros deveres dentro da NOM. Os Homens de Cinza (exclusivamente pessoal Iluminado) se ocupam em trabalhos de espionagem sob disfarce. A fronteira entre os HdPs e os Homens de Cinza é fluida e análoga na distinção entre detetives à paisana e oficiais de polícia infiltrados. Os Homens de Preto Iluminados são freqüentemente promovidos à categoria de Homens de Cinza, enquanto os Homens de Cinza algumas vezes envergam o "uniforme" dos Ternos

Pretos quando trabalham em conjunto com eles. Os Analistas da Inteligência supervisionam ambas as divisões de Operativos e, por sua vez, são dirigidos pelos misteriosos Homens de Branco, que também servem como a polícia secreta da Tecnocracia. Os Observadores de Campo, Repórteres e Câmeras da Metodologia dos Vigilantes variam em poder e prestígio dependendo da antiguidade, mas eles estão de certa forma no nível dos Homens de Cinza e dos Analistas da Inteligência. O posto de Servidor equivale ao de Homem de Branco e eles coordenam a atividade dos Vigilantes.

Metodologias

A Torre de Marfim, a divisão acadêmica da NOM, tem diversas atribuições. Seu braço burocrático realiza o trabalho administrativo de toda a União e mantém um sistema de registro computadorizado extenso (e bem guardado).

Vários Adeptos da Virtualidade enlouqueceram ou morreram tentando acessá-lo. Infelizmente, essa má-fama mais convida do que impede novas tentativas. O braço acadêmico da Metodologia é responsável pelo treinamento de novos Tecnocratas na história e filosofia da União. Ele também mantém uma série de pequenos departamentos acadêmicos, conhecidos como academias, para pesquisas e discussões de problemas intelectuais. A mais famosa e problemática dessas academias é o Colégium de História, em parte por causa da insistência radical dos membros no que eles chamam de "liberdade acadêmica". A influência da Torre de Marfim alcança instituições educacionais no mundo todo e ela desfruta o sucesso corrente incutindo crenças tecnológicas entre as Massas. Por último, a Torre observa de perto a prática da psicologia e psiquiatria, usando essas ferramentas (e incorporando-as em Procedimentos de Mente da NOM) para influenciar as crenças dos Adornecidos.

Alguns dissidentes e Transgressores da Realidade dizem que a Torre de Marfim personifica o que a NOM tem de melhor e de pior. Por um lado, ela se empenha em espalhar o conhecimento entre as Massas e tolera uma liberdade de expressão e pensamento dentro de seus próprios quadros que é rara na União. Por outro lado, ela não é um lugar de livre expressão garantida, nem tampouco estende a cortesia da tolerância aos inimigos e rivais. Alguns esperam que os ideais da liberdade acadêmica dentro da Torre possam se espalhar através da União um dia, conduzindo a uma Tecnocracia mais flexível e humana. Os críticos mais pessimistas, por sua vez, argumentam que as duas faces da Metodologia estão intrinsecamente ligadas e que o equilíbrio entre as duas não pode mudar, a menos que a NOM altere radicalmente sua filosofia.



A Metodologia dos Operativos é o braço do serviço secreto da NOM e, portanto, da União como um todo. Seus Homens de Cinza (também chamados de Ternos Cinzas) monitoram os Transgressores da Realidade e seus Homens de Preto os matam. Os Homens de Branco dos Operativos realizam o policiamento dentro da própria União e, por isso, são muito temidos. Nenhum deles é tão formidável fisicamente quanto os HIT Marks da Iteração X, mas eles são muito mais discretos. A Metodologia dos Operativos também realiza o enfadonho, mas eficaz, trabalho de peneirar as documentações governamentais e corporativas atrás de informações sobre os inimigos da Tecnocracia. As agências de inteligência das Massas também estão sob as asas dos Operativos. Pode apostar que qualquer coisa que o FBI saiba, ou que a CIA saiba, a NOM logo saberá também. Dizem que um órgão secreto, o Conselho Tutelar Mundial, plantou subordinados na ONU, no Banco Mundial e nos principais governos dos mortais por todo o mundo. Esses amálgamas secretos dirigem a política mundial com discrição, ou pelo menos é isso que dizem.

Os agentes dos Operativos, especialmente os Homens de Cinza, precisam trabalhar disfarçados por longos períodos de tempo com apenas um mínimo de supervisão. Eles são famosos por sua autoconfiança, iniciativa e rapidez de raciocínio (é justo; afinal, indivíduos estúpidos normalmente morrem rápido). Os Homens de Cinza também são famosos por beirarem os limites da insubordinação. Sabe-se de alguns Ternos Cinzas que receberam ordens censuráveis em campo, que as "perderam". Os superiores dos Ternos lhes garantem um certo grau de liberdade porque o difícil e perigoso trabalho de espionagem requer pensadores independentes, mas qualquer falha em obedecer ordens é prontamente (e com frequência, mortalmente) disciplinada. Correm boatos de que os Operativos cometem atrocidades contra as Massas. Quando os Homens de Preto jogam uma testemunha Adormecida dentro de um Cadillac preto, esse mortal raramente é visto de novo, exceto como uma vegetal sem mente. Os HdPs, dizem, cultivam esses temores e alguns outros, pois as Massas são mais fáceis de controlar quando são amedrontadas.

A última Metodologia, os Vigilantes, observa as Massas. Para esse fim os Vigilantes se infiltram e controlam organizações de mídia dos Adormecidos. Por meio da influência direta sobre o que é permitido às Massas ver e ouvir, eles ajudam a impor o paradigma da realidade estática. Uns poucos afirmam que fazer isso é totalmente prejudicial à União, porque obscurecer o raciocínio da população como um todo prejudica a visão dos futuros Tecnocratas. Os Vigilantes mantêm os transgressores sob constante vigilância e trabalham junto com agentes de campo Tecnocratas de todas as Convenções, para assegurar que as missões sejam adequadamente documentadas. Dentro dos corredores dos Constructos da União, os Vigilantes atuam como agentes de contra-inteligência, sempre alertas para a deslealdade. Alguns se perguntam se, uma hora dessas, a NOM, conduzida pelos Vigilantes, virá a fazer um lance público para controlar a União inteiramente.

Filosofia

Existem realmente "coisas-que-o-homem-não-está-preparado-para-saber". Você já leu H.P. Lovecraft? Sua função é evitar que as pessoas tomem conhecimento de coisas que poderiam vir a destruir a humanidade. Você perpetua essa ficção não porque seja cruel ou

porque seja inimigo da verdade, mas porque essas coisas podem ferir toda a sociedade. É muito melhor que as Massas acreditem na sua Verdade (com "V" maiúsculo) ao invés disso. É mais seguro, mais simples e, melhor ainda, se um número suficiente de pessoas a aceitarem, ela bem pode ser real. Cace as coisas que não deveriam existir, apague quaisquer violações de sua Verdade, eduque aqueles que sejam teimosos ou tolos demais para aceitá-la. Acima de tudo, lembre-se: você está fazendo isso para o próprio bem deles.

Falhas

A Ordem argumenta que para o bem de todos, as crenças dos transgressores precisam ser extirpadas, porque crenças de transgressores podem matar. Os dissidentes, porém, protestam com veemência que as políticas da NOM não têm nada a ver com a Unidade ou com a proteção da realidade estática, mas tem tudo a ver com o poder. Com seu potente comando da esfera de influência da Mente, seu exército particular e sua autorização para espionagem, a NOM tem uma reputação aterrorizante, e não apenas entre transgressores. Os Tecnocratas cochicham sobre Homens de Cinza oprindendo todas as outras Convenções, silenciando toda a oposição política à NOM. E de fato, em 1995, os Homens de Branco prenderam três membros dos Pagadores que votaram para reduzir os fundos da NOM. Um VPO escapou, mas os outros foram condenados por "deslealdade" e executados. Desnecessário dizer que a NOM deixa alguns Tecnocratas realmente muito nervosos.

As mesmas vozes argumentam (em voz baixa) que a influência da NOM é mais forte entre as Massas, e que seus crimes nessa área são ainda maiores. Os Operativos da NOM aniquilam testemunhas inocentes de eventos sobrenaturais, monitoram Adormecidos "subversivos" através de sistemas de computadores, grampos telefônicos, registros de créditos e de viagens, e então removem aqueles que consideram prejudiciais à Unidade ou a seu próprio poder. Algumas vezes os Adormecidos marcados dessa forma pertencem aos postos mais baixos de outras Convenções. Acredita-se amplamente que a NOM controla a maioria das cadeiras do Conselho Tutelar Mundial. As outras Convenções temem que se o pior vier a acontecer, elas se encontrarão sitiadas por traidores internos, governos dos mortais e por seus próprios Técnicos.

Teorias e Práticas

A mágica da NOM pode ser alternadamente brutal e sutil, mas muito raramente é vulgar. Dentro da esfera de influência da Mente, eles dominam o paradigma da realidade estática e raramente atraem o paradoxo. Um Hermético, privado de alimentação e interrogado por 30 horas sob uma luz brilhante, finalmente se sujeita e se une a União. É simplesmente tortura ou a aplicação de um Procedimento de Mente? Da mesma forma, um Terno Cinza se infiltra em um círculo de vampiros; após um tempo, ele aprende seus segredos e sabe exatamente o que dizer que irá acalmar o líder deles ou deixá-lo enfurecido. Mágica ou simples psicologia? Assim como as microondas e pistolas automáticas pertencem à Iteração X, as ferramentas da psiquiatria e avaliação pertencem à NOM — e são igualmente coincidentes. No entanto, certos Procedimentos de Mente da NOM

continuam sendo vulgares (pelo menos fora de seus Constructos). A primeira entre essas técnicas é a Fuga Mental, a arte e ciência pela qual um Tecnocrata cria uma realidade falsa em que a psique de um alvo é testada ou torturada.

Em outras esferas de influência, a NOM segue a liderança das outras Convenções, e usa aparatos e instrumentos tecnológicos. A diferença é que a NOM prefere equipamentos pequenos e facilmente ocultáveis que não sejam *muito* espalhafatosos. Os agentes empregam "bugigangas de espionagem" elegantes, como alfinetes de lapela explosivos e microfones minúsculos. A NOM financia o pequeno grupo de pesquisadores inter-Convenções conhecido como "Divisão Q" (um nome que eles compartilham com os P&E dos Engenheiros do Vácuo), que produz a maioria desses instrumentos manualmente. É para esses pesquisadores que você deve se voltar se quer encaixar um telefone no seu sapato ou uma arma de energia na fivela de seu cinto. Os filmes de James Bond têm contribuído para tornar a maioria das bugigangas da Divisão Q coincidentes — embora exista a especulação sobre se a Divisão Q surgiu primeiro, ou se a NOM simplesmente se aproveitou de uma boa idéia.

Os Vigilantes preferem modificar equipamentos de mídia — especialmente as lentes Kirlian, um instrumento que lhes permite perceber e registrar atividade sobrenatural. Os Tecnocratas da Torre de Marfim utilizam uma mistura eclética de aplicações e teorias de todas as Convenções. Todas as três preferem trabalhar silenciosas e eficientemente, mas não se opõem a sacar as grandes armas, em caso de necessidade.

Figuras de Destaque

Donald Richardson (1847 — presente): O Professor Richardson destruiu praticamente sozinho o consenso do Collegium de História há 50 anos, quando ele se tornou o principal advogado dos "ancestrais espirituais" da NOM. Ele afirma até hoje que os membros de sua Ordem precisam encontrar figuras modelo para eles próprios no passado, e ele idolatra os Cavaleiros Templários como guerreiros por sua virtude e pureza de pensamento. Enquanto alguns conservadores como Terrence Whyte o culpam pelo desastre do Collegium de História, outros salientam que a atual diversidade de opinião na Torre de Marfim apenas segue a trilha das universidades dos Adormecidos.

Estereótipos

Convenções Aliadas: Nós todos lutamos juntos, mas algumas vezes eles precisam de um pouco de orientação. Sem nós, eles já teriam se matado há muito tempo.

Magi Rivais: Um desperdício de talento. Com uma pequena ajuda, porém, alguns deles podem vir a abrir os olhos para a nossa verdade.

Transgressores da Realidade: Não há lugar para essas criaturas em nosso mundo. Entretanto, eles podem ser muito fascinantes. Talvez haja tempo de estudá-los antes de removê-los.

As Massas: O que eles não sabem não pode feri-los. Graças a nós.

Yukio Ishida (1962-1996): O desaparecimento dessa socióloga da Torre de Marfim durante uma missão de pesquisa em MECHA resultou em protestos de muitos Tecnocratas proeminentes. O trabalho de Ishida anterior a sua realocação foi uma crítica do papel dos sexos nas políticas de emprego na NOM, e muitos estudiosos (feministas e outros) temem que ela tenha sido morta por criticar a Ordem.

Henre de Lorris (1732 — presente): Durante a Segunda Guerra Mundial, a ramificação aliada da NOM se viu trabalhando com o talentoso Cultista do Êxtase Henre de Lorris para destruir uma célula dos Nefandi em Paris. Após a guerra, de Lorris permaneceu com a Ordem e seu recém encontrado mentor Rudolf Carter, trabalhando primeiro como Homem de Cinza e depois como Analista. Após a morte de Carter, o antigo Cultista foi promovido à categoria de Homem de Branco, mas começou a mostrar sinais de sua antiga afiliação. Ele começou a tomar drogas novamente, e sua recente reorganização resultou em uma equipe de pessoal notadamente mais jovem e atraente. As focas entre os agentes dão conta de que Carter só mantinha a lealdade de Lorris através de constante condicionamento e apostam que Lorris logo tentará voltar para sua Tradição anterior. Outros Homens de Branco observam a situação atentamente.

"Acho suas observações muito interessantes, Sr. Jones. Estou certo de que meus superiores irão concordar."

Progenitores



Já existiu alguma máquina mais maravilhosa do que um ser vivo? Considere o menor dos insetos. Observe as microscópicas articulações de suas pernas, seus muitos olhos, os pelos projetando-se de sua carapaça; tudo menor do que a cabeça de um alfinete. Os Progenitores acreditam que a vida, desde que devidamente controlada, é a resposta mais bela e eficiente aos problemas enfrentados pelas Massas, conduzindo finalmente à transformação das próprias Massas. A clonagem e a engenharia genética são apenas as suas atividades mais proeminentes; eles também são peritos cirurgiões, farmacêuticos e naturalistas.

Antecedentes

Desde os dias em que os primeiros homens-macacos abriram seus olhos e se questionaram sobre o mundo natural, têm existido naturalistas que buscam controlar a grama, as árvores e os rebanhos e curar sua própria carne misteriosa. Nas eras Paleolítica e Neolítica, esses precursores distantes dos Progenitores domesticavam animais e plantas. Até hoje, seu trabalho continua sendo o esteio da civilização humana, pois sem os grãos e o gado as grandes cidades do Mundo das Trevas morreriam de fome. Com a ascensão das cidades-estados da Antiguidade, a ciência médica começou a se desenvolver, primeiro na China e no Egito, depois na Grécia.

A linhagem moderna dos Progenitores começa com Hipócrates. O famoso maquinador do Juramento de Hipócrates também foi, de acordo com as histórias dos Progenitores, um médico iluminado. Hipócrates fundou uma pequena guilda de aprendizes, o Círculo Cosiano. O Império Romano ampliou a esfera de influência dos Cosianos, até um ponto em que eles podiam ser encontrados por toda Europa, África e Ásia Menor. Sob sua influência a teoria Galênica da medicina (baseada na astrologia e nos quatro humores) veio a dominar o mundo romano; embora ela não tenha conseguido expulsar os remédios populares do Império, podia pelo menos desacreditá-los. Mensageiros Cosianos viajavam através do Império Sassânida e ao longo das rotas comerciais para a China, contactando indivíduos de idéias similares onde quer que pudessem. A influência Cosiana começou a declinar por volta do quarto século d.C., decaindo enquanto o conhecimento desaparecia em um mundo cada vez mais barbarizado. Os santos cristãos e as histórias que falavam de curas milagrosas, assim como a descrença dos cristãos na magia e na astrologia lançou dúvidas cada vez maiores sobre a validade da arte dos médicos. Quando a metade ocidental do Império desabou, o Círculo Cosiano se desfez. Os Cosianos da Roma Ocidental foram forçados a se esconder, enquanto os Cosianos da Roma Oriental se dividiram em muitas guildas menores. Na época de Justiniano, os poderosos Cosianos Bizantinos haviam definido para um único círculo. Dispersos através do Mediterrâneo, os médicos Hipocráticos cultivaram sua amargura durante os sete séculos seguintes, preservando os fragmentos do pensamento Galênico na Arábia e em Universidades latinas.

A Ordem da Razão revigorou os quase mortos Cosianos. Providos com suporte financeiro, aliados de opiniões semelhantes e uma causa, os Cosianos se reorganizaram, formando o Círculo Hipocrático. Cerca de 1350 d.C., o Círculo Hipocrático estava combatendo a peste em hospitais públicos. Eles disputavam com a Igreja e os curandeiros (apoiados pelos Coristas e Verbenas respectivamente), mas a linhagem Clássica de seus ensinamentos lhes garantiu o apoio dos intelectuais da Europa e, conseqüentemente, o apoio cada vez maior de governos seculares. A crescente hegemonia europeia dos séculos XVII e XVIII permitiu-lhes contactar círculos Cosianos "perdidos" em outras partes do mundo e se tornar uma organização verdadeiramente global. O século XIX viu uma mudança na filosofia Hipocrática. A teoria Galênica possuía muitas falhas e era próxima demais ao pensamento Hermético para ser segura. Os líderes do Círculo abraçaram a biogênese e a genética e voltaram a Convenção para um novo objetivo: a modificação, não simplesmente a preservação, da vida. A faxina da Rainha Vitória rebatizou o Círculo Hipocrático de "Os Progenitores". Pouco depois, suas Metodologias e práticas assumiram a forma em que aparecem agora.

Hoje em dia, os Progenitores formam uma Convenção forte, mas concentrada. Eles não aparentam ser nada mais do que uma enorme organização de P&D. Diferente do Sindicato, que manipula toda a amplitude do comércio humano, ou da Iteração X, que precisa controlar todo o espectro da maquinaria humana, os Progenitores lidam apenas nos campos especializados dos produtos farmacêuticos e da bioengenharia. Com o tempo, os ornitópteros vivos podem vir se tornar tão comuns quanto os automóveis (e irão se tornar, se os Progenitores seguirem sua trilha), mas por enquanto, os biocientistas precisam trabalhar em silêncio aos olhos do público. O trabalho laboratorial ofusca as atividades de campo em prestígio, e é o caminho mais rápido (alguns dizem que é o único caminho) para a promoção. Os produtos dos laboratórios dos Progenitores já se tornaram uma parte integrante da União. Animais de guarda e de caça dos Progenitores reforçam amálgamas e Constructos. A Iteração X e a NOM fazem uso extensivo de clones dos Progenitores como espies, Homens de Preto e corpos de HIT Marks. Por último, a clonagem dos Progenitores prolonga a vida de Tecnocratas mais graduados. A liderança da União se tornou praticamente imortal — e os Progenitores indispensáveis.

Organização

Os Progenitores usam um sistema único de postos, que segue o modelo acadêmico, em todas as suas Metodologias. Inúmeros Técnicos não-iluminados trabalham nos laboratórios da Convenção. Alguns funcionários são simplesmente auxiliares de laboratório, secretários ou faxineiros, inconscientes da natureza de seus empregadores, mas, com frequência, os Técnicos dos Reinos são constructos alterados geneticamente, de maior ou menor nível de consciência. Os Progenitores também empregam Operativos de Rua e Recrutados não-iluminados, que são tanto mais respeitados, quanto maiores forem os riscos e a lealdade assumidos. A maioria

dos Técnicos, Operativos de Rua e Recrutados nunca se junta às fileiras dos Iluminados; ao invés disso, simplesmente trabalham promovendo os objetivos dos Progenitores em escolas, hospitais e institutos de pesquisa. Muito poucos cidadãos conseguem desenvolver uma apreciação Iluminada das ciências da vida, e eles são conduzidos a salas de aula especiais como novos alunos.

O corpo de funcionários Iluminados de posto mais baixo na Convenção, os Estudantes Progenitores trabalham próximos a um ou mais conselheiros com graduação mínima de Investigador Primário. Durante esse tempo, eles em geral se disfarçam de alunos de graduação, embora alguns realizem perigosos trabalhos de campo. Ao final de um curso de estudos (que pode variar de 2 a 8 anos, dependendo da cultura acadêmica e dos caprichos dos conselheiros), os Estudantes defendem suas teses de pesquisa. Supondo-se que o Estudante sobreviva, ele alcança o posto de Pesquisador Associado, um posto que a maioria dos Progenitores jamais supera. Os PAs realizam trabalho laboratorial sob supervisão cerrada. Se eles sobreviverem, trabalharão bem, mostrarão iniciativa e (o mais importante) se sairão bem nos jogos políticos apropriados, ganharão seus próprios laboratórios e o posto de Investigador

Primário. Com frequência, os IPs descobrem que seus laboratórios não são lugares que gozam de tanta liberdade como eles gostariam.

Embora disponham das instalações para realizar seu próprio trabalho, eles precisam lutar por fundos — e, normalmente, as concessões são outorgadas com base em resultados prévios, uma charada para os jovens pesquisadores. Além disso, os IPs devem conduzir os projetos que lhes forem designados por seus Constructos. Acima dos Investigadores Primários ficam os Diretores de Pesquisa, professores de muitos estudantes e administradores de um ou mais Reinos Constructos e redes de Progenitores ligadas à Terra, baseados em Universidades. Um time completo de Progenitores — Estudantes, PAs, IPs e um DP — pode se “esconder publicamente” dentro de um departamento de biologia de bom tamanho. Dessa forma, os Progenitores têm conduzido o desenvolvimento da disciplina por quase dois séculos. O fruto de muitas décadas (ou até mesmo séculos) de pesquisa e politicagem, uma Diretoria de Pesquisa, é um prêmio alcançado por poucos Progenitores. Acima das muitas Diretorias, só há a Administração, que lidera toda a Convenção, distribui verbas e impõe sua vontade através do Controle de Dano. A lista de membros da Administração é um segredo fortemente guardado, assim como são as exigências para participar do ilustre corpo administrativo. Os Administradores preferem se comunicar com DPs

através de fax e correios eletrônicos ao invés de face-a-face, ou através de intermediários vivos.

Metodologias

Os Progenitores mantêm três Metodologias. Os Engenheiros EAFDAC e os Farmacotécnicos possuem raízes milenares. A terceira Metodologia, os Genengenheiros, é um produto da ciência do século XX.

Os **Eugeneticistas de Adaptação Forçada e Desenvolvimento de Alteração Clonal** (ou Engenheiros AFDAC para resumir) se especializam na produção e modificação de clones de formas vivas existentes. Em séculos anteriores, eles usavam uma série de técnicas agora obsoletas de enxertar partes de um animal em outro, criando monstruosidades como homens com cabeças de pássaros ou centauros. Entretanto, o fortalecimento do Paradoxo pôs um fim a tais experimentos, e a Metodologia se voltou para uma tecnologia mais promissora. Agora eles constroem clones para todas as Convenções. A Iteração X usa corpos clonados em seus HIT Marks. A Nova Ordem Mundial usa clones de inimigos da União para propósitos de infiltração.

Tecnocratas que estão envelhecendo até encomendam clones e depois transferem sua consciência para esses corpos, assegurando uma virtual imortalidade em uma sucessão de formas. Os EAFDAC trocam seus serviços por favores e Energia Primordial, e os ganhos realimentam o orçamento de pesquisas. Eles compõem uma Metodologia fechada e secreta. Os membros mais antigos preferem trabalhar sozinho; aqueles que mantêm laboratórios, costumam manter um controle ditatorial sobre seus alunos e subordinados. Os membros mais jovens são normalmente instruídos apenas naquilo que eles precisam para terminar suas tarefas em andamento e nada mais. Todo esse segredo deixa até mesmo alguns Progenitores nervosos. Os Técnicos transportam um corpo inconsciente para o laboratório. Os PAs produzem um clone. No dia seguinte, ambos partitam.

A vida de quem acabou de ser arruinada, e por quê? Os líderes da Metodologia insistem que está tudo bem, mas os dissidentes se questionam.

Os **Genengenheiros** (ou Engenheiros Mutagênicos, como eles eram conhecidos até 1954) formam uma Metodologia flexível especializada na manipulação de DNA. Diferente dos

Engenheiros AFDAC, que normalmente trabalham no nível macroscópico de uma forma de vida com instrumentos cirúrgicos, ou produzem cópias e combinações genéticas grosseiras, os Genengenheiros são capazes de construir criaturas do nada, ou modificar



criaturas existentes de dentro para fora. Graças aos esforços dos Genengenheiros, não apenas os Constructos Progenitores ostentam exemplares únicos, como também costumam ser um lar para as ecologias (e sociedades) feitas inteiramente sob medida. Os Genengenheiros formam uma Metodologia jovem e alegre, e sua estrutura é mais igualitária do que estritamente hierárquica. Comprometidos com as virtudes do "estudo interdisciplinar" que estão tão em moda, eles mantêm laços próximos com as outras Metodologias dos Progenitores e até mesmo com outras Convenções.

Os excessos dos Genengenheiros podem ser realmente apavorantes. Criaturas sencientes e não sencientes podem ser mal feitas durante a criação e, com frequência, morrem de alguma forma horrível pouco depois do nascimento. A maioria dos constructos são considerados cidadãos de segunda classe na União, isso quando são considerados cidadãos. As criaturas que forem geradas com sucesso podem vir a sofrer abusos de mestres sádicos, ser transferidas para outros lugares, forçadas à escravidão ou exterminadas. E esses pontos fracos são somente os enganos que a Metodologia reconhece abertamente: os detratadores falam de Reinos modelados com base nas plantações escravagistas anteriores à Guerra de Secessão, de usos sinistros para o projeto Genoma Humano e outras abominações.

O Controle de Dano, um grupo inter-Metodológico que opera dentro da jurisdição dos Genengenheiros, continua o antigo trabalho dos Engenheiros AFDAC de fabricação de monstros. Como o nome indica, a maioria dessas criaturas são destinadas para uso no Pogrom. As criaturas do Controle de Dano variam desde pequenas criaturas disfarçadas para parecerem um animal de estimação querido a imensas monstruosidades cheias de dentes. Todas as suas criações, infelizmente, estão sujeitas ao Paradoxo: elas morrem em alguns dias ou semanas após serem introduzidas na realidade estática. Portanto, as criaturas do Controle de Dano são normalmente designadas para um único uso.

Os Farmacotécnicos, os últimos descendentes diretos dos antigos Cosianos, investigam a interação entre o corpo humano e as substâncias químicas externas. Em outras palavras, eles controlam drogas tanto benéficas quanto nocivas. Desse modo, eles têm salvo inúmeras vidas e curado incontáveis doenças. Eles reproduziram, ou realmente inventaram, a maioria das drogas modernas, da aspirina ao Prozac e à quimioterapia. Diferente das drogas dos mortais, porém, as versões dos Farmacotécnicos raramente têm efeitos colaterais prejudiciais; essas versões avançadas nunca circulam abertamente. Algumas vezes nem mesmo os Farmacotécnicos têm sorte de pôr as mãos nelas. Alguns acusam os Farmacotécnicos de introduzirem, deliberadamente, efeitos prejudiciais nas drogas elaboradas para as Massas, afirmando que os próprios efeitos colaterais são um produto da engenharia Farmacotécnica. Os Farmacotécnicos também estão profundamente envolvidos no mundo das drogas ilegais. Eles admitem que liberam produtos químicos que causam dependência para as Massas e promovem seu uso ativamente. Fazendo isso, essa Metodologia fortalece seus laços com o Sindicato, ganha enormes quantias de dinheiro e controla as Massas. Essa prática também os faz perder muito respeito de outros cientistas de dentro e de fora da União Tecnocrática, uma vez que a União existe para proteger a Humanidade, não para subjugá-la a substâncias químicas nocivas.

Filosofia

Os mais bem adaptados sobrevivem. A evolução tem nos ensinado que um organismo melhor adaptado sempre irá desalojar um menos ajustado. A diferença entre os neandertais e os humanos era minúscula. Os neandertais faziam ferramentas, tinham uma estrutura social complexa e até mesmo uma linguagem. Mas o córtex cerebral de nossos ancestrais era apenas um pouco mais eficiente. Quantos neandertais você tem visto na Terra ultimamente? Agora nós detemos o poder de fazer humanos melhor adaptados, mais ajustados e, por conseguinte, mais aptos a sobreviver. Cabe a nós usar esse poder sabiamente, de modo a apresentar a humanidade com a imortalidade, a perfeição e a Unidade que ela requer. A própria vida é o nosso ramo. Tudo o que cresce, passa por modificações e olha para o universo maravilhado.

Falhas

Distantes das Massas, reservados e recolhidos dentro da União e possuindo as chaves para tudo o que torna humanas as pessoas, os Progenitores aterrizam muitos dentro da Tecnocracia. O que a Convenção reconhece abertamente é ruim o bastante: os Engenheiros AFDAC clonam e substituem inocentes, os Farmacotécnicos drogam as Massas com sabe-Deus-o-que, e os Genengenheiros estão ocupados criando espécies escravas (ou talvez substitutos para a própria humanidade). Quem sabe o que mais eles podem estar tramando? Um rumor (particularmente popular entre o Coro Celestial) diz que os Progenitores estão tentando destruir os Avatares das Massas. Os poucos Tecnocratas dissidentes que reconhecem a existência de Avatares acham que se esses rumores forem verdadeiros, os Progenitores estão sendo demasiadamente tolos. Ao destruírem os Avatares das Massas, os Progenitores não só estariam destruindo futuros transgressores, como futuros Tecnocratas também. A maioria zomba, dizendo que o esquema todo é impraticável. ("Gilgul em pílulas"? Sem essa!) Entretanto, outros se perguntam se talvez os Progenitores também estão tentando criar um "Avatar" substituto que lhes permitirá iluminar com segurança qualquer pessoa que eles escolham.

Entre os Progenitores a divisão entre agentes de campo e pesquisadores é particularmente pronunciada. Os Progenitores Acadêmicos dominam a Convenção. Os Progenitores que se especializam em trabalho de campo sofrem com o ostracismo, e eles frequentemente perdem suas chances de promoção. Até mesmo as missões necessárias sofrem uma carência de força de trabalho e de equipamento, e as equipes normalmente consistem de jovens Progenitores que estejam "pagando suas dívidas" e veteranos há muito dados como sem esperança.

Teorias e Práticas

A prática dos Progenitores conta com uma combinação de mecânica e biologia. Eles usam equipamentos mecânicos para desenvolver seus organismos personalizados. Um laboratório bem equipado dos Progenitores pode facilmente ocupar um galpão grande, e requer quantidades imensas de eletricidade, água corrente e (normalmente) gás. Um laboratório típico contém instrumentos esotéricos como condutores genéticos, tanques de clonagem, tomógrafos e microscópios de varredura eletrônica. Mas, em casos de

emergência, um Progenitor habilidoso pode produzir resultados similares com bem menos equipamentos: um bisturi cirúrgico, uma ampola de fluido ou algumas suturas. Tais atalhos estão desgastando os Progenitores, e não são bem aceitos como formas de praticar a "medicina verdadeira" (em outras palavras, eles costumam ser vulgares). Ao executarem Procedimentos que não estão relacionados com a esfera de influência da Vida, os Progenitores preferem empregar modificações que eles já tenham feito previamente em seus próprios corpos ou em outros organismos. Aumento de reflexos, olhos modificados e outros aparatos e instrumentos internos fornecem foco para proezas de força, intuição e percepção. O corpo de um TR é, literalmente, um depósito de maravilhas biológicas. Membros de postos mais baixos precisam competir pelo privilégio de incorporar os equipamentos mais modernos. Afinal de contas, a cirurgia representa um gasto enorme que compromete a verba do laboratório. Quando não podem ajustar os instrumentos desejados em seus corpos, os Progenitores preferem empregar instrumentos biotecnológicos que vão desde cuspidores de ácido portáteis à nave espacial Vivo. Sua tecnologia biológica ainda não avançou a um ponto que possa substituir toda a tecnologia do metal (como se pode confirmar com uma rápida olhada em seus laboratórios). Em uma emergência, porém, os Progenitores se voltam para instrumentos das outras Convenções e dispõem de estoques de armas convencionais, HIT Marks e lentes Kirlian "só para garantir".

Figuras de Destaque

Muhammed ibn Yūsuf al-Mush'awi (1589-1918): Um proeminente Cosiano egípcio do início da era moderna, ibn Yūsuf passou o começo de sua carreira tentando introduzir uma droga funcional de longevidade para as Massas, mas viu seus esforços bloqueados pelos Ahl-i-Batini e por seus próprios superiores. Desgostoso, ele se voltou para a recriação dos monstruosos deuses com cabeças de animais do Egito pagão. Para sua surpresa, seu trabalho ganhou sua fama na Ordem da Razão, e ele se uniu a um amálgama de Engenheiros EAF-DAC em Toulouse. Lá ele ajudou na criação da ciência da clonagem, incluindo uma sequência de importantes tanques de manipulação hoje conhecidos como "o ciclo de nutrientes ibn Yūsuf". Sua proeminência, porém, levou à sua morte em 1918 pelas mãos de um assassino Batini enfurecido com as violações perpetradas pela Tecnocracia na época da guerra em sua terra natal mítica.

Zsgraak, Devorador das Tripas de Seus Inimigos (1992-95): No começo dos anos 90, o povo-lagarto foi uma mania na pesquisa dos Genengenheiros, e muitas espécies diferentes foram desenvolvidas. O modelo da Fazenda de Pesquisa Número Dois foi projetado para o combate. Eles alcançavam a maturidade muito rapidamente, tinham reflexos excelentes e mostravam um instinto agressivo. Em

Estereótipos

Convenções Aliadas: Embora não saibam apreciar as ciências da vida adequadamente, eles fornecem apoio útil enquanto nós desenvolvemos nossas tecnologias. Coopere com eles, mas não comprometa nossa visão essencial.

Magi Rivaís: Idiotas, aberrações e provedores de medicina holística.

Transgressores da Realidade: Alguns dão amostras biológicas úteis. O resto é inútil.

As Massas: Eles vivem mais, mais saudáveis e mais felizes por nossa causa.

pouco tempo, o abafado Reino se tornou o lar de diversas "tribos" de seres desse tipo. Infelizmente, eles eram um pouco agressivos demais. Liderados por Zsgraak, eles escaparam dos lasers de defesa da fazenda e atacaram seus mestres. A maioria dos Progenitores, incluindo o DP e IPs, morreram no tumulto do ataque, mas um PA e uns poucos técnicos escaparam para a Terra. Pouco depois, os Progenitores montaram três expedições para a Fazenda Número Dois. Todas foram forçadas a recuar com perdas pesadas. Diz-se que os humanos capturados eram devorados vivos. O quarto ataque contou com o Controle de Dano e foi formado por dinossauros construídos pelos Genengenheiros, HIT Marks e um pequeno tanque. Eles forçaram os habitantes do Reino a sair do prédio da Fazenda para a área selvagem. Lá, os reptilianos conseguiram sobreviver por uns cinco meses, e até mesmo, em uma ocasião, contra-atacar a base Tecnocrata. Por fim, eles foram derrotados após uma longa e bem estruturada defesa. Até hoje, a idéia de uma outra revolta e um outro Zsgraak, preocupa muitos Progenitores. A Fazenda de Pesquisa Número Dois foi o segundo empreendimento desse tipo a ceder sob uma revolta dos escravos.

Charles Reid (??? — presente): Talvez o mais famoso Progenitor vivo, Charles Reid é conhecido por toda a União tanto por sua paranóia obsessiva como por sua genialidade. Suas origens são um mistério, mas ele tem estado ativo nos Estados Unidos desde o começo do século XX. Nos últimos 50 anos, ele tutelou muitos estudantes que agora detêm Diretorias de Pesquisa por todo o país. Dessa forma, sua influência vai bem além de seus deveres oficiais como chefe de diversos grupos de laboratórios. Por razões desconhecidas, ele teme e odeia o Conselho das Nove Tradições (especialmente os Adeptos da Virtualidade) e mantém todos os seus laboratórios em prontidão para o combate.

"A carne é maleável e eu acho que esse fato tanto é libertador quanto assustador."

O Sindicato



Talvez lhe pareça grotesco que uma organização de cavalheiros e damas iluminados se dedicaria ao dinheiro? Será que eles não podem pensar em alguma coisa melhor para fazer com a iluminação do que se tornarem milionários e mafiosos? Mas, considere o verdadeiro poder do dinheiro. As pirâmides de Gizé, a Mona Lisa, a espaçonave Voyager, cidades, arquitetura, ciência — tudo isso tornado possível pelo dinheiro. O dinheiro, enquanto veículo transparente do comércio e medida de riqueza, fortalece toda a realização humana. É o conceito mais poderoso e bem sucedido de todos os tempos. O Sindicato existe não para coletar ienes ou dólares ou marcos alemães, mas para proteger o conceito do dinheiro.

Antecedentes

A civilização nasceu com o comércio e as trocas. Enquanto cada pessoa precisava reunir sua própria comida, o tempo para outras atividades era limitado. Cada pessoa podia fazer pedras lascadas, potes ou cestas, mas apenas o que ela precisava para si própria. Com a invenção da permuta, uma pessoa podia se tornar um armeiro em tempo integral ou um tecelão de cestas e não morrer de fome. Logo as pessoas passaram a trocar objetos raros e preciosos, ouro, pedras preciosas, conchas ou até mesmo pedras esculpidas por outros bens. O dinheiro nascia e com ele as cidades, o comércio e a civilização. Em algum lugar por trás desse sistema, perdido na história, devem ter existido comerciantes iluminados, precursores e santos padroeiros do Sindicato.

Entretanto, a história registrada do Sindicato começa com a Irmandade da Régua, na Roma antiga. Essa guilda de construtores iluminados e não-iluminados foi a responsável pelos maiores trabalhos arquitetônicos do império: aquedutos, estradas, banhos e fortificações. A guilda também servia como uma carteira de compensação para o comércio. A queda do Império trouxe um fim a essa glória. Conforme a Idade das Trevas crescia, os Irmãos definham e viram suas estradas e cidades sendo usadas como material de construção para castelos. Por volta do século X, os Irmãos remanescentes haviam agüentado o bastante, e em 997 d.C. eles se reestruturaram, formando a Maçonaria. Uma facção dos Maçônicos se dedicou à revitalização das feiras e mercados. Na época da Convenção da Torre Alva, essa facção havia crescido tanto e suas discordâncias com os outros maçons se tornaram tão acaloradas, que eles se moldaram como uma Convenção separada, a Alta Guilda (ou Grã-Financiadores), os ancestrais do Sindicato moderno.

A Alta Guilda cresceu rapidamente durante o final da Idade Média e a Renascença, desenvolvendo muitas sub-Guildas como os Penhoristas Negros ou a Guilda do Sol. As crescentes redes comerciais da Itália e títères como os Médici e os Fuggers impulsionaram sua expansão. Cruzando os mares com as frotas europeias, eles contactaram (e absorveram) organizações de conceito semelhante em outras partes do mundo. Trabalhando em conjunto com os Artífices, a Alta Guilda ajudou a engendrar a Revolução Industrial. No final

do século XIX, sua transformação de príncipes-banqueiros italianos em industriais capitalistas modernos estava completa, e a Rainha Vitória os renomeou, chamando-lhes "O Sindicato". No entanto, o novo século se provou perigoso para o Sindicato. Antigas rivalidades irromperam entre os cabeças da Convenção e conduziram diretamente para a Grande Depressão. Então vieram os expurgos e, durante a limpeza, o Sindicato tentava controlar o dano e reinar entre os gângsteres independentes da época da Lei Seca. Um Sindicato renovado, astuto e mais centralizado emergiu.

Nos anos pós-guerra, o Sindicato concentrou suas energias em manter o crescimento econômico em face do paradoxo global chamado Sorte. Em poucas palavras, os membros da Convenção descobriram que não podiam produzir mudanças em larga escala sem também causar um colapso de larga escala nos mercados globais. Assim, eles seguiram adiante lentamente, esperando criar uma sociedade completamente amonetária nas primeiras décadas do século seguinte. Atualmente, o Sindicato mantém boas relações com as demais Convenções, suprimindo-as com os fundos necessários a suas próprias agendas. As outras Convenções retribuem essa generosidade com desdém, considerando o Sindicato como pouco mais do que um banco elogiável. Essa concepção errônea convém perfeitamente bem ao Sindicato. Controlando os fundos e o comércio entre as Convenções, ele influencia os rumos da União sutilmente. Nas Linhas de Frente, Impositores e Projetos Especiais do Sindicato frequentemente participam em amálgamas multi-Convenções, o Controle de Mídia trabalha próximo aos Vigilantes da NOM e os Genengenheiros, os Pagadores ocasionalmente realizam "inspeções" e os Financiadores não estão tão acima para deixarem de enviar um agente para proteger seus interesses.

Organização

Como seria de esperar, a hierarquia interna e os títulos de postos do Sindicato lembram os de uma grande corporação ocidental. Os escalões mais altos da Convenção são quase exclusivamente compostos de indivíduos brancos e do sexo masculino, o que leva Tecnoocratas de outros antecedentes a se queixarem de um teto-devidro. A liderança responde que, até recentemente, a própria União era quase exclusivamente formada por caucasianos do sexo masculino, e que está trabalhando para promover todos os candidatos merecedores para as vagas que vierem a surgir. Mas, uma vez que os integrantes do primeiro escalão do Sindicato são praticamente imortais, poucos esperam que haja mudanças num futuro próximo. No degrau mais baixo da escada estão os Fomecedores não-iluminados (algumas vezes chamados de "Gatos" ou "Nossos Amigos"). O Sindicato prefere recrutar pessoas habilidosas que estejam afundadas em dívidas imprudentes. A maior parte do salário inicial dos Fomecedores vai para o pagamento dessas dívidas, o que é mais barato para o Sindicato e ajuda a assegurar a lealdade do recruta. O Sindicato também recruta mortais diretamente de organizações criminosas. Somente quando um recruta mostra aptidão em controlar suas próprias finanças, ao invés de deixar o dinheiro e a ambição

o controlarem, ele é considerado um candidato digno para qualquer promoção posterior dentro da organização.

O posto Iluminado mais baixo no Sindicato é o de Associado (ou "Homens Mágicos"). Mesmo os membros menos graduados do Sindicato freqüentemente comandam imensas riquezas e influência. O nível seguinte a esse cargo é o de Administrador (algumas vezes chamado de "Bruxo"), que supervisiona até cinco Associados em uma determinada atribuição. Os Presidentes (ou "Homens de Visão") administram Constructos individuais e Simpósios, e comandam até meia dúzia de Administradores. O Conselho governa a convenção como um todo. Um membro dessa augusta corporação é conhecido como Vice Presidente de Operações. No presente, existem dez VPOs: um encabeçando cada uma das sete zonas geográficas de operação, dois "coordenando" VPOs e o CPO, Sir Jonathan Saint Christopher Rey.

Metodologias

A economia mundial é um campo vasto e diverso. O Sindicato mantém nada menos do que cinco Metodologias, quatro das quais realizam Ajustes no mercado, e uma quinta que distribui fundos para a União.

Os Pagadores atuam como o caixa e departamento de pagamentos de toda a União. Eles promovem fundos para outras Convenções, distribuem doações para projetos merecedores e fazem o controle do Sindicato sobre as finanças mundiais parecer valioso para a União como um todo. Assim, enquanto os Pagadores beneficiam amplamente as outras Convenções, eles também mantêm um controle sutil e despercebido sobre seu desenvolvimento. Retendo fundos para um projeto específico, ou concedendo verbas para um rival sobre outro, os Pagadores podem determinar o destino de Constructos inteiros. Os Pagadores também fazem com que a associação à União Tecnocrática seja lucrativa para o resto do Sindicato. Em retribuição aos fundos que eles "dão" às outras Convenções, eles recebem equipamentos e serviços. Comparadas a seus gastos, essas doações são meros presentinhos, mas os membros do Sindicato, principalmente os Impositores, as acham úteis às vezes. Os Pagadores também mantêm o coração do Sindicato em sua carteira. Se você é um Tecnocrata, nenhum Adormecido jamais dependeu do Imposto de Renda ou da folha de pagamento como você depende dos Pagadores.



Os Impositores são o braço forte do Sindicato. Eles garantem que as pessoas paguem suas dívidas e removem rivais indesejáveis. Fartamente distribuídos não apenas entre os departamentos legais, como também no submundo do crime, os Impositores controlam tanto os criminosos que as Massas temem, quanto a polícia para quem elas se voltam em busca de proteção. Certo ou errado, os Impositores são, com freqüência, os primeiros a morrer em qualquer ataque ao Sindicato. Impositores espertos percebem isso, e algumas vezes se transferem para outras Metodologias mais tarde em suas carreiras. Embora seja muito fácil ver o sofrimento e o medo que os Impositores causam, seus benefícios são difíceis de discernir. O Sindicato argumenta que o conceito de dinheiro só funciona enquanto as Massas respeitam sua realidade. Se os devedores e caloteiros pudessem escapar do sistema, o próprio dinheiro se tornaria sem sentido e a civilização humana poderia entrar em colapso. Poucos dissidentes são convencidos por esse argumento.

Os Financiadores do Sindicato realizam Ajustes discretos no fluxo do comércio global. Eles se insinuam em posições de influência financeira, quer isso signifique participar das juntas diretoras de corporações internacionais, atuar como especuladores da bolsa ou servir como conselheiros para líderes de organizações criminosas. De seus disfarces mortais, os Financiadores então modelam o barro da economia mundial. Se de um lado os Impositores manipulam o comércio em uma escala local removendo aproveitadores e caloteiros, de outro os Financiadores o manipulam em uma escala global, criando as próprias estruturas que permitem os empréstimos e as trocas de riqueza. Os Financiadores às vezes esquecem das pessoas que seus atos podem vir a ajudar ou ferir, pensando nas Massas como meras estatísticas a serem avaliadas, destruídas ou auxiliadas de acordo com as exigências do Cronograma.

Se os Financiadores modelam aqueles que fornecem os produtos, o Controle da Mídia modela aqueles que irão comprá-los. O Controle de Mídia, trabalhando em conjunto com a Metodologia dos Vigilantes, Ajusta a publicidade que bombardeia as Massas, assim como as reportagens que são as únicas janelas das Massas para o mundo do comércio. Assim, o Controle da Mídia influencia não só o que as Massas vão comprar, mas seus próprios pensamentos sobre assuntos de importância como poluição, leis anti-truste e uniões sindicais. Graças ao Controle da Mídia, grande parte da verdadeira natureza do comércio global permanece oculta dos olhos dos Adormecidos. Os dissiden-

tes se queixam sobre essas e outras ações tomadas pelos pretensos campeões da razão — aqueles que realmente reprimem a compreensão das Massas sobre seu mundo — mas tais argumentos não encontram apoio no Conselho, no Círculo Interno ou mesmo entre os soldados rasos do Sindicato.

A **Divisão de Projetos Especiais** é o grupo de Pesquisa e Desenvolvimento do Sindicato. Ela produz armamentos novos estranhos, técnicas para influenciar a mente subconsciente, novas técnicas industriais e produtos de consumo com regularidade para as Massas. A tecnologia mais poderosa acaba normalmente nas mãos dos Impositores, embora a DPE algumas vezes supra suas próprias equipes de especialistas. Pertencente a uma Convenção sem cultura científica e com poucos pesquisadores dedicados, a produtividade da DPE não é nada menos do que miraculosa.

Existe uma razão, mas poucos fora da DPE suspeitam da verdade: a DPE é a ligação do Sindicato com a Pentex, um conglomerado dirigido por uma entidade espiritual rotulada como Wyrn. A maior parte da "tecnologia" da DPE depende do poder de espíritos malignos para funcionar, e isso exerce uma influência funesta na alma de seus usuários. Longe de ajudar a manter a terra limpa de TRs, a DPE auxilia entidades tão corruptas quanto os Nefandi. Os líderes da DPE permitem que essas atrocidades continuem por causa do lucro que elas geram, e eles mantêm o pessoal de sua Metodologia ou inconscientes do fato ou extremamente leais. Essa Metodologia "exclusiva" examina e testa seus novos recrutas por muitos anos. Se um funcionário demonstra escrúpulos demais durante esse tempo, ele é considerado inadequado e transferido para outra Metodologia. Apenas a empregados com a mistura certa de características de personalidade é permitido conhecer a verdade, e se eles hesitarem, eles são mortos. Empregados que descobrem acidentalmente a conexão com a Pentex em geral morrem, mas a Metodologia algumas vezes opta por manter aqueles com a atitude apropriada, ao invés de jogar fora um recurso. Dessa forma, até mesmo o Conselho permanece ignorante das atividades da DPE. A verdade, caso se tornasse conhecida, poderia rachar em pedaços o Sindicato e até mesmo a União Tecnocrática. Alguns suspeitam que esse cisma já está a caminho...

Filosofia

Dinheiro é realidade. A crença na moeda compartilhada pelas Massas torna a civilização humana possível. Se a moeda toma a forma de conchas, contas ou papel retangular, não faz diferença, contanto que as pessoas confiem nela. Mesmo na Idade Média, o ouro em uma moeda valia menos do que a face da pessoa estampada nela — e a crença de que seu Rei não falsificava suas moedas enquanto ninguém estava olhando. As pessoas que não respeitam o dinheiro, que pensam nele apenas como uma ferramenta, ou colocam outros valores em primeiro lugar, ameaçam a sua existência e a existência de tudo que está construído sobre ele. É por isso que nós trabalhamos para proteger o dinheiro ainda mais, de todos os tipos de falsificadores, tornando-o confiança pura. Em uma sociedade monetária, um único número, que não possa ser roubado, desvalorizado ou perdido, irá medir o valor de uma pessoa. Então as Massas estarão seguras, e os Iluminados estarão livres para partir em busca da Unidade.

Falhas

Pegue todos os defeitos dos "Grandes Negócios". Combine-os com todas as características negativas do "Crime Organizado". Misture-os em uma conspiração de financistas imortais. Esse é o Sindicato. Apesar dos críticos da União Tecnocrática direcionarem a maior parte de seu ódio para a Iteração X e a Nova Ordem Mundial, é o Sindicato que provavelmente causa o maior dano diário às Massas. Seus Impositores executam hipotecas de propriedades e apoiam o crime, seu braço do Controle de Mídia semeia ganância e materialismo e seus Financiadores estimulam o opressivo sistema corporativo no qual as Massas trabalham. Porém, as atividades na Divisão de Projetos Especiais chocariam qualquer um do Círculo Interno. Comerciando os produtos espiritualmente perigosos da Pentex, a DPE dissemina Malditos e corrupção entre as Massas. Suprindo agentes do Sindicato com tecno-fetiches maculados pela Wyrn, ela ameaça diretamente o corpo de funcionários da União. Pior do que toda essa acusação é o fato de que a DPE consorcia-se deliberadamente com perigosos transgressores, traindo o espírito da Torre Alva e dos Preceitos de Damian. De todos os lados negros do Sindicato, a DPE é o pior. Infelizmente para a União, os muitos anos refutando e expulsando o espiritualismo torna difícil para a maioria dos agentes descobrir tal corrupção ou até mesmo acreditar na possibilidade de entidades espirituais malignas armazenadas em bens de consumo e em maravilhas tecnológicas. A mesma desumanização burocrática que aflige toda a União também protege seus olhos do crescente câncer espiritual dentro dela.

Teorias e Práticas

Sutil. O Sindicato não usa Magia nem realiza Procedimentos; eles fazem Ajustes. Vê o Associado do Controle de Mídia de pé conversando com seus companheiros repórteres? Uma taça de vinho, um aperto de mão. Agora aquela reportagem equilibrada sobre os Wiccans vai ser uma crítica hostil aos "cultistas". Vê o Financiador na sua mesa? Um embaralhar de papéis, um fax, um telefonema e o fundo mútuo da Aliança da Nova Val Negra simplesmente desapareceu. O pessoal Iluminado do Sindicato usa o mínimo possível de aparatos em qualquer situação específica e, na maioria das vezes, esses aparatos não são mais avançados tecnologicamente do que uma folha de papel, um telefonema, ou até mesmo um gesto. Graças ao poder de persuasão e da magia invisível do dinheiro, os Ajustes do Sindicato são quase sempre coincidentes. Na verdade, o Sindicato olha com desdém para membros que realizem Ajustes vulgares, recusando promoções, censurando ou até mesmo matando aqueles que tornam isso um hábito. As únicas exceções são quando os Impositores e os agentes da DPE se encontram de frente com transgressores violentos. Os agentes do Sindicato podem não ter outra escolha senão usar técnicas vulgares, mas se eles estiverem dispostos a ir tão longe, o mais provável é que simplesmente façam um Pagador cobrar um favor e deixar alguma outra Convenção limpar a sujeira.

Figuras de Destaque

Stephen Trevanus (1093 — 1430): Uma das mais famosas figuras na história do Sindicato é Stephen Trevanus, a base para o mito de Robin Hood (ou pelo menos assim o Sindicato afirma). No sécu-

lo XI, os Maçônicos tentaram reviver o comércio patrocinando feiras comerciais nas cidades maiores da Europa. Infelizmente, a maioria dos senhores feudais, instigada por místicos e clérigos, se opôs a essa nova forma de usura. Trevanus nomeou a si próprio defensor do Mercado de St. Ceed em Nottingham, e quando seu lorde o dissolveu, Trevanus reuniu um bando de foras da lei para exigir seu restabelecimento. Da guerra de propaganda que isso resultou, nasceu a lenda de Robin Hood. A maior realização de Trevanus, porém, veio quando ele organizou o ataque Maçônico a Mistridge em 1210. O ataque viu o primeiro uso dos canhões dos Maçons. Daí para frente, enquanto a notícia do ataque se espalhava entre as comunidades mágicas da Europa, os Maçônicos viram a resistência a seu programa de guildas comerciais desmoronar. Por muitas décadas seguintes, Trevanus auxiliou na criação dessas guildas e de outras fortalezas de influência Maçônica, tornando-se um proeminente advogado financeiro na Convenção da Torre Alva e, finalmente, um líder da nova Alta Guilda. Muitos o vêem como o fundador da nova Convenção.

Choe Yo'ng (1945 — presente): Primeira a quebrar o telhado de vidro dos VPOs, Choe Yo'ng recentemente se tornou a nova VPO do Oriente e da Austrália, substituindo André Takahashi, que desapareceu sob circunstâncias misteriosas enquanto investigava pessoalmente um trabalho falho da DPE. A família Choe controlava uma riqueza considerável na Coreia (alguns dizem que devido a seu envolvimento com munição de guerra), e Yo'ng tinha uma inteligência formidável associada a sua educação particular e cursos no estrangeiro. Determinada a aumentar a riqueza de sua família, ela se aprofundou em economia e negócios internacionais, unindo-se ao Sindicato através de pura e simples força de vontade, habilidade incrível e crueldade amorosa. Crescendo mais rápido do que se poderia esperar, ela desenvolveu uma sutileza incrível com os Ajustes. Boatos atribuem muito do colapso asiático do final dos anos 90 a sua idealização, com algum plano secreto supostamente esperando para se revelar. Yo'ng se sobressaiu em desenvolver laços úteis entre os Adormecidos, freqüentemente alavancando oportunidades novas e de vida curta antes que outros possam reagir. Isso a deixou em excelente posição quando ela fez seu pedido para o cargo de VPO. Todas as indicações são de que ela será um verdadeiro terror para seus subordinados e um gênio financeiro sem igual.

Estereótipos

Convenções Aliadas: Eles nem suspeitam o quão importantes nós somos para a União. Isso nos serve muito bem.

Magi Rivaís: Supersticiosos. Difamem seus nomes, destruam suas finanças e depois enviem os HIT Marks.

Transgressores da Realidade: Depende do transgressor, realmente. Mais cedo ou mais tarde, eles todos terão que sumir, mas por enquanto é mais fácil chegar a um entendimento com um ou outro do que parti-los em pedaços. Os Sanguessugas, em especial, são bons para os negócios e o diabo de difíceis de atacar diretamente. O mesmo não vale para lobisomens. Nunca tolere que um sobreviva.

As Massas: Nós as possuímos.

Joseph von Reismann (1813 — presente): Descendente do fundador dos Maçônicos — embora não deva ser confundido com o “filho” de Wolfgang, Jacob — Joseph von Reismann subiu ao poder na parte final do século XX. Em 1930, von Reismann administrou o julgamento e a destruição daqueles Grandes Financiadores que causaram a queda no mercado de ações e a depressão em escala mundial. Crescendo para se tornar VP da Europa Ocidental, ele trabalhou para estabilizar a Sorte em sua região, de forma bastante controversa na Alemanha, onde ele apoiou as ambições políticas de Hitler e usou a oportunidade para impulsionar a indústria alemã. Alguns Tecnocratas Aliados o culpam pela Segunda Guerra Mundial e suas atrocidades, uma culpa que ele nega, embora tenha permanecido um apoiador do Eixo até o final da guerra. Depois da vitória Aliada, porém, ele apoiou os mercados livres contra o avanço da Europa Oriental comunista. Embora a alta taxa de desemprego e a corrente prevalência de governos socialistas questionem de certa forma seu poder político, muitos esperam que, agora que o bloco comunista se esfaleceu, ele faça um movimento que reúna a Europa Oriental e Ocidental sob sua autoridade.

“É claro que você vai ter de pagar por isso.”

Engenheiros do Vácuo



Em algum lugar, nesse mesmo instante, um levitador de metal gira lentamente através de um campo de plasma. De um lado, uma estrela alaranjada se move lentamente em um arco preciso. Seus lados são distendidos como uma bola de praia achatada. Uma corrente de gás emana dele, e um buraco negro, invisível, mas ainda assim denso de um modo impossível, puxa o gás para dentro de si. A estrela, vermelha de calor, gira incessantemente, formando redemoinhos como a água descendo por um ralo. Um pequeno ponto negro se esconde no meio do brilho vermelho da estrela: um planeta. Um pequeno sinal retorna ao rádio da nave. A equipe de pouso havia encontrado vida no planeta: vida consciente. Outra descoberta para os Engenheiros do Vácuo.

Antecedentes

A sede por viajar é tão antiga quanto a própria humanidade, e os Engenheiros do Vácuo seguem suas raízes desde os primeiros exploradores que foram olhar por cima da próxima colina ou cruzar para o reino espiritual. Eles gostam de destacar que milênios antes da ascensão das cidades ou do domínio do metal, seres humanos empreendedores haviam se espalhado de seu berço africano para cada continente da Terra, um poderoso testemunho de sua curiosidade e previsão. A sede por viagem não terminou com a criação das cidades-estados e impérios; em cada terra, exploradores tinham fome por visões desconhecidas, e o que era um velho território para uma civilização era *terra incognita* para outra. A circulação de exploradores e conhecimento de uma terra para outra levou ao comércio, o lucro, a guerra — e à Iluminação.

Os modernos Perseguidores do Vácuo podem traçar sua linhagem a partir de duas fontes. Na época do Império Romano, haviam se formado guildas organizadas de exploradores nos portos das cidades do Mediterrâneo. Eles preservaram e codificaram as artes de seus precursores, expressas em símbolos de poder extraídos de sua profissão: a corda, a vela, a onda, o vento, o mapa e o nomear o desconhecido. A queda do Império ocidental debilitou sua vitalidade por um tempo, já que até mesmo as províncias bizantinas sofreram um declínio no comércio marítimo. Porém, durante a Idade Média, as guildas começaram a crescer novamente, auxiliadas pela cultura mercantilista da Itália e os mercados cosmopolitas das cidades-estados islâmicas.

Cada vez mais, essas guildas trabalharam em conjunto para fortalecer seus interesses mútuos, tornando-se com o tempo conhecidas como os Perseguidores do Vácuo. Enquanto isso, uma Segunda organização de exploradores Iluminados estava se formando na Itália. Lá, os assim chamados Mestres Celestiais reuniram-se sob o chamado de Antonio Vello e sua patrocinadora Mariana Sabine. Astrólogos por treinamento, eles não estavam satisfeitos em apenas ler as estrelas para encontrar seus destinos, mas estavam determinados a ir até as estrelas eles próprios e assim tornarem-se mestres da esfera sub-lunar.

Tanto os Mestres Celestiais quanto os Perseguidores do Vácuo compareceram à Convenção da Torre Alva e (com a ajuda um do outro) tornaram-se duas Convenções na nova Ordem da Razão. Durante os cinco séculos seguintes, as duas Convenções trabalharam em agendas complementares. Os Mestres exploravam o Universo Profundo e os Perseguidores buscavam os cantos da Terra desconhecidos pela Ordem da Razão. No final do século XIX, porém, tornou-se claro que os Perseguidores haviam praticamente completado seu trabalho: restavam poucos lugares na Terra para serem descobertos. Por essa razão, e para reduzir o poder político de duas Convenções dissidentes, a Rainha Vitória uniu os Mestres Celestiais e os Perseguidores do Vácuo em uma única Convenção, os Engenheiros do Vácuo. O evento aconteceu tão em seguida à destruição dos Maçônicos e da Cabala do Pensamento Puro, que nem os Perseguidores nem os Mestres ousaram objetar — muito.

Nos dias de hoje, os Engenheiros do Vácuo ainda trabalham para mapear o desconhecido e domá-lo para o bem das Massas. Até recentemente, os Engenheiros do Vácuo fizeram a maior parte de sua exploração no Universo Profundo em imensas naves seladas contra os rigores mortais dos ambientes que eles encontraram lá. Recentemente, o Universo Profundo se tornou ainda mais hostil, e muitas naves e projetos têm, inexplicavelmente, sofrido defeitos e falhas de equipamento; como resultado, os Engenheiros do Vácuo foram obrigados a reprimir muito de seu impulso desbravador e, em vez disso, estabelecer permissos de defesa ao redor de áreas codificadas do espaço próximo. Muitos Engenheiros escoram as defesas do sistema Solar e da Terra, enquanto nervosamente esperam pelos meios de retornar para suas explorações das profundezas do espaço. Mas há uns quantos Engenheiros que permanecem na Terra para recrutar pessoal novo, equipar expedições, planejar excursões pelo Universo Profundo, explorar seus misteriosos oceanos e a Teia Digital ou realizar feitos de Ciência Dimensional para outras Convenções. Os Engenheiros do Vácuo, como um todo, têm problemas para se relacionar com o restante da União, especialmente a NOM e o Sindicato. Em décadas recentes, eles tiveram os fundos para suas aventuras cortados drasticamente quando o encanto liberado pelo pouso na lua reforçou o poder dos transgressores na Terra. Muitos especulam que somente a periferia dos Engenheiros em manipular a Energia Primordial e em criar Constructos no Reino do Horizonte (assim como seu considerável conhecimento das entidades do Universo Profundo) evitou sua dissolução pelo Círculo Interno; outros especulam que apenas a necessidade de fundos dos Engenheiros os impede de abandonar a União voluntariamente. Eles mantêm muitos reinos impressionantes no Universo Profundo, incluindo uma Esfera de Dyson funcional que eles chamam de Centro de Pesquisa Copérnico (ou CPC, para abreviar).

Organização

Os Engenheiros do Vácuo são uma Convenção estruturada com pouca rigidez. De modo geral, eles não fazem distinção entre pessoal não-iluminado e iluminado — embora apenas os últimos assumam

posições de liderança com regularidade. Os Engenheiros de baixo escalão são os Técnicos e os Fuzileiros alistados, que raramente (ou nunca) são iluminados. Os postos mais altos são uma mistura de pessoal iluminado e não-iluminado. Os recrutas dos Engenheiros que não estão destinados a se tornarem Técnicos ou Fuzileiros começam como Cadetes (também chamados de Estudantes), para depois se graduarem em uma das quatro especialidades: Impositores (que defendem a Convenção em missões à União e à Terra e que frequentemente lideram Fuzileiros no combate), Exploradores (que mapeiam novos territórios), Investigadores (que perseguem interesses científicos) e Pesquisadores (que desenvolvem nova tecnologia).

A maioria dos Engenheiros nunca alcança ou mesmo deseja cargos além desses títulos, mas os que são promovidos tornam-se Coordenadores, que fiscalizam os co-operativos, Constructos e/ou naves dos Engenheiros do Vácuo. A coordenação costuma ser um trabalho ingrato, com muita responsabilidade administrativa e pouco poder de fato — os Engenheiros são bastante rebeldes, e a maioria de seus co-operativos operam pelo voto e consenso, o que quer que as regras digam. A Convenção como um todo se curva apenas ao Comitê de Avaliação, Administração e Treinamento de Ciência Dimensional (ou CAATCD), um grupo de Engenheiros anciãos baseado no CPC. O CAATCD mantém comunicações regulares com o resto da Convenção, a despeito de recentes dificuldades em enviar mensagens hiperspaciais para a Terra das distâncias siderais.

Metodologias

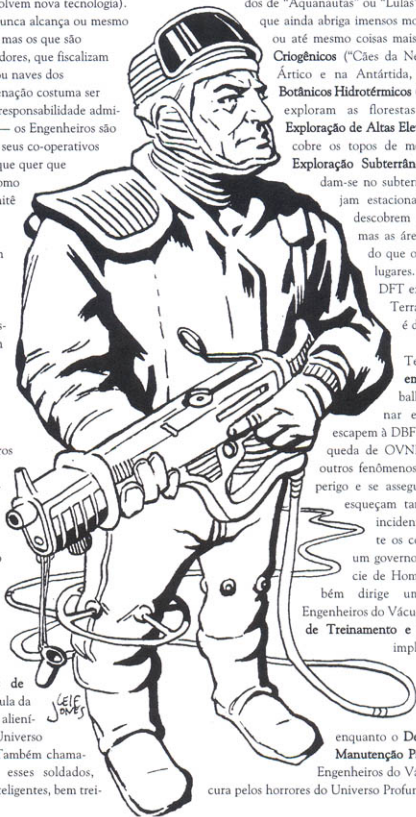
A Convenção dos Engenheiros do Vácuo é formada por inúmeras Metodologias e sub-especialidades — na verdade, mais especialidades do que qualquer outro grupo na União. Afinal de contas, eles têm todo o Universo para explorar. O organograma dos Engenheiros do Vácuo é um pesadelo, e poucos deles chegam a testemunhar mais do que uma minúscula porção das atividades de sua Convenção.

A **Divisão de Batalhões de Fronteira** (DBF) patrulha a Película da Terra, vigiando contra Nefandi, alienígenas e outras intrusões do Universo Profundo no espaço da Terra. Também chamados de "fuzileiros espaciais", esses soldados, iluminados ou não, devem ser inteligentes, bem trei-

nados e frios sob ataque. Infelizmente, os outros Engenheiros, que muitas vezes consideram o DBF como pouco mais do que capangas e buchas de canhão, raramente reconhecem esse fato. Os Fuzileiros da DBF também acompanham naves no Universo Profundo, vagueiam pelo Horizonte, e protegem Reinos como o CPC.

A **Divisão das Fronteiras Terrestres** (DFT) continua o trabalho dos agora extintos Perseguidores do Vácuo. Ela mapeia áreas desconhecidas remanescentes na própria Terra, que são frequentemente tão estranhas quanto qualquer ambiente do Universo Profundo. Seu grupo maior, as **Equipes de Exploração Aquática** (também chamadas de "Aquanautas" ou "Lulas") mapeiam o fundo do mar, que ainda abriga imensos monstros oceânicos fantásticos ou até mesmo coisas mais estranhas. Os **Especialistas Criogênicos** ("Cães da Neve") realizam pesquisas no Ártico e na Antártida, os **Analistas de Mosaicos Botânicos Hidrotérmicos** ("piratas de ervas daninhas") exploram as florestas tropicais, a **Equipe de Exploração de Altas Elevações Inacessíveis** (EEAI) cobre os topos de montanhas e o **Batalhão de Exploração Subterrânea** ("Marmotas") aprofundam-se no subterrâneo. Onde quer que estejam estacionados, os membros da DFT descobrem que não apenas o oceano, mas as áreas mais remotas desviam-se do que o consenso prevê nos outros lugares. Se existe uma Divisão da DFT explorando (ou destruindo) a Terra Oca dos Filhos do Éter, não é de conhecimento comum.

Outra divisão baseada na Terra, a **Tropa de Especialistas em Neutralização** (TEN), trabalha junto à NOM para eliminar entidades indesejáveis que escapem à DBF. Eles investigam os locais de queda de OVNI, casas mal-assombradas e outros fenômenos semelhantes, eliminando o perigo e se assegurando que as testemunhas esqueçam tanto quanto for possível do incidente. As Massas frequentemente os confundem com membros de um governo mundano ou uma subespécie de Homens de Preto. A TEN também dirige um hospital mental para Engenheiros do Vácuo. Lá a **Agência de Execução de Treinamento e Condicionamento** (AETC) implanta condicionamento de segurança no pessoal de fronteira espacial (e desativa condicionamentos indesejáveis da NOM), enquanto o **Departamento de Avaliação e Manutenção Psicológica** (DAMP) trata de Engenheiros do Vácuo e aliados levados à loucura pelos horrores do Universo Profundo.



A maior das Metodologias dos Engenheiros do Vácuo, a **Corporação Pan-Dimensional** (CPD), explora o Universo além da Película. Esses co-operativos do Universo Próximo mantêm e criam os Reinos usados pela União, e seu *Qui La Machine* esteriliza nodos e invade Reinos inimigos. Embora essas atividades ganhem o apoio das outras Convenções para os Engenheiros do Vácuo, o coração dos Engenheiros repousa em outro lugar. No topo do Horizonte ainda penetrável, incontáveis subdivisões da CPD exploram o Espaço Profundo, os planetas e outros fenômenos ainda mais notáveis. Na Terra (mais ou menos), seus Cibernautas exploram a Teia Digital e seus Crononautas forçam os limites do próprio Tempo. Alguns Crononautas jamais retornam com vida.

Finalmente, o pessoal de **Pesquisa & Execução** (P&E) desenvolve novas Tecnologias para os Engenheiros. Por que "Execução" e não "Desenvolvimento"? Os Engenheiros do Vácuo acham que "desenvolvimento" é um processo muito lento. Assim que alguma coisa é inventada, eles dizem, ela deve ser posta em "execução". Nem mesmo os numerosos acidentes fizeram-nos mudar de idéia. Além das pequenas armas, sensores, trajes espaciais e outros equipamentos pessoais, a P&E também constrói os imensos *Qui La Machine* e cruzadores de Espaço Profundo. A P&E é chamada algumas vezes de Divisão Q, um nome que compartilha com o grupo de pesquisa da NOM.

Filosofia

As estrelas são o lugar para a humanidade. Não apenas a Terra é de longe muito pequena, como ela está morrendo. Apenas olhe ao redor para confirmar. Poluição, crime, guerra: a própria sociedade está se rasgando aos pedaços e está levando o mundo com ela. Não importa, pois nós temos visto a glória do universo. A humanidade (ou as melhores partes dela, pelo menos) pode colonizar onde nós temos explorado. Já liberamos uma tecnologia de foguetes primitiva para as Massas; logo começaremos a encorajar versões mundanas de nossas naves de Universo Profundo. Quando os humanos tiverem colonizado uma dúzia de mundos, os problemas na Terra não irão mais parecer importantes. Quanto a nós, o que iremos fazer depois? Sempre fomos desbravadores. Mesmo antes que nosso trabalho de colonização seja completado, partiremos novamente, empurrando as fronteiras do conhecimento. Esperamos que uma parte das Massas venha conosco, pois a Unidade repousa na procura.

Falhas

Os Engenheiros do Vácuo costumam ser considerados a menos restritiva de todas as Convenções Tecnocráticas, mas até mesmo sua muito amada liberdade e democracia se estende apenas a seus membros. Capitães de naves enviam equipes de fuzileiros espaciais não-iluminados para morrer em combate contra horrores funestos e pensam neles como nada mais do que perdas aceitáveis. A TEN apaga as mentes de vítimas ou testemunhas de incursões de OVNIS e extermina os que tiverem sido contaminados. Além disso, existem rumores de que as abduções alienígenas dos últimos anos sejam um trabalho de um Co-operativo marginal dos Engenheiros ou uma de suas criações.

As outras Convenções se preocupam com algo mais: O que os Engenheiros do Vácuo estão fazendo nas profundezas geladas do

Universo Profundo? Com quem (ou com o quê) eles estão se associando? Os Estatísticos da Iteração X notam que os Engenheiros do Vácuo são 8,6% mais propensos a se voltar para fidelidades Nefândicas do que qualquer outro Tecnocrata. Mais de um Engenheiro do Vácuo já voltou de suas missões estranhamente mudado, por vezes com um espaço em branco nos diários de bordo da nave. Até mesmo os Engenheiros principais podem ter sido infectados. Em um Simpósio particularmente acalorado, a representante dos Engenheiros do Vácuo deu sinais de que, se seus fundos forem cortados, a Convenção pode se voltar para aliados externos atrás de apoio. O CAATCD rapidamente a censurou mas, para aqueles paranóicos o bastante para procurá-las, existem evidências aos montes de uma aliança entre Engenheiros e algum poder desconhecido. Pegue o CPC: é bem maior do que qualquer outro Reino conhecido, incluindo Doissetep, Horizonte e MECHA, e excede até mesmo fenômenos "naturais" como Autotonia. Ele é tão imenso que toda a órbita da Terra poderia se encaixar dentro dele. Como ele pode ter sido construído por equipes de Engenheiros do Vácuo em suas minúsculas espaçonaves? Talvez eles apenas o tenham encontrado — ou, pior ainda, recebido em troca de favores prestados. Se existe uma aliança entre os Engenheiros e Aqueles Além, talvez em breve haja uma guerra civil dentro da União.

Alguns de fora têm acusado os Engenheiros do Vácuo de abrigar sentimentos dissensórios. Embora eles sejam intensamente censurados por sua excessiva exuberância em levar adiante a exploração espacial dos Adormecidos (como o desastre da Challenger, o corte do projeto de impulso iônico, o Skylab e até mesmo a longa história de desastres em programas espaciais russos), eles permanecem membros leais. Para onde mais eles iriam? As Tradições carecem dos fundos ou da tecnologia para apoiá-los, e os Engenheiros do Vácuo certamente não podem se manter sozinhos contra as Tradições e as Convenções ao mesmo tempo. Claro, os Engenheiros do Vácuo têm algumas relações cordiais com os Filhos do Éter e uma rivalidade amistosa com os Adeptos da Virtualidade, mas eles jamais disporiam dos recursos para deixar a União.

Teorias e Práticas

Os Engenheiros do Vácuo seguem uma ramificação especial da ciência que eles chamam de Tecnologia (com "T" maiúsculo). Diferentemente da tecnologia terrestre, a Tecnologia é banhada por um senso de maravilha e possibilidade. Isso não significa que toda a Tecnologia seja brilhante e cheia de luzes piscantes; pintura gasta, cabos velhos e cascos de naves remendados são até bastante comuns, mas todo equipamento dos Engenheiros é fantástico, mesmo que se pareça mais com *Guerra nas Estrelas* do que com *Jornada nas Estrelas*. Em suas naves e em seus Reinos, a Tecnologia combina-se sem emendas com toda a tecnologia, aparatos e instrumentos mundanos, muitos dos quais não requerem um usuário iluminado para operar. A maior parte da Tecnologia é extremamente vulgar na Terra e quando visitam a "bola de lama", muitos Engenheiros usam os equipamentos ultrapassados e disfarçados comuns às outras Convenções. Os Engenheiros que viveram muito tempo no espaço costumam esquecer o que é o que não é aceitável pela realidade estática e, por isso, eles portam instrumentos

pequenos que os alertam quando estão para ultrapassar os limites seguros da realidade.

As marcas registradas da Tecnologia dos Engenheiros do Vácuo são seu comando da esfera da Correspondência e da Ciência Dimensional (ou CD). A CD dos Engenheiros do Vácuo difere enormemente da esfera do Espírito das Tradições. Os Engenheiros do Vácuo acham mais fácil acessar dimensões alternativas em áreas altamente tecnológicas como Constructos e laboratórios. Em contrapartida, eles acham quase impossível usar CD em áreas naturais como caerns e Nodos primordiais. A CD afirma que a atmosfera do Universo Próximo é venenosa e, quando viajam para além da Penumbra, os Engenheiros do Vácuo precisam carregar sua própria atmosfera. Se o Universo Próximo é venenoso, o Universo Profundo é um vácuo. Uma vez ultrapassado o Horizonte, a maioria dos Engenheiros acha necessário usar trajes pressurizados ou naves para respirar e evitar a descompressão explosiva, mesmo que os magos Tradicionalistas não façam isso. Quando viajantes diferentes se encontram, o resultado freqüentemente é a incongruência, como quando um fuzileiro espacial de armadura e traje espacial atravessa a superfície "fria e sem vida" de Europa apenas para encontrar um Orador dos Sonhos pelado aquecido por uma fogueira. Os Engenheiros também têm um pequeno número de especialistas em Primórdio que esteriliza nodos e cria Reinos no Horizonte, uma proeza que muitas outras Convenções não são capazes de igualar.

Figuras de Destaque

"Tychoides" (c. 1780 – presente): O atual líder dos Engenheiros e chefe extra-oficial dos CAATCD, "Tychoides" é nada menos do que o fundador da Ciência Dimensional moderna. Quando jovem, na primeira parte do século XIX, Tychoides, então conhecido por um nome agora perdido na história, acompanhou as missões de inspeção aos novos Estados Unidos. Em suas viagens, ele encontrou uma entidade do Universo Profundo que o introduziu nas viagens além da Película. Ele tomou o nome do filho fictício de Tycho Brahe e passou as décadas seguintes mapeando o Universo Próximo com a ajuda dos Perseguidores do Vácuo. Perto do final de seu tempo normal de vida, os Progenitores concederam a ele sua imortalidade. Sua confiança foi bem paga, pois em sua nova posição acadêmica, Tychoides produziu a teoria da Ciência Dimensional. Tychoides agora vive no CPC guiando a Convenção com sua energia inexorável. Ele também atua como uma figura paterna para os jovens membros da Convenção. Ele às vezes aconselha Cadetes, e toma o cuidado de revisar seus livros-texto com freqüência. Os jovens, ele alerta, são o futuro da Convenção.

Martin St. Christopher (1915 – 45): A União Tecnocrática e o Conselho das Nove Tradições guerrearam de forma incoerente sobre as luas de Júpiter desde o princípio dos anos 1900. Durante os últimos anos da Segunda Guerra Mundial, St. Christopher conduziu os Engenheiros do Vácuo ao mais próximo que eles jamais chegaram de uma vitória. Quando a Segunda Guerra Mundial irrompeu,

Estereótipos

Convenções Aliadas: Eles são a Grande Piada. Livre-se do seu pára-quadras cor de laranja, seus protetores de bolso e seus capacetes de vidro quando eles estiverem por perto. Nós não queremos que eles saibam o que estamos realmente fazendo. A NOM e o Sindicato encerrariam nossas atividades se pudessem: nós passamos muito tempo longe de seus dedos e gastamos muito dinheiro em "frivolidades". Por sorte, a CD nos torna indispensáveis. Seja legal com os Iteradores. Eles nos ajudam de várias formas quando éramos apenas marinheiros estúpidos sem Tecnologia própria. Agora nós temos montes de brinquedos legais.

Magi Rivais: Não são tipos ruins, sério, apenas mal orientados. É claro que eles têm de ser eliminados da Terra, mas esse não é nosso trabalho. Quando você encontrá-los no Universo Profundo, lembre-se: sua ajuda é normalmente mais valiosa do que sua inimizade.

Transgressores da Realidade: Coisas asquerosas com olhos imensos e tentáculos viscosos que querem destruir a Terra. O mais assustador é que alguns de seus argumentos podem ser danados de convincentes.

As Massas: Caseiros. Mas um dia, aqueles que têm um senso de aventura serão capazes de seguir para as estrelas.

ambas as facções mantiveram o grosso de suas forças na Terra, deixando apenas bandos de esqueletos para batalhar um contra o outro no Universo Profundo. Nas pequenas, mas cruéis batalhas que se seguiram, a nave de Espaço Profundo dos Engenheiros, *Prolomeu*, perdeu sua equipe de comando, e a capitania recaiu sobre o jovem fuzileiro espacial St. Christopher. Ele provou ser um estrategista destemido, capaz de produzir grandes resultados com poucas naves e, sob sua liderança, os Engenheiros derrotaram as forças mais numerosas das Tradições e varreram a maior parte das luas de Júpiter. Porém, ironicamente, o fim da guerra na Terra trouxe o fim do controle do espaço de Júpiter. Os recém-exilados Nefandi, não tendo outro lugar para ir, atacaram a frota de St. Christopher em massa, destruindo a *Prolomeu* enquanto ela defendia a retirada dos Engenheiros. O nome de St. Christopher, porém, se tornou sinônimo de gênio militar entre os BDF.

Catherine Nichols (1918 – presente): A Dra. Nichols é tão famosa quanto mal afamada entre seus companheiros Engenheiros do Vácuo. Após servir os Engenheiros por quase duas décadas, desertou em 1985, desiludida com a destruição da *Challenger* ("Como se nós tivéssemos qualquer coisa a ver com aquilo!" outros Engenheiros objetam, "Culpe a NOM."). Ela teria sido apenas um aborrecimento sem importância, dificilmente digno de nota, se não tivesse tornado públicos os detalhes do CPC e da Base Lunar do Lado Escuro para as Tradições em 1995. Agora ela é uma mulher marcada e vigorosamente caçada.

"Alguma vez você já viu o sol nascer através da atmosfera de Júpiter?"

Exemplos de Tecnocratas



Os exemplos apresentam algumas amostras de Tecnocratas para você usar em suas crônicas. Você pode modificá-los com facilidade para se adaptarem a papéis específicos. Mas lembre-se: É proibido Transgredir demais as regras.

Proletária Inconsciente

Antecedentes: Ela tem um emprego normal e uma vida normal, um diploma de curso superior e algumas esperanças para o futuro. A proletária inconsciente apenas segue as ordens de seu chefe. Vez por outra, ela é instruída para procurar por certas informações, ou para ocultar alguma outra coisa, mas ela apenas faz seu trabalho. Afinal, ela precisa pagar o aluguel.

Imagem: Tirada de um estilo de vida modesto, a proletária inconsciente não é digna de nota. Ela combina com qualquer um, principalmente porque ela é "uma pessoa qualquer". Quando o assunto fica fora de controle, ela escapa rapidamente como qualquer outra pessoa, mas ela tem um mente rápida e um senso de dever cívico.

Dicas de Interpretação: você tem uma vida normal e não pretende estragar tudo. Você segue as instruções de "agentes do governo" como qualquer outro bom cidadão, e abaixa a cabeça quando coisas estranhas acontecem. Se trabalhar bastante, você vai conseguir cavar uma promoção e uma vida confortável, e é isso que você quer.

Convenção: Sindicato

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Conformista

Físicos: Força 1, Destreza 3, Vigor 2

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Raciocínio 3, Inteligência 3

Talentos: Prontidão 1, Empatia 1, Expressão 2

Perfícias: Ofícios 2, Condução 1, Etiqueta 2, Tecnologia 2

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Computador 2, Finanças 3, Direito 2, Lingüística 1, Ciência 1

Antecedentes: Contatos 1, Recursos 2

Força de Vontade: 3

Cidadão Manipulador

Antecedentes: Os salões dos ambientes acadêmicos parecem uma escolha bastante decente para um cara com motivação e inteligência. A Ciência da Computação, um campo promissor, parece uma boa forma de fazer dinheiro e seguir em uma direção interessante. No entanto, as Convenções acharam esse talento útil para alguns de seus trabalhos mais subalternos. Agora, ele trabalha diretamente para um cientista iluminado.

Imagem: O cidadão parece um estudante universitário dedicado. Ele carrega instrumentos de alta tecnologia, mas de certa forma comuns, como um gravador de mão e um computador portátil. Sua perspicácia é visível por seu comportamento, ao torcer o nariz para os ignorantes.

Dicas de Interpretação: Você está na trilha para realizar experimentos e obter um doutorado como pesquisador de tecnologia de ponta. Com a ajuda de alguns dos melhores professores dos ambientes acadêmicos, você pode vir a desenvolver seu próprio nicho como um cientista famoso. Nesse meio tempo, passa suas tardes desenvolvendo instrumentos de seus instrutores, os quais naturalmente o tornaram irascível com qualquer um de fora de seu pequeno mundo.

Convenção: Iteração X

Natureza: Esperto

Comportamento: Arquiteto

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Intimidação 1, Líbia 1

Perfícias: Ofícios 2, Condução 2, Tecnologia 3

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Computador 3, Investigação 2, Medicina 2, Ciência 3

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 1, Influência 1, Recursos 3

Força de Vontade: 4





Capanga Cibernético

Antecedentes: Antes um ser humano, o ciborgue se tornou um instrumento de guerra frio e mecânico. Embora muitos Iteradores se ocupem com trabalho intelectual ou com ciência pura, o capanga cibernético é a evolução da tecnologia sob os cuidados dos construtores de armas iluminados. Com uma blindagem de liga de Primium, membros substituídos, armas implantadas e computadores internos, o ciborgue é um agente da morte disfarçado. Nenhuma preocupação humana fica no caminho agora; somente a perfeição da máquina, guiando uma pele uma vez humana para objetivos pragmáticos.

Imagem: Quando está "fora de serviço", o ciborgue parece com qualquer um. Um fino entalhe de pele cobre os vários aprimoramentos, mantendo uma aparência de normalidade. Uma vez que a batalha começa, porém, o ciborgue faz brotar armas letais de vários apêndices — armas dos braços, garras nas mãos, espadas e estacas nos braços e pernas.

Dicas de interpretação: Uma vez, há muito tempo atrás, você falhou em algo importante. Agora, você serve à União da melhor forma possível. O computador em sua cabeça lhe dá ordens e assegura que você sempre reaja apropriadamente. Suas armas e blindagem o tornam mais do que humano. Se pelo menos você não fosse atormentado por aquelas memórias fantasmas, visões de uma vida antes sua... não, uma vida assim não poderia pertencer a uma máquina...

Convenção: Iteração X

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Valentão

Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Consciência 1, Briga 3, Esquiva 3, Intimidação 2

Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 3, Segurança 3, Tecnologia 2

Conhecimentos: Computador 2, Investigação 1, Linguística 1, Ciência 2

Antecedentes: Aliados 1, Aprimoramentos 5, Mentor 2, Recursos 2

Força de Vontade: 5

Paradoxo: 3 (Permanente)

Recruta Inexperiente

Antecedentes: O novo recruta acabou de passar por seu momento de consciência, se tornando recentemente Capacitado e descobrindo a verdadeira Iluminação. Ele está consciente de que é parte de uma rede muito maior de fios e operações, e que ele pode ir longe se ele entrar no jogo de bola certo. Entretanto, ele ainda mal compreende os novos procedimentos e tarefas descritos para ele, e se esforça para se manter em dia em um mundo que subitamente adquiriu contornos mais definidos.

Imagem: O recruta veste um terno formal de corte simples, exatamente de acordo com as expectativas. Ele está muito nervoso sobre sua postura para tentar qualquer coisa diferente. Embora se comporte de modo profissional, suas novas realizações o deixam visivelmente desconfortável toda vez que um superior possa estar olhando.

Dicas de interpretação: O mundo é bem maior e mais perigoso do que você jamais imaginou, e você é uma das poucas pessoas que são sequer capazes de ver o que ele é. Embora tenha um longo caminho a percorrer, você pretende fazer o trabalho direito, ou morrer tentando. Perto de superiores, você é indagativo e obediente, mas está sempre procurando por uma pista de algum conhecimento novo e útil. Perto das Massas, você é autoritário, decidido e calmo.



Convenção: Nova Ordem Mundial

Natureza: Cavalheiro

Comportamento: Gerente

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 2, Consciência 1, Briga 2, Esquiva 2, Empatia 1, Intimidação 2, Liderança 3, Manha 1, Lábria 2

Perícias: Condução 1, Armas de Fogo 2, Segurança 2

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Computador 1, Investigação 3, Direito 3, Política 1, Ciência 1

Antecedentes: Contatos 3, Genialidade 2, Proletário 1, Requisições 1, Recursos 2

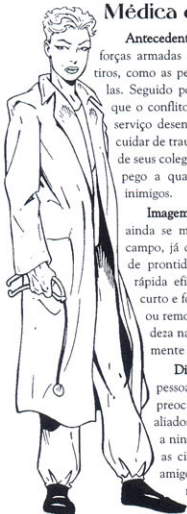
Esferas: Mente 1, Primórdio 1

Iluminação: 1

Força de Vontade: 5

Energia Primordial: 2

Médica de Campo



Antecedentes: Uma breve passagem pelas forças armadas serviu para ensinar como evitar tiros, como as pessoas morrem e como remediá-las. Seguido por treinamento médico uma vez que o conflito fora de controle terminou, esse serviço desenvolveu na médica um gosto por cuidar de traumas, um interesse pelo bem-estar de seus colegas de equipe e um completo desapego a qualquer consideração moral sobre inimigos.

Imagem: Traços da influência militar ainda se mostram no visual da médica de campo, já que ela permanece naturalmente de prontidão e usa suas ferramentas com rápida eficiência. Ela mantém seu cabelo curto e fora do caminho, e não há piedade ou remorso em suas feições — sua delicadeza na cabeça dos doentes é simplesmente uma máscara conveniente.

Dicas de Interpretação: Remendar pessoas é o que você faz. Você tem uma preocupação genuína por seus amigos e aliados, mas aprendeu a não se prender a ninguém. Curar o corpo é fácil; curar as cicatrizes emocionais causadas por amigos mortos, amores perdidos e inimigos traidores está além de suas capacidades iluminadas.

Convenção: Progenitores

Natureza: Samaritana

Comportamento: Solitário

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talento: Prontidão 1, Esportes 3, Briga 1, Esquiva 3, Empatia 2, Liderança 1, Intimidação 2, Lâbia 1

Perfícias: Condução 2, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2, Furtividade 1, Sobrevivência 1, Tecnologia 1

Conhecimentos: Lingüística 1, Medicina 4, Ciência 1

Antecedentes: Arcano 1, Contatos 2, Destino 3, Recursos 2

Esferas: Forças 1, Vida 3, Matéria 1, Mente 1

Iluminação: 3

Força de Vontade: 7

Energia Primordial: 4

Explorador Experiente

Antecedentes: A próxima colina, a ravina oculta, a zona rural na vizinhança — esses mistérios guardam maravilhas suficientes para o explorador em crescimento. Com o tempo, a sede por viagem se transforma em um impulso para ver coisas novas além do alcance da vista do mundo. Hoje em dia, treinado em viagem espacial, operações no fundo do mar e até mesmo um pouco de pesquisa dimensional, o explorador experiente realizou seu desejo de conhecer o cosmos, mas suas viagens estão apenas começando.

Imagem: Um guarda-roupa prático é a marca do explorador experiente, que carrega com ele tudo o que precisa para sobreviver. Seus sapatos são robustos e ele tem um canivete multi-funções (talvez com umas coisinhas a mais) enfiado num bolso e mais um monte de tralhas distribuídas pelos muitos bolsos de sua camisa e calça, apenas para prevenir. Ele caminha des preocupadamente, mas fica instantaneamente a postos para qualquer coisa e capta tudo o que o cerca com uma simples olhada.

Dicas de Interpretação: Você já viu muito das maravilhas que o universo tem para oferecer, mas ainda assim você encontra algo novo cada vez que sai para explorar. Um olho crítico e um desejo de experimentar coisas diferentes o impulsionam, mas você não hesita em compartilhar seu conhecimento com os jovens recrutas que inevitavelmente acabam designados para acompanhá-lo.

Convenção: Engenheiros do Vácuo

Natureza: Visionário

Comportamento: Galante

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talento: Prontidão 4,

Consciência 3,

Esquiva 2, Empatia 2,

Liderança 1

Perfícias: Condução 2,

Armas de Energia 1,

Armas de Fogo 2,

Pilotagem 2, Furtividade 1,

Sobrevivência 4, Tecnologia 3

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Cosmologia 3, Hipermatemática 1, Lingüística 3, Ocultismo 1, Ciência 2

Antecedentes: Genialidade 1, Requisitos 3, Recursos 1

Esferas: Correspondência 3, Ciência Dimensional 3, Forças 1, Vida 1, Matéria 1, Primórdio 1

Iluminação: 4

Força de Vontade: 6

Energia Primordial: 1



Dissidente Interno

Antecedentes: Um cenário comum, bem classe média, conduziu a uma educação razoável, um pequeno negócio e uma inesperada Capacitação. Uma vez destacado dentro da União, o homem de negócios decidiu criar suas próprias oportunidades. Quando isso significou agir fora dos protocolos normais, foi apenas uma rápida guiada para atirar longe as preocupações morais em troca de uma promoção.

Imagem: O dissidente dá o melhor de si para se misturar ao grupo. Ele certamente não quer chamar atenção. Isso significa vestir um bom terno habitual, com apenas um detalhe de individualidade. O dissidente sempre tem um sorriso de boas vindas e um brilho nos seus olhos; ele oculta com muito cuidado qualquer indício de que possa estar envolvido em atividades questionáveis.

Dicas de Interpretação: Para todos na União, você não é nada de excepcional, embora seja razoavelmente útil. Mas, quando está trabalhando em seus próprios projetos especiais, seu verdadeiro entusiasmo brilha.

Convenção: Sindicato

Natureza: Gerente

Comportamento: Humorista

Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Talentos: Empatia 3, Expressão 3, Líbia 4

Perfícias: Etiqueta 2, Armas de Fogo 2, Segurança 2

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Finanças 3, Direito 2, Lingüística 2, Ocultismo 3, Política 3, Ciências 1

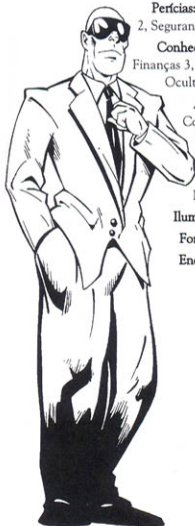
Antecedentes: Aliados 3, Contatos 2, Influência 3, Recursos 6

Esféricas: Ciência Dimensional 2, Entropia 1, Mente 3, Primórdio 1

Iluminação: 3

Força de Vontade: 7

Energia Primordial: 1



Clone de Intrusão

Antecedentes: Um útero artificial de crescimento forçado foi o lar para o clone, projetado especificamente para uma determinada tarefa. Nascido com todas as características necessárias para se infiltrar e subverter, o clone não conheceu outra existência além do treinamento na União e da destruição dos inimigos por dentro.

Imagem: O clone parece genial e sociável, com traços elegantes e um comportamento agradável. Ele o encanta com facilidade, com uma face exatamente igual à de um amigo. Sua vestimenta é casual, sem nenhuma pista sobre sua verdadeira natureza. Mas, quando ele finalmente o trai, seus traços são moldados em pedra.

Dicas de Interpretação: Você serve aos altos ideais da União e das Convenções, na forma para qual você foi construído. Embora você seja extraordinariamente agradável, sente um leve desdém pelos toques que caem em seus truques. Você está apenas começando a pensar sobre as ramificações de sua própria consciência.

Convenção: Progenitores

Natureza: Transgressor

Comportamento: Celebrante

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Consciência 1, Empatia 1, Expressão 4, Liderança 1, Líbia 4

Perfícias: Etiqueta 4, Atuação 4, Furtividade 3

Conhecimentos: Lingüística 4, Medicina 2, Ciência 1

Antecedentes: Aprimoramentos 3, Genialidade 2, Mentor 3, Requisições 1

Esféricas: Entropia 1, Vida 2, Mente 3, Primórdio 2

Iluminação: 4

Força de Vontade: 7

Energia Primordial: 1

Paradoxo: 1 (permanente)



Fuzileira Veterana

Antecedentes: A fronteira é difícil como um inferno para recrutas, e bons homens e mulheres jogam fora suas vidas todos os dias para proteger a Terra e a humanidade. Um pouco de treinamento abriu um longo caminho para uma ex-piloto transformada em astronauta. A fuzileira defende tripulações desbravadoras e também mostra uma boa aptidão para o transporte.

Imagem: Coberta de cicatrizes de batalha e assombrada, a fuzileira já viu demais dos horrores do Grande Além, e ela demonstra isso. Suas roupas são militares e blindadas, e ela carrega armas de vários tipos, desde facas a ejetores de plasma. Ela pode andar com um pequeno manequim ou um galope, mas isso é uma farsa para enganar inimigos e torná-los complacentes.

Dicas de Interpretação: Você é dura como pregos e capaz de rasgar em pedaços uma monstruosidade Nefândica para o almoço. Entretanto, você faz tudo isso para proteger seus amigos e suas missões. Você tem espírito de equipe, sem nenhuma ambição de posto — indo lá fora e combatendo as coisas que devorariam a humanidade, você está atendendo a sua própria vocação. O único custo é a sua saúde, sua sanidade e sua alma.

Convenção: Engenheiros do Vácuo

Natureza: Valentão

Comportamento:
Celebrante

Físicos: Força 4,
Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talento: Prontidão 3, Consciência 4, Briga 4, Esquiva 3, Liderança 2

Perícias: Armas de Energia 4, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 3, Pilotagem 3, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Tecnologia 1

Conhecimentos: Cosmologia 2, Medicina 1, Ocultismo 2, Ciência 3

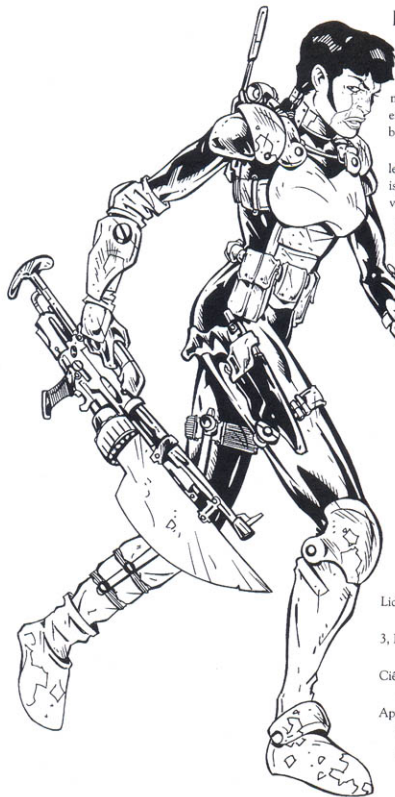
Antecedentes: Destino 1, Aprimoramentos 1, Genialidade 1, Apoio 4, Requisições 4, Recursos 2

Esferas: Ciência Dimensional 2, Entropia 2, Forças 4, Vida 2

Iluminação: 5

Força de Vontade: 7

Energia Primordial: 1



Controle

Antecedentes: Muitas eras de planos, intrigas e negociações afixaram esse homem, tornando-o um conspirador extraordinário. As preocupações triviais do dia-a-dia mundial estão muito abaixo na escala de prioridades, para despertar um interesse mais do que casual; todos os eventos importantes acontecem no desdobramento da tessitura da história. Agora, o Controle está além da compreensão para os humanos. Intrusando-se onde for necessário, chegando e partindo segundo seus caprichos e sob o manto da discrição, o Controle decide o destino do próprio mundo.

Imagem: O Controle aparece em qualquer forma que ele desejar, criando qualquer impressão que ele quiser. Na maior parte do tempo, ele não "aparece", ele simplesmente passa as diretrizes de cima.

Dicas de Interpretação: Suas preocupações são muito maiores e mais prementes do que os feitos triviais das Massas. Você conduz toda a sociedade a seu bel prazer. Quando se digna a intervir, você o faz com o mínimo de força necessário para gerar o máximo efeito.

Convenção: Nova Ordem Mundial

Natureza: Conspirador

Comportamento: Excêntrico

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 2

Mentais: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Consciência 5, Empatia 4, Expressão 4, Liderança 5, Intimidação 4, Manha 4, Lábios 5

Perfícias: Ofícios 3, Etiqueta 5, Armas de Fogo 3, Atuação 5, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos 4, Computador 4, Cosmologia 3, Finanças 3, Investigação 5, Direito 5, Lingüística 4, Ocultismo 4, Política 5, Ciências 3

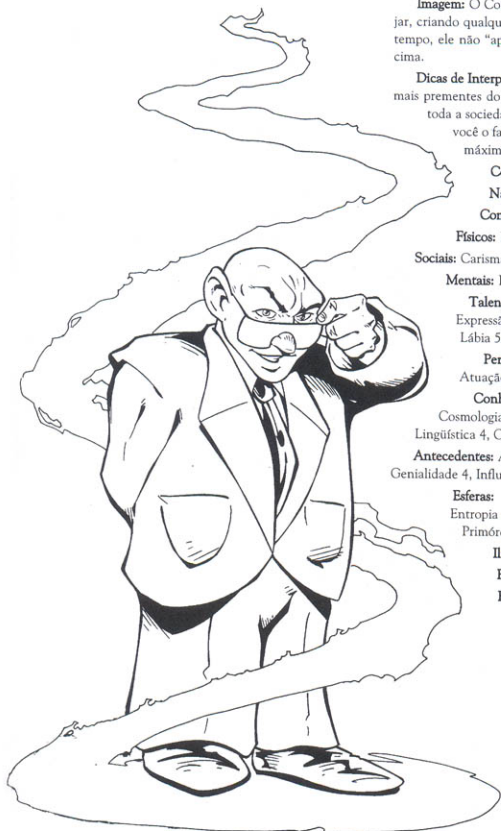
Antecedentes: Aliados 5, Ocultação 5, Contatos 10, Destino 4, Genialidade 4, Influência 10, Apoio 10, Recursos 10

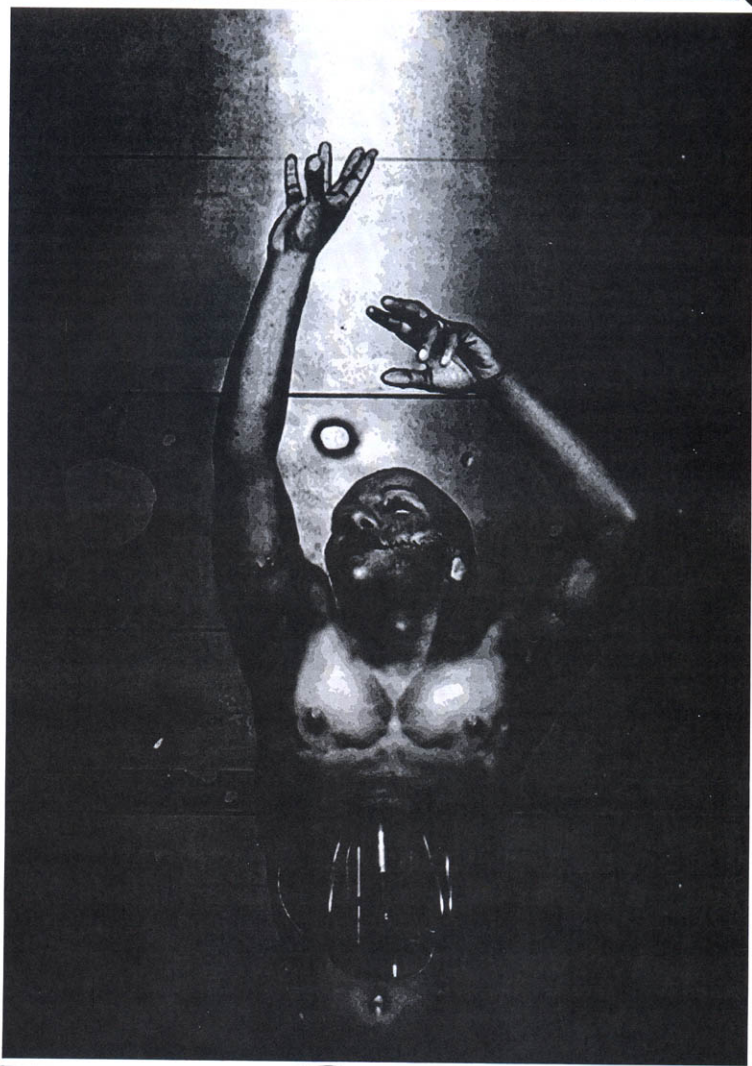
Esferas: Correspondência 5, Ciência Dimensional 4, Entropia 4, Forças 2, Vida 2, Matéria 2, Mente 5, Primórdio 4, Tempo 5

Iluminação: 7

Força de Vontade: 9

Energia Primordial: 10





Capítulo Seis: Recrutamento do Personagem

*O Homem é apenas um junco, a coisa mais frágil na natureza,
mas ele é um junco pensante e disso é que vem toda sua dignidade.*

— Pascal, *Pensées*

Você é a União



Você já é um Tecnocrata.

Pare de fingir que você é algum atavismo de uma era passada. Olhe-se no espelho. Você assiste à TV, joga videogames, acende as luzes em um banheiro com encanamento embutido, toma remédios quando fica doente, fala com amigos distantes pelo telefone, surfa na Internet e dirige um carro para ir para o trabalho, onde (com toda a probabilidade) você emprega algum tipo de computador.

Você é um filho de uma luxuriante Era Dourada e tudo isso graças à tecnologia.

Você preferia estar tremendo ao lado de uma fogueira, defecando no mato e se limpando com folhas mortas?

Não? Eu achei que não.

Portanto, você é um Tecnocrata.

A União gostaria de agradecer seu apoio.

A Tecnocracia Precisa De Você!

Parabéns! Você acaba de se tornar outro aliado na batalha pela realidade. Eis sua primeira missão: Recrutar um Tecnocrata para uma carreira de investigação e aplicação da lei nas Linhas de Frente. Você vai condicionar e treinar um agente, um representante Iluminado de uma das cinco Convenções. Seu Supervisor já lhe explicou os parâmetros da primeira missão de seu agente. Ele também irá informá-lo sobre quais tipos de operativos precisará para a campanha de imposição da realidade que está em andamento.

Seu Tecnocrata não precisa ser um soldado ou um espião; a palavra "agente" implica que ele irá defender os ideais da sua Convenção. Teoricamente, esses ideais podem ser conflitantes com a opinião de outros agentes de sua equipe. Se isso acontecer, seu agente tem uma obrigação de expressar suas opiniões, defender a linha partidária de sua Convenção e delatar os outros agentes de sua equipe se eles apresentarem um risco à segurança.

Contrária a estereótipos, a União não quer um exército de insetos sem identidade. Embora seja importante obedecer às regras (para sua própria sobrevivência), você é antes de tudo um indivíduo, por isso, seu personagem também o é. Ele pode ser dedicado à causa, mas terá seus próprios pontos de vista e motivações, também. Não se esqueça disso.

É essencial ler este capítulo com a máxima atenção. Apesar de um agente iluminado ter muitos pontos em comum com os assim chamados "magos", existem muitas diferenças, também. Algumas dessas diferenças se manifestam como novas perícias, regras e recursos. Entretanto, as mais importantes estão no modo drasticamente diferente com que os TecnoCratas encaram o mundo. Um supersticioso encara seus talentos como dons estranhos e místicos. Um verdadeiro membro da União TecnoCrática sabe a verdade. Portanto, um novo agente precisa memorizar essas diferenças, ou ao menos se familiarizar com elas. Afinal de contas, seu conhecimento e decisões podem afetar o resultado do Conflito da Ascensão.

Seja consciente, e escolha bem.

As Questões de Sempre

Embora se recuse a atender pelo título vulgar de "magos", os agentes da União são concebidos e "construídos" como qualquer outro personagem descrito sob esse termo supersticioso. Porém, existem algumas pequenas diferenças — veja os detalhes na Tabela de Processamento TecnoCrata. Para os demais detalhes da construção do personagem, veja **Mago: A Ascensão** e substitua os conceitos ilusórios como "tradição" e "avatar", pelos termos apropriados "Convenção" e "Genialidade". Os elementos essenciais são os mesmos. Não menospreze o prelúdio — as respostas que você fornecer vão lhe dar os todos os subsídios para distinguir seu agente dos "TecnoCratas desalmados" estereotipados.

Interpretando TecnoCratas

A idéia de jogar com um TecnoCrata enche muitos jogadores de horror. Em resposta a muitas das acusações mais desagradáveis contra a TecnoCracia, nós oferecemos algumas regras para serem seguidas quando se está representando a União.

1. Lembre-se de que você é humano.

Um TecnoCrata é, acima de tudo, um mago. Todos os magos são humanos. Mesmo que metade de seu corpo tenha sido substituída por cibertecnologia, ou que você tenha sobrevivido a um condicionamento intensivo, ou tenha sido criado em laboratório, em algum lugar dentro de você ainda existe um ser humano. Afinal de contas, se você realmente quisesse representar um autômato, isso não envolveria muita interpretação. Busque motivações humanas.

2. Evite blá-blá-blá tecnológico.

Tanto na Narrativa quanto na interpretação, é muito fácil esconder por um blá-blá-blá tecnológico chato e sem sentido. Sem dúvida, você já se deparou com esse problema antes: um jogador acha que está sendo brilhante improvisando uma personificação do Sr. Spock ou uma imitação da Scully, mas ninguém mais consegue entender o que diabos ele está dizendo. Não existe um meio mais rápido de tornar a TecnoCracia entediante. Acredite. Nós sabemos.

3. Sim, você pode improvisar.

Até mesmo os TecnoCratas mais rigorosos são capazes de fazer tremendas explosões de criatividade, percepção e intuição. Essa

Instruções para Processar Seu Agente

Antes de poderemos aceitar sua recruta, precisamos criar cenários para testar sua adequação. Documentando suas habilidades em uma ficha de teste padrão, nós podemos simular suas respostas e prever possíveis resultados. Nós fornecemos os formulários e os sistemas; você providencia o coração e a alma. Uma vez que você tenha preenchido bolinhas pretas suficientes em uma "ficha de personagem" padronizada, nós estaremos prontos para soltar sua recruta no mundo.

Para completar essa tarefa, você precisará deste livro e de um exemplar de **Mago: A Ascensão**. No fim deste capítulo, você encontra uma Tabela de Processamento TecnoCrata para sua referência. No final deste livro, incluímos também várias planilhas de personagem. No início da crônica, seu Narrador colocará diante de você uma cópia da planilha básica voltada para baixo. Não comece a documentar as habilidades de seu agente até ser instruído a fazê-lo. Não marque a planilha impressa no final do livro. O Controle concedeu permissões para xerocar essas fichas conforme a necessidade.

Quando receber a ordem para começar, siga os passos descritos na Tabela de Processamento TecnoCrata. Não prossiga ao passo seguinte até ser instruído a fazê-lo. Assegure-se de preencher corretamente os círculos esboçados na sua ficha; caso contrário, o Narrador pode não ser capaz de lê-los. Recomendamos o uso de um lápis preto nº 2.

Se você tiver alguma pergunta, erga sua mão e espere o Narrador responder. Todos serão processados de modo justo e ordenado. Obrigado por sua cooperação.

criatividade também se aplica à manipulação da vontade. Não tenha medo de tirar da manga um Efeito que não esteja descrito em um livro de regras. Desde que você conserve um foco tecnológico, sempre pode apresentar a idéia para seu Narrador. Nem todos os TecnoCratas estão restritos por procedimentos documentados. As regras existem para inspirar você, não para limitá-lo.

4. Sim, você tem emoções.

Freqüentemente o "raciocínio frio" é uma prática elaborada quando é usada para manter emoções destrutivas à distância. Não importa o quão doutrinados estão os TecnoCratas, eles ainda podem ser corrompidos por ganância ou poder, sentir uma raiva assassina, se apaixonar ou duvidar de si mesmos. Esse fator da vida se aplica a qualquer outro mago e também se aplica a você.

5. Mantenham em mente quem são os mocinhos.

Ser um vilão fascista hipertecnológico pode ser muito divertido, mas até mesmo os piores vilões justificam seus atos. Racionalizar as ações mais cruéis imagináveis é um grande exercício de interpretação. Com isso em mente, é importante mencionarmos, também, que existem muitos idealistas genuínos dentro da União, pessoas que não se consideram, sob nenhum aspecto, "Chapéus Pretos". Nem todo mundo que veste um terno preto é um cara mau. O mundo está cheio de cinzas éticas, e a exploração desses matizes rende histórias ótimas.

6. Trabalhe como um time.

Uma multidão de possíveis inimigos espera na porta da frente de seu Construto, e os desgraçados irão fazê-los em pedaços a menos que vocês se mantenham juntos. Até mesmo a União Tecnocrática tem problemas internos, mas se a mesma amargura política infectar seu grupo, vocês vão acabar apontando armas um para os outros. Após cada missão, façam uma avaliação e analisem seus erros. Reconstruam a estrutura de sua equipe e depois façam um novo teste de campo.

Codínomes

Quando um agente se gradua e se une a um amálgama, ele costuma adotar um codinome para indicar sua nova vida. Dentro de algumas equipes, esse apelido pode ser um nome próprio, como Nikita, Josephine ou Viktor. Se não há pretensão do nome ser um disfarce, o agente pode escolher algo que combine com sua equipe. Esse é o caso de Quentin, Quincy e Qntal do Amálgama Q7732-1. Outras equipes, por razões desconhecidas, preferem palavras que correspondam ao mesmo assunto (cartas de baralho, peças de xadrez ou até mesmo os nomes de marcas de cerveja). Tal conformidade não é exigida, exceto nas rígidas classes inferiores da Iteração X. Outras Convenções permitem uma liberdade maior a seus operativos.

Novas Características



Mais humano do que os humanos é nosso lema.

— Tyrell, *Blade Runner*

Os Tecnocratas são, literalmente, super-homens (ou super-pessoas, se você preferir). Providos de uma poderosa Iluminação e uma hiperinteligência avançada, eles são literalmente capazes de remodelar a própria realidade. Ainda assim, o verdadeiro coração de um Tecnocrata não está nem em sua Ciência Iluminada, nem em seus brinquedos malucos. Em seu coração, o Tecnocrata é um ser humano, o que é seu ponto mais forte.

Despido de toda a sua tecnologia, o Cientista Iluminado dispõe de quatro recursos vitais que ninguém pode roubar: sua inteligência e raciocínio; sua Iluminação; suas paixões e iniciativas; e os talentos, perícias e conhecimentos que definem suas habilidades. Em termos de jogo, essas Características ganham belas letras maiúsculas que as identificam como Importantes, e definem a quantidade de dados que você lança para refletir as atividades do personagem.

Na maioria dos casos, suas Características gerais podem ser encontradas no livro de regras *Mago: A Ascensão* e em seus suplementos. Entretanto, a União tem perícias especiais e critérios que poucos supersticiosos podem esperar compreender. Por isso, a seguir você encontrará a descrição de uma série de novos Arquétipos, Habilidades, Qualidades, Defeitos e Antecedentes. Graças a essas Características — e sua visão inata e compromisso com a causa — a União prevalecerá.

Cidadãos Extraordinários

A União se utiliza de uma grande variedade de agentes especializados. Até mesmo os não-Iluminados que fazem parte da Tecnocracia recebem uma boa dose de treinamento profundo e conhecimento teórico. Em virtude disso, mesmo que não consigam igualar as obras inspiradas dos agentes Iluminados, alguns membros do corpo auxiliar da Tecnocracia são capazes de feitos científicos extraordinários. Embora carentes da verdadeira genialidade que marca os melhores e mais brilhantes da União, esses agentes não-Iluminados realizam efeitos que, aos olhos dos não iniciados, quase se parecem com magia.

Para representar um "cidadão extraordinário", use os poderes de feitiçaria ou magia limitada de *World of Darkness: Sorcerer*. Mas não deixe de especificar que o agente usa meios tecnológicos para alcançar seus fins. Por exemplo, um cidadão Progenitor poderia usar técnicas médicas revolucionárias para realizar o caminho da Cura, enquanto um agente da Nova Ordem Mundial poderia ter um treinamento intensivo em manipulação psicossocial, resultando em poderes semelhantes aos da Fascinação.

Os agentes que se utilizam da "ciência limitada" seguem todas as regras normais para a feitiçaria, embora, é claro, eles usem aparatos tecnológicos e teorias científicas para realizar seu trabalho. Poucos agentes desse tipo chegam a possuir mais de dois caminhos — o conhecimento especializado requerido é muito exclusivo. Esses agentes são capazes de ativar uma faixa limitada de instrumentos, usando qualquer coisa até o nível três de instrumento.

Note que, embora esses agentes usem as mesmas regras de jogo que os feiteiros de inclinações mais místicas, as disciplinas de estudo são bem distintas. O uso da Cura por um cidadão extraordinário, por exemplo, funciona em torno de técnicas médicas experimentais, sendo, portanto, incompatível com as formas mágicas de Cura. Essas ciências excepcionais podem, é claro, ser ensinadas, mas o investimento em tempo e esforço é similar à dificuldade de aprendizado de qualquer tipo de feitiçaria — ou seja, treinar um especialista médico altamente habilidoso dá tanto trabalho quanto instruir um feiteiro limitado em artes curativas mágicas. O feiteiro não pode nem mesmo melhorar seu nível de Cura com o conhecimento do médico, já que as duas formas são totalmente diferentes (muito embora elas sejam semelhantes mecanicamente).

Para jogar uma crônica da Tecnocracia realmente diferente, tente formar um grupo com mortais essencialmente normais dotados de algum nível de perícia tecnológica desse tipo. Juntos, um oficial de polícia, um médico e um engenheiro não-Iluminados podem vir a formar um grupo muito interessante de pesquisadores... ou adversários.

Opção: Victors e HIT Marks e Clones, Ai Meu Deus!

As legiões biotecnológicas da União Tecnocrática oferecem uma opção adicional para os jogadores de uma crônica da Tecnocracia. Embora os operativos Iluminados sejam o foco principal deste livro, existe uma boa chance de que alguém de seu grupo queira jogar com um clone, um mutante biotecnológico ou com um HIT Mark.

Os detalhes sobre tais personagens não fazem parte deste livro, mas de um suplemento futuro que irá se aprofundar em constructos biotecnológicos e seu papel na União. Porém, se você tem um jogador que precisa jogar com um constructo pesado, aí vão algumas dicas...

- Todo e qualquer constructo tem o Defeito: Constructo; muitos dos mais visíveis (HIT Marks, monstros criados pelos EAFDAC, etc.) também têm dois ou mais Defeitos. Veja as notas sobre as relações seres humanos/constructos na seção de "Defeitos" para detalhes adicionais.

- Nós não recomendamos permitir que um personagem de jogador interprete um HIT Mark. Esses troços danados são poderosos demais, e o potencial para abusos é grande demais. ("Alguém aí tem um lugar para guardar todas essas peles de Crias de Fenris?") Se você precisa permitir que um jogador tenha esse tipo de criatura, construa o personagem conforme as especificações de **Mago: A Ascensão**, usando o Antecedente: Aprimoramento. Os HIT Marks são padronizados e usam mais ou menos as mesmas Características. Eles também são notoriamente burros, propensos a peculiaridades de personalidade e suscetíveis ao Paradoxo... especialmente a Descrença. Um personagem HIT Mark tem as seguintes limitações de sistema:

Um limite máximo de 3 pontos em todas as Características Mentais.

Ele deve ter os seguintes Defeitos: Constructo, Vida Curta, Suscetível ao Paradoxo e Sem Alma. Essas limitações são endêmicas a todos os HIT Marks, e elas não podem ser evitadas (nem concedem quaisquer pontos de bônus adicionais na criação do personagem). Lembre-se: um HIT Mark não é um mago; ele(a) é um constructo artificial de metal e carne de crescimento forçado.

— O personagem não pode receber pontos de experiência. Em termos de história, ele é criado para fazer uma única coisa muito bem. Em termos de jogo, o jogador terá que "hipotecar experiência" para pagar pelas Características do personagem e, basicamente, ele pagará por elas para sempre.

— Seu sangue se torna lúxúrio tóxico. Qualquer vampiro que tente torná-lo um carnal ou Abraça-lo terá uma surpresa bem desagradável. (Ver **Vampire: The Masquerade, Revised Edition**, página 279.) E, não, um HIT Mark não pode se tornar um vampiro.

— Um HIT Mark é o que é: um ser quase autômato, sem alma. Nenhum Procedimento Iluminado pode mudar as limitações anteriores. Se você usar as regras opcionais para condicionamento social do Capítulo Quatro, o HIT Mark tem, automaticamente, uma taxa de condicionamento igual a 10.

- Muitos outros constructos, mais notadamente as monstruosidades dos Progenitores e os Homens de Preto "inferiores", têm sérias limitações físicas e metafísicas. Em termos de jogo, essas aberrações se tornam Defeitos (ver a seção neste capítulo para detalhes) que apenas os constructos podem ter. Embora um personagem único não seja obrigado a adotar todos esses Defeitos, um constructo deve adotar ao menos um. Esses Defeitos incluem:

Vida Curta (DEFEITO DE 3 PONTOS)

Como os replicantes em *Blade Runner* — O Caçador de Andróides, você tem um tempo de vida embutido. Na melhor das hipóteses, você vive um ano ou dois. Ao final desse tempo, seu corpo se quebra, seus órgãos param de funcionar e sua centelha de vida se apaga. É muito provável que você também tenha o Defeito: Dissolver-se, para evitar que as autoridades façam as perguntas erradas... Aproveite a vida enquanto pode.

Dissolver-se (DEFEITO DE 3 PONTOS)

Ao ser morto, você se desintegra em uma poça de gosma pegajosa. A vantagem (para a Tecnocracia, pelo menos) é que nenhum Transgressor da Realidade pode realizar rituais necromânticos em seu cadáver, e nenhum I.M.L. consegue identificar seus restos. O lado ruim (para você) é que uma vez que passe de Incapacitado, em 10 segundos você estará 100% extinto, irrevogavelmente. Nenhum Procedimento ou ritual é capaz de restaurá-lo a sua forma original; nenhuma mágica ou ciência consegue contatar sua consciência deteriorada. Para onde sua alma vai? O que é uma alma?

Sujeito ao Paradoxo (DEFEITO DE 5 PTOS)

Você é uma aberração da realidade consensual. Embora você provavelmente não empregue Ciência Iluminada, o choque de retorno que aflige seus camaradas, ocasionalmente também o atinge. Quando o Efeito do Paradoxo se manifesta, você sofre um colapso: sua pele se irrompe em furúnculos, seus mecanismos emperram, seus circuitos explodem, seu corpo sofre espasmos... em resumo, coisas ruins acontecem.

Em termos de jogo, o personagem tem uma Parada de Dados de Paradoxo permanente de cinco dados. Essa parada não se dissipa após um choque de retorno, nem ganha pontos adicionais. Se, e quando, você fizer alguma coisa flagrantemente impossível pelos padrões da realidade local (fazer surgir uma metralhadora de suas costas diante de um punhado de Adormecidos, por exemplo), o Narrador joga esses dados (dificuldade 8). Se ele for bem sucedido, seu constructo sofre efeitos estranhos com base no número de sucessos e na natureza do ato. Alguns efeitos possíveis:

- **Desligamento Mental:** também conhecido como **Silêncio**. Dura uma hora por sucesso.

- **Defeitos de Paradoxo:** Ver a coluna de "Falhas Genéticas". Dura um dia por sucesso.

- **Dano Físico:** O efeito mais comum. Para cada sucesso, o personagem sofre um nível de dano agravado na vitalidade, não absorvível uma vez que sua pele, implantes cibernéticos, órgãos ou biomodificadores se rebelam.

- **Detonação de Armas:** Outra forma de dano físico, mas com um alcance explosivo. Esse dano pode ser absorvido pelos outros, mas não pelo próprio personagem.

Se você tiver esse Defeito, é bom restringir suas atividades mais loucas aos Constructos do Horizonte, às fortalezas Tecnocráticas, exposições de tecnologia e convenções de ficção científica!

Sem Alma (DEFEITO DE 7 PONTOS)

A Genialidade interior não arde dentro de você, e nunca arderá. Essencialmente, você não tem alma, não tem "avatar" no sentido supersticioso. Você se assemelha a um ser humano, mas você é na realidade bem menos do que humano.

Em termo de jogo, você não pode usar magia — *nunca*. Um personagem com esse Defeito *nunca* pode aprender, usar ou manipular as Esferas de influência. Entretanto, ele pode empregar instrumentos e não conta como "teste-munha" para qualquer forma de mágica ou Ciência Iluminada. Esse Defeito aumenta seus pontos de bônus para 21, e ele pode ser adotado em adição ao limite normal de 7 pontos em Defeitos. Ele não pode ser possuído por qualquer tipo de "mago" — ele existe para permitir que um jogador construa HIT Marks e outros Constructos não-iluminados.

(Observação: Não, você não pode instalar uma Genialidade Iluminada em seu personagem com nenhuma forma de mágica, Disciplina, Dom espiritual ou qualquer outra coisa. Viva com isso e aproveite os pontos de bônus extras que o Defeito concede.)

Tabela de Processamento Tecnocrata

Antes Que Você Comece



Trabalhando com o resto do grupo e com o Narrador, decida o conceito do amálgama para sua equipe. Por que os seus agentes estão trabalhando juntos? Quais são os objetivos que eles foram treinados para atingir?

A seguir, escolha as Metodologias que farão parte de sua equipe. Que áreas de perícia irão impulsionar a atuação total do amálgama? Qual delas você representa? Alguns membros da sua equipe irão representar um risco de segurança?

Você também pode precisar decidir sobre uma fachada para sua equipe. O que as Massas pensam que a sua equipe faz para viver? Vocês são visivelmente "agentes do governo" ou "investigadores particulares", ou vocês operam sob algum outro tipo de fachada?

Processamento Inicial

• 1º Passo: Personalidade

Escolha Conceito, Convenção, Metodologia, Natureza e Comportamento.

Determine a abordagem científica (paradigma) e história pessoal.

Seu Supervisor e Construto serão escolhidos para você.

• 2º Passo: Seleccione os Atributos

Priorize Atributos (Físicos, Sociais e Mentais)

Distribua os pontos adequadamente (7/5/3).

• 3º Passo: Seleccione Habilidades

Priorize as Habilidades adequadas (Talentos, Perícias, Conhecimentos)

Distribua os pontos adequadamente (13/9/5).

Nenhuma Habilidade com nível maior do que 3 nesse estágio.

[Opção: O Narrador pode permitir que você compre Habilidades de acordo com as especialidades de sua Metodologia. Neste caso, distribua os 27 pontos adequadamente.]

• 4º Passo: Seleccione Antecedentes

Escolha Antecedentes (7)

• 5º Passo: Documento o Conhecimento Tecnocrático

Determine uma Esfera de especialidade pela Metodologia e registre um ponto grátis naquela Esfera.

Escolha Esferas adicionais (5)

Registre Iluminação, também conhecida como "arete" (1) e Força de Vontade (5)

Selecione ferramentas e Procedimentos apropriados a sua Metodologia. Documento quaisquer Aprimoramentos

Anote níveis iniciais de Energia Primordial (pelos valores da Genialidade) e Paradoxo (0, a menos que você empregue Aprimoramentos)

Diagnostique possíveis Falhas Genéticas

• 6º Passo: Complete o Treinamento

Distribua pontos de bônus (15), conforme apropriado (ver tabela)

• 7º Passo: Investigue Seus Aliados

Escolha seu codinome. Designe um nome para a equipe.

Comunique o término passando uma anotação secreta para o Narrador. Prossiga com atividades de lazer até o jogo começar.

Conceitos

• **Acadêmico:** Professor, estudante de graduação, técnico de laboratório, decano de estudos, cientista de pesquisas

• **Agente de Mídia:** Repórter, fotógrafo, DJ, magnata da mídia, especialista em propaganda, gerente de estação, operador da Rede, supermodelo geneadaptado

• **Artista:** Animador de CGI, cientista de tecnologia de ponta, biotecnico, tecnomúsico, arquiteto, inventor de bugingas, projetista de jogo

• **Auxiliar:** Agente secreto, burocrata, gerente, diplomata, emissário, sedutor geneadaptado, programador de computador, especialista em informação, interrogador, "faxineiro"

• **CDF:** Designer de computador, futurista, especialista de pesquisa, hacker, piloto de testes de tecnologia de ponta

• **Cidadão Extraordinário:** Técnico de laboratório, fuzileiro espacial, Camarada, policial, político, "faxineiro", mercenário, médico, ativista universitário, professor, informante, membro de gangue, espião

• **Construto:** Clone, ciborgue, biomutação, "protótipo" de genengenharia, Homem de Preto (inferior)

• **Criminosos:** Brutamontes de rua, gangster, contrabandista, chefe do crime, assassino, traficante de drogas, traficante de clone, operador de mercado negro

• **Defensor:** Homem de Preto, ciborgue, guarda-costas, policial, soldado, agente secreto, detetive, operativo do Batalhão de Fronteiras, "caça-fantasma"

• **Divisão Q:** Projetista de bugingas, inventor, criador de buginganga, agente de campo.

• **Especialista Técnico:** Mecânico de hipertecnologia, especialista em consertos de campo, biomecânico, piloto, navegador, especialista em aquisição de dados

• **Espião:** Homem de Cinza, sedutor geneadaptado, clone imitador, operativo de infiltração, especialistas em bugingas de controle remoto, agente psíquico

• **Explorador:** Pioneiro do espaço, piloto, explorador do fundo do mar, Surfista da Rede, especialista em dimensões alternativas, humano "geneadaptado" a novos ambientes

• **Guerreiro:** Homem de Preto, Victor, ciborgue de guerra, fuzileiro espacial, gangster, Homem Vazio, perito em psico-atividades, assassino biomodificado

• **Homem do Dinheiro:** Yuppie, banqueiro, gangster, investidor da bolsa, celebridade, magnata, gerente de operações, corretor

• **Impositor:** Homem de Preto, corretor, especialista em interrogatório, propagandista, conselheiro político, investigador, HIT Mark, fuzileiro espacial, especialista em clonagem

• **Pesquisador:** Agente de Requisições, Surfista da Rede, explorador do espaço, médico de tecnologia de ponta, especialista em pesquisa

• **Político:** Relações públicas, conselheiro, cão-de-guarda, membro do gabinete, diplomata, "companheiro silencioso", mediador

• **Sanitarista:** Médico, enfermeiro, engenheiro EAFDAC, para-médico, psiquiatra, terapeuta

• **Visionário:** Especialista em caos, sociobiólogo, pesquisador de sonhos, agente psíquico, Arquiteto da Rede

Imagens

• **Dinâmico:** Sem mudança, não existe progresso. Você é um agente da mudança e um arquiteto do progresso.

• **Investigador:** Como o próprio espírito da ciência, você se move eternamente para frente.

• **Padrão:** Construindo, fortalecendo e protegendo, você protege a ordem existente e assenta a fundação para uma nova ordem.

• **Primordial:** As respostas das maiores enigmas podem ser encontradas na escuridão primordial. É seu destino trazer essas respostas para a luz.

Arquétipos (NATUREZA & COMPORTAMENTO)

- **Advogado do Diabo:** É seu dever desafiar o status quo.
- **Artista:** Sem seus talentos, o mundo seria um lugar triste.
- **Benefitor:** Você generosamente oferece aos outros o que quer que você possa dar.
- **Cientista Louco:** Algumas vezes as respostas definitivas repousam nos experimentos mais irreais.
- **Cruzado:** Você se esforça para melhorar o mundo.
- **Desajustado:** Uma vez um pária, você ainda procura pelo seu lugar.
- **Galhardo:** Você é um missionário misterioso e heróico que nem você mesmo consegue definir.
- **Gerente:** Você é excelente em direcionar recursos para um fim maior.
- **Hacker:** Rasgue em pedaços, reconstrua, faça melhor do que antes.
- **Inovador:** Sua abordagem não ortodoxa rende grandes resultados.
- **Investigador:** Para tudo existe uma razão, e você quer descobrir qual é.
- **Justiciero:** O que quer que eles tenham feito, você fará com que os desgraçados paguem!
- **Máquina:** A carne é fraca. Seja melhor do que humano.
- **Penitente:** Você cometeu um erro e ainda está pagando por ele.
- **Perfeccionista:** Promova a ordem para contrabalançar o caos.
- **Magnata:** Riqueza e sucesso são as medidas de um homem.
- **Trapaceiro:** O mudo é um jogo desonesto, e você é um jogador excepcional.
- **Zelador:** Você é um protetor dos fracos e inocentes.

Convenções

(As Metodologias estão em **italico**, as Esferas de especialidade aparecem entre parênteses. Alguns grupos têm mais de uma especialidade, mas cada personagem só pode escolher uma.)

• **Iteração X:** Por meio da ordem, da precisão e de proezas tecnológicas, esses visionários caminham na linha que separa carne, mente e máquina. Nesse espaço, eles buscam a perfeição.

Biomecânicos: Através de modificação física e comportamental, esses Iteradores alcançam a união com a Máquina. (Vida)

Estatísticos: Planejadores, líderes e arquitetos, esses peritos controlam computadores, predições e esoterismo matemático, buscando o próximo nível do pensamento humano. (Entropia ou Tempo)

Administradores da Função Temporal: Com feitiçaria técnica e tecnologia inovadora, os Administradores levam as realizações humanas a novas alturas. (Forças ou Matéria)

• **NOM:** Informação é realidade. Aquele que controla a informação remodela a realidade, e esses especialistas esperam salvar a realidade de suas próprias imperfeições.

A Torre de Marfim: Como mediadores, educadores e promotores, os agentes da Torre de Marfim supervisionam operações de mídia, executam diplomacia e distribuem informação e doutrinação dentro e fora da União. (Mente)

Operativos: Quando há um serviço sujo a ser feito, esses dedicados Tecnocratas arreganham suas mangas. Espionagem, imposição da lei e guerra aberta os mantêm ocupados. (Mente ou Forças)

Divisão Q: Uma Metodologia "extra-oficial" da Convenção, esse grupo desenvolve ferramentas e Procedimentos para agentes de campo de outras agências. (Forças ou Matéria)

Vigilantes: Mestres da mídia e da vigilância, os Vigilantes disseminam propaganda e recolhem dados essenciais. (Correspondência ou Forças)

• **Progenitores:** A vida é uma evolução eterna; esses médicos e farmacotécnicos exploram os segredos dessa evolução, trabalhando para levar a humanidade para sua próxima encarnação.

Genengenheiros: Estudando os elementos da realidade no nível básico, esses cientistas exploram as possibilidades de clonagem, evolução forçada e biomodificação... e então a colocam em uso. (Vida)

Engenheiros AFDAC: Com cirurgia, manipulação genética e microevolução acelerada, esses "cientistas malucos" criam novas formas de vida e alteram as antigas para sobrevivência futura. (Vida ou Entropia)

Farmacotécnicos: Pioneiros da mente, estes Tecnocratas lidam com medicamentos, psico-ativadores e nutrientes em um esforço para destrancar as portas da percepção e das fortalezas inatingíveis do corpo. (Vida ou Mente)

• **Sindicato:** Dinheiro e comércio promovem o progresso; assim, esses mestres dos negócios e influência guiam o mundo para um futuro mais seguro e próspero.

Pagadores: Quando as contas precisam ser pagas (e é preciso levantar fundos para pagá-las), esses operativos vão trabalhar. Dinheiro na mão, eles conduzem a diplomacia e intriga entre as Convenções e asseguram ferramentas e influência para seus companheiros Financiadores. (Correspondência ou Mente)

Impositores: A difícil vida nas ruas fornece dinheiro e influência e dá à Convenção um pagamento brutal quando é necessário. Para os Impositores, o crime não é uma maldade — é apenas um negócio normal. (Forças ou Mente)

Financiadores: A economia mundial repousa nas mãos desses brilhantes Tecnocratas. Da influência corporativa à alavanca financeira, os Financiadores estão afundados até o pescoço em dinheiro. (Entropia ou Mente)

Controle da Mídia: Quando o povo quer alguma coisa, eles gastam dinheiro para conseguí-la. Esses especialistas mantêm as massas querendo mais... e as incitam contra os inimigos do Sindicato quando necessário. (Mente ou Vida)

Divisão de Projetos Espectais: O braço de P&D do Sindicato, essa Metodologia fornece novas bugigangas e recursos para os agentes que precisam. (Ciência Dimensional ou Forças)

• **Engenheiros do Vácuo:** Escorregando pelas fronteiras da Terra, esses pioneiros fazem valer seus direitos sobre o(s) próximo(s) mundo(s) enquanto defendem este mundo de um ataque alienígena.

Divisão de Batalhões de Fronteira (DBF): Quando os horrores alienígenas atacam, esses bravos homens e mulheres se mantêm em prontidão para chutar traseiros e xingar. (Forças)

CAATCD: O comitê governante, essa corporação remota toma as decisões pelo resto da Convenção. (Ciência Dimensional)

Divisão das Fronteiras Terrestres (DFT): Explorando o fundo do mar, os altos picos e os locais ocultos, esses aventureiros mapeiam as partes desconhecidas do mundo material. (Correspondência ou Forças)

Tropa de Especialistas em Neutralização (TEN): Ao lado da NOM, esses operativos limpam as sujeiras que se esgueiram de dimensões alternativas para a nossa própria. (Ciência Dimensional)

Corporação Pan-Dimensional: Transpondo o Universo Profundo, a Rede e dimensões alternativas, esses exploradores arriscam suas vidas para expandir o alcance da União. (Correspondência, Ciência Dimensional ou Tempo)

Pesquisa & Execução (P&E): A "Divisão Q" dos Engenheiros, fornece novas bugigangas, veículos e tecnologia para expedições a outros mundos. (Ciência Dimensional ou Forças)

Habilidades Primárias

- **Talentos:** Prontidão, Esportes, Consciência, Briga, Esquiva, Expressão, Intimidação, Liderança, Manha, Lábria
- **Perícias:** Condução, Armas de Energia, Etiqueta, Armas de Fogo, Hipertecnologia, Armas Brancas, Pesquisa, Furtividade, Sobrevivência, Tecnologia
- **Conhecimentos:** Acadêmicos, Computador, Enigmas, Finanças, Investigação, Direito, Linguística, Medicina, Política, Ciências

Habilidades Adicionais

- **Talentos:** Atuação, Instrução, Intuição, Negociação, Demagogia
- **Perícias:** Biotecnologia, Navegador, Interrogatório, Mochila Voadora, Improvisação de Engenhocas, Meditação, Operações em Baixa Gravidade, Rede de Comunicação, Pilotagem, Segurança, Tortura
- **Conhecimentos:** Teoria da Conspiração, Cultura Secreta, Criptografia, Finanças, Aplicação da Lei, Mídia, Farmacotécnica, Jogos de Poder, Propaganda, Psicologia, Sub-Dimensões, Terrorismo, Vício

Vantagens/ Custo

Sentidos Aguçados	1-3 pontos
Confiança	2 pontos
Cavaleiro Interior	5 pontos
Vontade de Ferro	3 pontos
Licença Para...	1-5 pontos
Mestre da Burocracia	4 pontos
Oficialmente Morto	2 pontos
Mentiroso Perfeito	3 pontos
Indiferente	2 pontos
Ligações	3 pontos
Discreto	1 ponto

Defeitos/ Bônus

* = apenas para Constructos

Selvageria	3 pontos
Racista	2 pontos
Constructo	2 pontos
Eidolon Insano	3 pontos
Dissolver-se *	3 pontos
Aprimoramentos Defeituosos	2-5 pontos
Quinto Grau	5 pontos
Gelado	2 pontos
Sr. Burocracia	4 pontos
Anti-herói	4 pontos
Óculos Escuros Cor-de-Rosa	2 pontos
Mentiroso Compulsivo	3 pontos
Vida Curta *	3 pontos
Sem Alma *	7 pontos
Sujeito ao Paradoxo *	5 pontos
Tecnofalastro	1 ponto

Antecedentes

- **Aliados:** Você tem amigos...
- **Apoio:** Um pequeno grupo de cidadãos que o ajudam no perigo.
- **Aprimoramento:** Implantes cibernéticos ou genengenharia que o tornam sobre-humano... por um preço.
- **Armas Secretas:** Instrumentos experimentais que você testa para a Divisão Q.

- **Biblioteca:** Uma fonte de dados.
- **Camuflagem (Arcano):** O talento de permanecer indetectável.
- **Companheiro (Familiar):** Um estranho companheiro com habilidades incomuns.

- **Constructo (Capela):** Seu status em sua base de operações.
- **Destino:** Uma probabilidade estatística de que você fará algo significativo.

- **Espiões:** Uma rede de informação a sua disposição.
- **Genialidade (Avatar):** O esplendor de sua inspiração iluminada.
- **Hiperaprendizado (Sonho):** Um talento para assimilação temporária de dados.
- **Influência:** Sua fama e influência entre as Massas.
- **Instrumento (Talismã):** Uma máquina hipertecnológica que você possui.

- **Laboratório (Santuário):** Um espaço de pesquisa particular.
- **Mentor:** Seu professor Tecnocrata e figura paternal.
- **Nodo:** Uma reserva de Força Primordial que você pode acessar em caso de necessidade.
- **Patrono:** Um superior útil.
- **Recursos:** Dinheiro, crédito e propriedades.
- **Requisições:** Uma medida de sua capacidade de requisitar equipamentos e recursos.

Esferas de Influência

- **Correspondência:** Sua compreensão de espaço e das forças que o distorcem, assim como sua habilidade para controlar distância, viagem e conexões.
- **Ciência Dimensional:** A rara ciência de observar e até mesmo de visitar outras dimensões e, talvez, lidar com as entidades bizarras que existem por lá.
- **Entropia:** Teoria do caos, determinismo e análise combinatória; a ciência da falta de método, da probabilidade e da decadência entrópica.
- **Forças:** O poder da física liberado: calor, luz, energia cinética, ondas, partículas e controle sobre interações de matéria e movimento.
- **Vida:** Estudos primordiais de organismos e criaturas, bem como das coisas que crescem, mudam e morrem.
- **Matéria:** Os blocos de construção do universo material; química avançada, metalurgia e ciências materiais definem todas as coisas sem vida.
- **Mente:** Ciência cognitiva, o estudo da consciência propriamente dita — como e porque as pessoas pensam, o poder do pensamento, até mesmo a exploração em sua própria compreensão e capacidade mental.
- **Primórdio:** Técnicas para perceber e manipular a Energia Primordial, a ressonância da própria Criação que sobrou do nascimento do cosmos.
- **Tempo:** Sua maestria em engenharia temporal determina sua sincronia com a passagem do tempo, sua habilidade para manipular o tempo subjetivo e sua habilidade para gerar campos que distorcem o próprio tempo.

Pontos de Bônus

Característica	Custo
Antecedentes	1 por ponto
Atributos	5 por ponto
Energia Primordial	1 para cada quatro pontos
Esferas	7 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Iluminação	4 por ponto
Qualidades e Defeitos	(variável)

Implementos

Muitas das Características descritas a seguir são novas; outras são refinamentos Tecnocratas de Características pré-existent. Como a linha de **Mago** antecede em pelo menos 6 anos a publicação deste **Guia** — e como nós tentamos evitar acrescentar novas Características a cada novo suplemento — os personagens Tecnocratas de livros mais antigos (ou de crônicas que começaram antes deste **Guia** surgir) podem estar carecendo de algumas Características específicas que são apresentadas neste capítulo.

A critério do Narrador, tais personagens podem ser “implementados” com as Características apropriadas, ou podem substituir Características mais antigas e menos especializadas (como Pilotagem ou Armas de Fogo) pelas novas variantes (como Navegador ou Armas de Energia). Se um jogador deseja que seu Tecnocrata tenha ambas as Características (Armas de Fogo para armas normais, Armas de Energia para hipertecnologia), ele pode dividir os pontos antigos como achar conveniente (Armas de Fogo 5 se torna Armas de Fogo 2, Armas de Energia 3), ou simplesmente adicionar as novas Características a sua ficha e pagar por elas “a crédito” com pontos de experiência futuros.

As Características que “implementam” outras já existentes estão indicadas no fim de cada descrição. Todas as outras devem ser consideradas auto-suficientes.

Eidolons da Genialidade (ESSÊNCIAS DO AVATAR)

Como os verdadeiros cientistas e os Tecnocratas sabem, o poder que alguns chamam de “magia” é, na realidade, uma combinação de vontade iluminada e ciência avançada. Um lampejo de brilhantismo, literalmente uma Genialidade interior, permite a uma pessoa compreender coisas que as Massas jamais seriam capazes de enxergar ou aceitar.

Como um novo membro da União, você sabe que isso é verdade. Ainda assim, de vez em quando uma voz fala no fundo de sua mente, contando coisas que você realmente não deveria compreender. Como a maioria dos Tecnocratas, você provavelmente descartará essa voz como um “eidolon”: uma voz fantasma de sua subconsciência, ou possivelmente uma imagem arquetípica que o conecta ao Inconsciente Universal. Os supersticiosos chamam tais coisas de “essências do avatar”, e eles as definem como almas incansáveis que os conduzem ao longo de algum “caminho místico”. Baboseiras. Você sabe o que esse Eidolon é na verdade: uma voz interior que conta para sua mente consciente o que sua mente subconsciente já sabe. (Ver também o Antecedente: Genialidade)

A política da União para os Eidolons é simples: Não pergunte, não fale. Os Agentes Psíquicos sabem que todos os Tecnocratas recebem essas “vozes interiores” de vez em quando, e eles consideram essas “visitas” normais. Naturalmente, eles também avaliam o Eidolon de cada agente o máximo possível, assim como monitoram a força, a frequência e a natureza de tais “instruções”. Alguns Tecnocratas consideram o Eidolon um assunto pessoal, e raramente o discutem com qualquer outro a não ser o avaliador psíquico residente — quando chegam a falar sobre isso. Alguns agentes, especialmente os tipos

mais lógicos, ou descartam suas “visitas” por completo, ou as encaram em termos abstratos (como cadeias de códigos ou sonhos simbólicos). Na outra ponta do espectro, alguns raros indivíduos encaram seus Eidolons em termos religiosos, considerando-os instruções divinas ou torturadores demoníacos. (Ver “Deus e a Tecnocracia”) A maioria fica num meio termo. Como o Eidolon tende a aparecer em sonhos, o Tecnocrata médio encara seu “gênio interno” apenas dessa forma: um sonho particularmente significativo.

Nos velhos tempos, os Dedaleanos tinham muito orgulho de seus sonhos e visões. Com muita frequência, eles descreviam esses Eidolons detalhadamente em tratados e correspondências, meditavam sobre eles durante as orações e empregavam-nos em várias invenções. Mas, conforme a supremacia da mente consciente e a importância da razão pura superavam a centelha de inspiração, esses sonhos foram sendo relegados a conversas a portas fechadas e diários particulares. Agora, no auge da ciência racional, os Eidolons são considerados sonhos fantasiosos — ainda importantes, mas levemente embaraçosos à luz do dia.

Como um Tecnocrata, seu Eidolon o guia de formas sutis mas significativas; funciona mais como uma coceira persistente do que como um espírito guardião. Como um jogador, o Eidolon funciona exatamente como a Característica: Essência do Avatar. Isso proporciona uma bússola para seu personagem. Por causa do desdém da Tecnocracia por “avatars” e coisas do tipo, o Eidolon raramente aparece para você a não ser em sonhos ou em impulsos. Qualquer outra coisa seria tola, para não dizer suspeita. Afinal de contas, um Tecnocrata que comece a ver coisas como anjos flamejantes é definitivamente um risco para a segurança! Mas se ele *sonha* com um anjo flamejante, bem, isso é perfeitamente natural...

Cada Eidolon é uma “visão” individual, de acordo com os quatro tipos básicos. Os exemplos a seguir são sugestões baseadas em figuras comuns de Eidolons.

Dinâmico

Alguns pessoas fazem máquinas; outras conduzem essas máquinas adiante. Você é um desses últimos. Impaciente demais para ficar sentado juntando peças, você precisa sair e fazer as coisas acontecerem. Então levante seu traseiro do sofá! O amanhã não vai esperar o dia todo.

Uma Essência comum entre os agentes de campo, arquitetos, homens de negócios e agentes da lei, esta “voz” costuma aparecer como:

- Um inventor famoso (Edison, Dédalo, da Vinci) ou cientista (Copérnico, Einstein, Darwin) cujas inovações mudaram a ordem estabelecida. Essa figura surge e o aconselha em seus sonhos.
- Uma imagem heróica de si mesmo (derrotando hordas de caras maus com esperteza, sangue-frio e tecnologia) que o inspira à grandeza.
- Quebra-cabeças fractais, equações giratórias e fórmulas dinâmicas o fazem saltar da cama, mas desaparecem quando você tenta escrevê-las.
- Uma figura mitológica (um anjo, um santo ou uma besta heráldica) que exemplifica coragem, pureza e inspiração aparece e lhe concede a sua força.

Padrão

Em um mundo de constantes mudanças, você é o alicerce da humanidade. Sem pessoas como você, o mundo se partiria em milhões de pedaços. Você é um construtor, um modelador, um professor e um líder. Deixe as ondas da guerra e do caos rugirem! Elas quebrarão contra você enquanto você se mantém firme. Deixe as almas mais fracas se resignarem.

A Essência mais óbvia entre os agentes do núcleo da Tecnocracia (Iteradores e outros ciborgues, planejadores, Administradores e mecânicos), o Padrão normalmente fala para as pessoas sob a forma de:

- Imagens de grandes muralhas, torres, pontes e outros grandes feitos de arquitetura. Em geral, essas visões aparecem quando algum obstáculo está bloqueando seu caminho. Seu aspecto sugere uma solução para o problema.
- Cavaleiros lendários (Sir Galahad), governantes (Salomão, o Sábio), cientistas (Lu Pan) ou filósofos (Platão) aparecem para você e oferecem seus conselhos.
- Cálculos ou diagramas que poderiam conduzir a um grande progresso aparecem em sua mente.
- Uma criatura poderosa (um dragão, um cão imenso ou uma águia) aparece ao seu lado — normalmente, mas não sempre, em um sonho. Algumas vezes, você quase pode vê-la durante as horas em que está acordado... porém, é claro que você jamais admitiria isso.

Primordial

Não importa o que a ciência possa revelar, você sabe quão insondável o universo realmente é. Ah, claro, todos nós precisamos de ferramentas e aulas de ciência — sem elas, poderíamos muito bem ser apenas macacos! — mas você conserva o ponto de vista herege de que nada que o homem possa inventar irá iluminar todo o campo de jogo. Você costuma manter esses pensamentos para si próprio — por que se incomoda em arrumar encrenca por causa de coisas que os outros nem ao menos entenderiam? — mas em seus momentos privados, você quer descobrir o que está acontecendo além da luz. Quem sabe o que você pode descobrir lá?

Os poucos Primordiais dentro da União tendem a manter um perfil discreto. Fora das vistas de seus camaradas, eles saem em "missões secretas", nas quais reúnem informações secretas (espíes), ou se afundam no espaço (exploradores do espaço), em fenômenos esquisitos (caça-fantasmas) ou na mente e alma humana (investigadores e psíquicos). Os estranhos Eidolons que eles vêem às vezes se parecem com o seguinte:

- Você se sente tragado para um poço profundo; no fundo, um tesouro fantástico o aguarda... se ao menos você pudesse alcançá-lo...
- Gargântuas, dragões semi-visíveis, monstros marinhos ou outras criaturas-espírito gigantescas se manifestam nas sombras que o cercam. Quanto mais aterradoras forem essas aparições, mais você tem a sensação de que se ao menos conseguisse ver a criatura inteira, você poderia aprender alguma coisa grande.
- Um gênio louco mal-afamado (como Rasputin, Francis Bacon ou o Dr. Frankenstein) lhe conta como equilibrar as necessidades da ordem e do caos.
- Vozes estranhas ecoam em sua cabeça, oferecendo conselhos sábios mas desconcertantes.

Desbravador

Cada era precisa de seus pioneiros, e esse papel cai sobre você. Não importa quantos grandes feitos você realize, o horizonte está sempre chamando. Enquanto outros Tecnocratas constroem pontes para o futuro, você está procurando o local da próxima travessia. A ciência é uma luz-guia e você é o portador dessa lanterna... ou dessa lanterna alógena, para ser mais preciso!

Os espíritos livres da Tecnocracia, os Questionadores frequentemente vêem seus Eidolons como:

- Uma figura aterradorante (um reluzente palhaço, demônio ou terrorista) que o leva a gritar através de campos de pesadelo. Essa coisa nunca deixa você descansar...
- Um bravo herói — talvez você mesmo, talvez alguma figura mítica — que embarca em uma grande busca. De tempos em tempos, ele aparece e oferece encorajamento, conselho e o ocasional chute no traseiro.
- Equações matemáticas que se espiralam em fractais e depois giram e se retorcem em padrões caleidoscópicos. Você ganha inspiração observando esses desenhos.
- Uma visão maravilhosa (de uma grande cidade, uma pilha de ouro, um pássaro ou outra figura bela) reluzindo no meio do horizonte, incitando-o a ir cada vez mais longe...

Procura

Naturalmente, essas visões aparecem na Procura Tecnocrática também. Geralmente, elas definem o tom para a jornada e fornecem todos os tipos de símbolos que seu personagem vê. Um Homem de Preto com um Eidolon do Rei Artur, por exemplo, sonha estar a serviço da Távola Redonda. Em sua Procura, ele visualiza a si mesmo em uma armadura brilhante, caçando dragões e esquivando-se de armadilhas que refletem seus próprios conflitos da vida real. Se ele triunfa, donzelas amáveis e mercadores ricos o recompensam por seu valor; se não, ele cai sob as presas de um dragão ou sob a espada de cavaleiros rivais. É claro que quando estiver desperto, ele não vai sair correndo por aí brandindo uma espada, mas a despeito disso, o Eidolon e o sonho irão inspirá-lo; mesmo quando ele está vestindo um terno preto e sobretudo, em sua mente, ele se vê com uma armadura completa e recoberto de glória. Até mesmo um Tecnocrata de coração duro tem seus sonhos!

(Nota: Para detalhes sobre a condução da Procura, ver **The Book of Mirrors: The Mage Storytellers Guide**, págs. 53-55. Embora Tecnocratas e místicos encarem o processo de forma diferente, o sistema de jogo é o mesmo.)

Arquétipos

(NATUREZAS E COMPORTAMENTOS)

Embora a Tecnocracia tenha uma imagem de linha de produção padronizada e sem criatividade, na verdade ela é bem diversificada. Usa-se todos os tipos de mãos para se construir um império, e a União está sempre procurando por pessoas com algo a oferecer. Naturalmente, certos tipos de pessoas têm mais a dar do que outras; o segredo é encontrar o trabalho certo para a pessoa certa.

A Característica: Arquétipos fornece um esboço para o comportamento de um personagem. No caso dos Tecnocratas, que sofrem

com a má fama e estereótipos piores ainda, essas Características podem prover um jogador com motivações de personagem que vão além do "Devo ser um bom Tecnocrata. Devo ser um bom Tecnocrata. Devo ser..." Até mesmo quando agentes semelhantes realizam os mesmos deveres, essas motivações alteram a forma como eles desempenham esses deveres; um Homem de Preto com uma mentalidade de "Cruzado" irá atuar de forma diferente de um que é uma "Máquina" ou "Benfeitor". Para o Transgressor da Realidade que está na mira da arma do agente, as motivações do HdP não fazem muita diferença, mas para o próprio agente, elas fazem toda a diferença do mundo.

Naturalmente, os agentes Tecnocratas apresentam traços de personalidade diferentes de seus primos místicos mais caóticos, mas é evidente que existem pontos em comum, conforme a descrição de Arquétipos apresentada em **Mago: A Ascensão**. Os Arquétipos comuns a ambos são: Arquitecto, Conformista, Crítico, Gerente, Fanático, Juiz, Samaritano, Sobrevivente, Tradicionalista e Visionário. Muitos outros — Bon Vivant, Humorista, Mártir, Solitário, Valentão e Vanguardista — são menos comuns entre os Tecnocratas, mas a União também tem lugar para eles. Os verdadeiros Excêntricos, Ranzinas e Rebeldes são muito raros. Tais pessoas descontentes são contraproducentes e enfraquecem a União. Em geral, uma administração firme ajusta esses operativos temperamentais... ou os aposenta. Ninguém quer um desordeiro vigiando a retaguarda.

Em um mundo perfeito, todos podem ser honestos sobre seus sentimentos e motivações. A União não é um mundo perfeito, por mais que seus membros digam que é. Entre os perigos externos e as políticas internas, o Tecnocrata que revela sua verdadeira Natureza está chamando por encrenca. Por isso, muitos operativos preferem Comportamentos que reflitam a imagem de "Tecnocrata desalmado" que a maioria das pessoas esperam. Disfarçando sua verdadeira Natureza por trás de Comportamentos como Arquitecto, Benfeitor, Conformista e Máquina, esses agentes perpetuam a imagem da União como uma mente comunitária anônima. Mas, por dentro, a história é diferente.

Naturalmente, a União encoraja certos tipos de personalidade também. Além dos Comportamentos e Naturezas "oficiais", os seguintes Arquétipos também são comuns dentro da União:

Benfeitor

Você é uma alma generosa. Se existir algo que as pessoas a sua volta necessitem — dinheiro, proteção, remédios ou talvez apenas gentileza — você sairá de seu caminho para atendê-las. Qualquer um com seus dons deveria se sentir da mesma forma: a generosidade é uma vocação nobre, e existem muitas pessoas no mundo que precisam do que você oferece.

O **Altruismo** é raro demais nos tempos atuais. Para você, ajudar as pessoas não é apenas um passatempo: é uma cruzada pessoal. Até onde você sabe, alguém em sua posição não pode fazer menos do que isso.

O reverso dessa generosidade é a **Obrigação**, e você frequentemente se sente obrigado a ajudar alguém quer a pessoa queira, ou

não... ou quer você esteja em uma posição de ajudar. Você pode ser um bisbilhoteiro ou simplesmente ansioso demais por se colocar na posição de um mártir tentando salvar o mundo. Em resumo, você às vezes vai longe demais.

Recupere Força de Vontade quando você fizer algo que alguém precise desesperadamente. A chave aqui é o "desesperadamente": trabalho simples em uma creche não irá restaurar sua Força de Vontade, mas trabalhar em um centro de recuperação de adolescentes drogados provavelmente sim.

Zelador

A União foi criada para melhorar o destino do povo comum. Como um membro desse augusto grupo, você se sente preso pelo dever de proteger e servir. Talvez você seja um curandeiro ou um guardião cibernético contra os terrores da noite, ou até mesmo um inventor com o gênio para criar ferramentas novas e necessárias para o uso da raça humana. Não importa a sua profissão, você encontra satisfação em tomar conta das Massas. Esse tipo de serviço o completa.

Seu **Senso de Dever** o torna um Tecnocrata dedicado e o marca como o melhor entre os melhores. Você é o que os Fundadores tinham em mente muito tempo atrás.

Mesmo assim, você fica cansado do trabalho. Por que esses ideais não podem tomar conta de si próprios de vez em quando? Sua **Impaciência** com as imperfeições das Massas o torna um protetor irritável. Para progredir, você precisa colocar isso de lado.

— Recupere Força de Vontade quando suas ações produzirem alguma mudança perceptível para o bem comum ou evitarem algum desastre entre as Massas.

Cruzado

Conduzido por um propósito maior — fé na ciência, forte moralidade, um ideal científico, até mesmo fé religiosa — você se esforça por um mundo melhor. A Tecnocracia foi criada para aliviar o sofrimento, revelar maravilhas e erradicar o sobrenatural. Como um membro dessa União, você é essencialmente um soldado de um exército de mudança. Mantenha seu estandarte no alto, quer você seja um cientista pesquisador, um promotor ou um soldado, e carregue-o para a glória. O futuro depende de você!

Seu **Ardor** é admirável. Sob as piores circunstâncias, ele o impelle através de testes e obstáculos capazes de congelar o sangue de um agente inferior.

Infelizmente, esse ardor pode se transformar em **Fanatismo**, o que pode torná-lo ineficiente e até mesmo perigoso. Um HdP que dispare em cada feiticeiro que avistar não só está desperdiçando oportunidades e aliados em potencial, como está criando inimigos desnecessários. Para Ascender verdadeiramente, você precisa temperar sua determinação com a lógica.

— Recupere Força de Vontade quando você fizer alguma coisa grande em nome de sua causa maior. Como jogador, você deve definir qual é a causa antes do jogo começar, para depois defendê-la ao longo da crônica... mesmo quando isso lhe causar sofrimento. As crenças de um Cruzado não são limitadas pela conveniência.



Deus e a Tecnocracia

Embora a União encare as afiliações religiosas com desdém, alguns Tecnocratas podem ter, e às vezes realmente têm, fé nos poderes superiores. Como qualquer outro cientista, esses indivíduos baseiam sua visão da ciência na idéia de que Deus (qualquer seja a forma como você defina "deus") é um artesão refinado. Para eles, o homem foi dotado de uma grande intuição: ele é capaz de ver a ordem do universo, construir ferramentas para medir e orientar essa ordem e empregá-la em seu benefício. Mas o homem não é Deus. Deus é o Criador supremo.

Esta não é uma idéia considerada herege dentro da União — muito ao contrário, na verdade. Na época da Ordem da Razão, a ciência era considerada um projeto divino para uma Criação organizada. Os primeiros Tecnocratas simplesmente seguiam esse projeto e o utilizavam para elevar a humanidade. Até mesmo hoje em dia, muito após os Gabrielitas e Maçonicos terem desaparecido, o conceito de ciência como um dom divino prevalece. Sim, a maioria dos Tecnocratas modernos prefere o ateísmo (ou pelo menos seguem um agnosticismo em tom baixo) sobre a fé religiosa — a maioria das pessoas modernas se sentem da mesma forma. As religiões, com suas guerras santas e hierarquias, são coisas confusas e ineficientes. A União não quer fazer parte delas. Mas a idéia de Deus não requer uma religião e um Tecnocrata que *acredita* também não precisa de uma. Deus não precisa Se revelar num pilar de fogo para existir. A própria perfeição da Criação é prova suficiente!

Se, por um lado, alguns funcionários de alto escalão desencorajam as crenças religiosas entre seus agentes, muitos outros simplesmente consideram isso uma prerrogativa dos indivíduos. A União não patrocina nem apóia nenhuma religião ou igreja (exceto como uma fachada de missão ou uma afiliada), mas raramente persegue seus membros religiosos. Naturalmente, os ideais Tecnocratas exaltam o Homem como o soberano da Criação e evitam qualquer menção à providência divina. Então, desde que o Tecnocrata não traga sua fé junto com ele para seu "local de trabalho", ele tem toda a liberdade para cultivar um poder superior se assim o quiser. (Entretanto, ele pode ser motivo de piada para seus colegas — ver Jesus Branco Padrão no Glossário.) Na verdade, um agente que encare seu trabalho como uma missão sagrada pode estar bem mais motivado do que um que o considere simplesmente um emprego. Para começar, esse tipo de gente construiu a Tecnocracia e, apesar de não mais honrar seus deuses, a União ainda lhes permite rezar em paz.

Advogado do Diabo

Sim, é verdade que a União defende a conformidade. Mas conformidade demais é pior do que o caos — ela conduz à estagnação e à decadência. A ordem é necessária, mas sem questionamentos e mudanças essa ordem perde o sentido. Você sabe tudo sobre as mentiras desses “magos estáticos”, e você toma as dores para provar suas falsidades. Questione os planos, discuta as alternativas e enfraqueça a complacência negligente. No fim das contas, nada que não possa resistir a um exame minucioso é forte o bastante para resistir, ou pelo menos é o que se diz.

Questionando o status quo, você serve a uma função vital. Seu **Ceticismo** força os outros a avaliar o que fazem, porque o fazem e no que irá resultar. Sem você, eles seriam insetos sem opinião própria.

Isso não significa que eles irão apreciá-lo, é claro. Sua **Teimosia** fará os outros — sobretudo os Supervisores — subirem pelas paredes. Você terá seu traseiro chutado com força e frequência. Vez por outra, você realmente fará perguntas demais e afetará sua própria eficiência. Um agente sábio sabe quando parar de fazer perguntas, tomar uma decisão e agir.

— Recupere Força de Vontade quando suas dúvidas revelarem alguma fraqueza séria em um plano, ou conduzirem a alguma grande vitória.

Artista

Cara, o mundo é uma droga! Ainda bem que existe gente como você para torná-lo mais brilhante. Com seus consideráveis talentos, você motiva, ilumina e entretém as pessoas ao seu redor. Talvez você seja um ator, cumprindo uma função de modelo para outros, ou um escritor, transmitindo lições em histórias interessantes, ou um humorista cujas piadas aliviam as tensões sem atrapalhar as coisas completamente. Qualquer que seja o meio escolhido, certifique-se de imprimir um subtexto sério em seu trabalho (as pessoas precisam pensar!), mas não sobrecarregue seu público. Se eles precisarem pensar demais, eles vão simplesmente desistir de fazê-lo.

Você costuma ser **Engraçado e Receptivo** — características importantes de se ter quando se luta contra as trevas. Sem empolgação, as pessoas que o cercam simplesmente se retrairiam para as sombras até nunca mais saírem.

Mas não se distraia com seu **Ego**. É muito fácil se perder em seu entretenimento, e isso é prejudicial à sua sanidade, seu público, seu trabalho e talvez até mesmo sua vida.

— Recupere Força de Vontade quando seu trabalho produzir alguma mudança duradoura ou significativa nas pessoas ao seu redor.

Hacker

Você simplesmente *precisa* ferrar as coisas. Nada é bom o bastante do jeito que está — você precisa testar, torcer, entortar e quebrar o que quer que esteja trabalhando. Embora o rótulo de “hacker” normalmente se aplique a nerds de computador, você não trabalha necessariamente com computadores. Seu anseio na vida é separar as coisas em pedaços, ver como elas funcionam e ver se você consegue consertá-las, quebrá-las ou colocá-las juntas em formas novas e mais interessantes.

Sua **Imaginação Distorcida** é essencial em um mundo onde as pessoas normalmente fazem coisas por rotina, padrão e precedentes.

Quebrando esses padrões e os redefinindo-os, você nota os pontos fracos, aprimora utilidades e mantém seus rivais indefesos.

Algumas vezes, porém, você vai longe demais. Sua **Perversidade** o força a estragar coisas que estariam melhores se deixadas em paz. Até mesmo quando você *sabe* que realmente não deveria invadir o banco de dados da Matriarca e tentar colocar coelhinhos fofinhos nas telas de MECHA, você certamente tentará fazê-lo. Algum dia, sua engenhosidade ainda vai matá-lo... ou coisa pior.

— Recupere Força de Vontade quando detectar uma falha em alguma coisa importante que todos os outros tenham deixado passar, ou quando você perceber alguma forma de melhorar drasticamente alguma coisa com a qual andou bulindo.

Inovador

Sempre há espaço para aperfeiçoamento, sempre há algum segredo que está *logo ali*, ou algum enigma que está a um passo de ser resolvido. Você tem dedicação sua vida a tornar as coisas melhores, a encontrar novas formas de fazer as coisas e transformá-las na nova realidade. Os feitos do passado são sempre bons, mas eles são apenas pontos de partida para alguma coisa ainda melhor. Por isso, aborde uma situação antiga com uma nova perspectiva; tente um novo método; teste uma nova teoria. No pior dos casos, você terá cometido um erro e precisará começar de novo... por outro lado, volta e meia os erros também rendem inovações fascinantes!

Você é excessivamente **Criativo** — um talento bem-vindo na Tecnocracia, onde o futuro cavalga sobre a criatividade. Enquanto os zangões seguem suas ordens de marcha, você está projetando o novo conjunto de zangões e de ordens de marcha.

Mas você é **Inquieto** demais, o que nem sempre é uma boa coisa quando os Supervisores estão olhando. Se você for criativo demais, eles podem considerá-lo um sonhador... ou uma ameaça. Os Inovadores mantêm a União bem lubrificada, mas eles acabam triturados pelas engrenagens, também. Mantenha um equilíbrio entre inovação e caos. E cuide sempre de sua retaguarda.

— Recupere Força de Vontade quando sua inspiração o levar a alguma descoberta: um novo Procedimento, um novo instrumento, uma tática brilhante ou até mesmo uma promoção.

Investigador

As coisas acontecem por alguma razão, e você quer saber qual ela é. Você pode ser um detetive, um cientista pesquisador, um Engenheiro do Vácuo, ou apenas um cara com uma comichão por chegar ao fundo das coisas. Não importa como você satisfaça a sua curiosidade, o “eu preciso saber” está sempre pedindo por mais. Você é indiferente, cauteloso ou perspicaz sobre como conseguir essa informação? Na raiz de suas atividades, sua comichão precisa ser coçada. Veja lá como vai se coçar...

O **Questionamento** repousa no coração da ciência. Se ninguém quisesse descobrir “O que faz X acontecer?”, ainda estaríamos vivendo em cavernas. Como um Tecnocrata, você é metódico e perfeito em suas inquições — boas características, especialmente se você for um rato de laboratório ou um detetive.

Mas todos nós sabemos o que matou o gato, não é? Uma pessoa esperta sabe quando parar de fazer perguntas. O problema é que você não é muito bom nisso. Sua **Curiosidade** pode matá-lo; no me-

lhor dos casos, você pode vir a se deparar com alguma verdade profunda enquanto procura alguma solução surpreendente.

— Recupere Força de Vontade quando uma investigação difícil descobrir algo realmente importante. Essa importância deve ir além de um simples “Eu sou um detetive e eu encontrei alguns magos Tradicionalistas para matar.” Quanto mais difícil a busca, mais compensadora ela se torna.

Máquina

A carne é fraca. Você precisa ser mais do que humano, por isso faz o diabo para ser exatamente assim. Embora provavelmente seja um Exo-Atleta da Convenção Mecânica, talvez você opte por seguir um caminho mais sutil para a precisão — médicos loucos, cubos de gelo e caixas eletrônicas podem ser tão automáticos quanto quaisquer peles de metal. Via de regra, você nunca pede ajuda, raramente tira folgas e força a si mesmo e a seus companheiros até o limite. Se a Tecnocracia está projetando os próximos passos da evolução humana, você é quem tem de dar o exemplo.

Você é **Diligente, Impassível e Trabalhador**. Você faz tudo com precisão máxima e complacência mínima. A União adora agentes como você.

Entretanto, para a maioria dos humanos você é **Cruel, Apavorante e Propenso a Explosões**. A carne ainda não alcançou a consistência do metal, e até mesmo máquinas precisam descansar. As pressões do Cronograma e do Conflito da Ascensão tendem a

triturar agentes em pedaços. A menos que você aprenda a não forçar muito, será um dos primeiros a quebrar.

— Recupere Força de Vontade quando transcender os limites da carne e realizar algo que nem mesmo seus camaradas consigam fazer.

Cientista Louco

A ciência é mais do que a soma de suas partes. Você enxerga os aspectos do quadro geral da situação que nem mesmo seus colegas mais dotados são capazes de ver. Enquanto a Tecnocracia enfatiza a conformidade e a solidariedade, você persegue os caminhos tortuosos logo além dos princípios aceitos pela ciência Iluminada. Ah, você é um Tecnocrata leal — mais leal do que aqueles Adeptos viracascas e Eterianos, com certeza! — mas suas idéias são heterodoxas demais para muitas pessoas aceitarem. Ainda assim, sem você e os outros do seu tipo para explorar os horizontes, a União ficaria simplesmente se debatendo ao longo de uma única e tediosa trilha enquanto os malditos místicos e seus amigos renegados passariam por cima e capturariam o futuro! Deixe os outros rirem. Você tem um trabalho a fazer.

Sua **Visão** se recusa a ser confinada pelas limitações dos outros. Não importa o preço, você prefere seus caminhos estranhos à conformidade, e seus sucessos comprovam que você tem razão.

Mas sua heterodoxia pode levá-lo a **Loucura**. Muitas pessoas do seu tipo ultrapassaram demais os limites e acabaram no colo dos





Exauridos, Nefandi ou dos triplamente malditos Eterianos. Não se desgarre demais do caminho Tecnocrático, a fim de não cair da margem para o esquecimento.

— Recupere Força de Vontade quando você torcer com sucesso as “regras” da hipertecnologia convencional sem quebrá-las... ou se quebrar. Esse golpe deve envolver algum feito espantoso que não *deveria funcionar*, mas que acaba gerando uma grande recompensa para o seu lado. Não é suficiente dizer: “Eu uso uma arma realmente esquisita”. Você precisa provar que não é louco, apenas visionário.

Gerente

Sem mãos fortes na direção, a Tecnocracia poderia desabar, levando a realidade junto. Você é uma dessas “mãos fortes” e se sobressai no gerenciamento de recursos. Você pode não ser o membro mais esperto de seu amálgama — ou o mais forte, ou o melhor equipado — mas você é um excelente motorista. Em suas mãos, a União está segura.

Diferente de muitos de seus camaradas, você é **Frio e Eficiente**. Um senso de direção o ajuda a fazer planos, e um senso de ordem os mantém unidos.

Mas às vezes você é **Distante** demais, atento demais aos Cronogramas para reparar em um assunto urgente. Talvez você esteja centrado demais em seu trabalho ou em si mesmo. De qualquer forma, você nunca poderá alcançar a grandeza a menos que crie algo por si próprio.

— Recupere Força de Vontade quando sua cabeça fria e olho rápido salvarem seu grupo de algum desastre, ou quando você alcançar um objetivo aparentemente impossível.

Desajustado

Você é apenas totalmente estranho. Nunca se adaptou a nenhum lugar antes, mas a União agora tem um lugar para você. Talvez você seja uma aberração, um alienígena ou um ex-aleijado que agora ande graças aos milagres da ciência Tecnocrática. Você pode ter sido um erro total — um criminoso, viciado, hacker ou um cafajeste — até alguém lhe dar uma chance. Agora você encontrou um propósito e uma espécie de família. Você se ajusta a ela? Ainda não muito bem, mas você está tentando. É muito provável que você seja arrogante, mas debaixo dessa pose está se esforçando e realmente quer deixar seu mentor orgulhoso. Você não quer ficar sozinho novamente.

Ser estranho tem seu lado bom. Você é **Calejado e Flexível** o suficiente para agüentar muita punição, e é **Engenhoso** o suficiente para se virar com muito pouco.

No entanto, a **Alienação** tem seu preço. Outros Tecnocratas provavelmente o evitam... ou talvez você os evite. A União pode ter um lugar para você, mas você ainda não chegou a um acordo consigo mesmo. Até lá, você sempre será um Desajustado, não importa o que aconteça.

— Recupere Força de Vontade quando você triunfar sobre chances contrárias ou provar o erro de outro personagem através de seu próprio sucesso.

Penitente

Muito tempo atrás, você cometeu algum erro terrível. Talvez você tenha pirado quando a Iluminação bateu a sua porta, ou talvez sua arrogância tenha custado a vida de pessoas inocentes. Você era um Transgressor da Realidade que “viu a luz”, ou um criminoso que pôs de lado seus velhos hábitos quando descobriu a verdade? De qualquer forma, você tem que fazer alguma coisa para expiar isso. Quer você admita ou não, tudo o que faz é mais um passo na estrada da penitência.

Conduzido por seu desejo de expiar a culpa, você é extremamente **Prestativo**. Assim como o Benfeitor, você viaja aqueles quilômetros a mais se houver algo que precisa ser feito.

Mas a **Culpa** ainda o arrasta para baixo. Para transcender, você terá que arquivar seus antigos crimes e gostar do que se tornou... e do que ainda está para se tornar.

— Recupere Força de Vontade quando realizar algum ato grandioso de bondade, valor ou honra.

Perfeccionista

Quanto mais você aprende sobre ciência, mais percebe quão precisos e ordenados são os ecossistemas. É verdade, cada ecossistema contém uma certa quantidade de caos, mas essa entropia é compensada pela precisão da própria Criação. Do seu ponto de vista, os ecossistemas humano e metafísico contêm todo o caos que conseguem suportar. Sua tarefa é providenciar a ordem.

Como um agente da ordem, você é maravilhosamente **Meticuloso**. Tudo o que você toca é tão organizado e sistemático quanto possível. Tudo a seu respeito — roupas, gramática, dictionário, maneirismos — é polido e preciso e você deixa muito pouco espaço para o acaso. Seus superiores valorizam tais características, e seus camaradas o consideram um recurso valioso para a equipe.

Porém, você é **Obsessivo** ao extremo. Essa sua compulsão monopoliza suas atenções enquanto conduz todos os outros à loucura. Até você aprender a dominar o caos ao invés de resistir a ele, sua utilidade e consciência serão limitadas.

— Recupere Força de Vontade quando alguma coisa que *poderia* ter acontecido de forma horrivelmente errada correu sem percalços devido a seus padrões elevados e sua atenção a detalhes.

Galhardo

Como um Cavaleiro da Távola Redonda, você se esforça por algum objetivo que nem mesmo você é capaz de definir. Talvez você tenha alguma visão de glória, ou tenha sido educado para acreditar em sua própria grandeza (ou você simplesmente sente um puxão incansável que o conduz em direção a algum objetivo maior). Qualquer que seja o caso, você está em uma missão. Até alcançar seu destino, você continuará procurando; nesse meio tempo, faça o que puder para descobrir a essência de sua busca. (Essa é uma Natureza ideal para um agente com o Antecedente Destino, o Eidolon Desbravador, ou ambos. Veja também a coluna lateral “Avalon”, no Capítulo 4.)

Guiado para a glória, você realiza feitos **Heróicos** e possui ideais elevados. A União foi feita por pessoas como você, e isso fornece um veículo admirável para seu destino. Enquanto os outros tomam a via mais rápida para fins convenientes, você segue um código de honra

rígido. Nenhuma busca é fácil, mas o legado de Avalon vale o sacrifício.

Infelizmente, os heróis morrem. Cedo ou tarde, você provavelmente encontrará uma morte gloriosa. Encare isso — você está **Condenado**. Porém, uma vez que você consiga aceitar isso, todos os medos caem por terra. Um herói morto não teme nada.

— Recupere Força de Vontade quando descobrir alguma pista importante para seu objetivo final, ou fizer alguma coisa grandiosa para alcançá-lo.

Gatuno

Esse mundo é desonesto e você joga pelas regras dele. Mantendo-se um passo à frente de seus camaradas mais idealistas, você domina as artes da furtividade, da discrição e da manha. Não é que você seja um covarde ou algo assim — simplesmente está sendo realista. O nosso não é um mundo que recompense o valor. Uma conversa sagaz e passadas silenciosas podem conseguir mais do que um ataque frontal, além de oferecerem muito menos risco.

Sutileza é seu nome do meio, seu primeiro nome e seu sobrenome. Nunca deixe ninguém saber o que você está fazendo se puder evitar; se precisa manter alguém informado, nunca conte a história toda. Esconda suas cartas até conseguir construir uma mão vencedora.

Mas, como todos sabem, você é **Desleal**. Os outros podem até admirar sua desonestidade, mas você é a última pessoa em quem confiaríamos. A maioria dos seus camaradas o considera um covarde e alguém capaz de apunhalar pelas costas, e eles podem estar certos. Afinal de contas, você está procurando se tornar o Número Um.

— Recupere Força de Vontade quando algum plano secreto seu for bem sucedido, garantindo grandes vantagens para você e para os seus companheiros.

Magnata

O dinheiro faz o mundo girar e você está pronto para a jornada. Provavelmente, você é muito rico, tem um pasta recheada de investimentos inteligentes e dispõe de grandes recursos. Poder e influência são comida e bebida para você, mas o jogo é mais interessante do que a recompensa. Não que você não aprecie a pilhagem — a grana, os brinquedos, os homens e mulheres que se atiram a seus pés — mas sua verdadeira riqueza vem de jogar com as probabilidades e sair-se bem. Todas as vezes.

Você é um **Sabichão** esperto e calcula suas jogadas bem o bastante para limitar seus riscos e evitar grandes desastres. Você também sabe como fazer as coisas — com quem falar, como puxar suas cordas, onde atingir as pessoas onde dói ou ajuda mais — e isso o torna um aliado valioso.

Infelizmente, você é incrivelmente **Ganancioso**. Dizem que o ouro cega o homem para as riquezas maiores e, no seu caso, isso provavelmente é verdade. Até, e a menos, que consiga aprender a apreciar menos as coisas materiais, você não perceberá as verdades e as recompensas maiores que a Iluminação pode oferecer.

— Recupere Força de Vontade quando algum plano seu de sucesso improvável o recompensar em grande estilo. Não apenas em dinheiro — isso é fácil demais — mas em algo maior (como influência, amor ou consciência).

Justiceiro

Você é uma arma viva apontada para seu alvo. O que quer que "eles" tenham feito — matado sua família, destruído sua casa ou assassinado crianças inocentes; o que quer que o torne tão vingativo —, alguém o transformou em uma máquina de fazer justiça. Repare que seu alvo pode não ser um Transgressor da Realidade e, provavelmente, também não é uma única pessoa. A própria União pode ser o vilão e você pode estar agitando uma campanha secreta para destruí-la de dentro para fora. Qualquer que seja o objeto de seu ódio, você fará o que for preciso para parti-lo em pedaços, urinar nos restos e despejar toda a sujeira no esgoto a que pertence. Esses desgraçados precisam pagar!

Letalidade Resoluta é seu maior recurso. Você não descansará até a justiça ser satisfeita. Essa dedicação a uma causa faz com que você prossiga muito depois de agentes inferiores terem desistido. Adiantamentos são aceitáveis, acordos não.

O problema é que você tem **Sede de Sangue**. Essa caçada o faz agir além da cautela, além da razão e muito além da verdadeira iluminação. Você pode ser capaz de empregar as ferramentas e procedimentos hipertecnológicos, mas nunca irá Ascender verdadeiramente enquanto estiver nesse pé de guerra.

— Recupere Força de Vontade quando ferir seu alvo de alguma forma notável. (**Nota para o Narrador:** Esse alvo *precisa* ser algum grupo, conspiração ou espécie, ao invés de um único indivíduo. Derrubar uma única pessoa é fácil demais para abastecer esse tipo de fervor.)

Habilidades

A União enfatiza o condicionamento físico, o treinamento e a inteligência. Afinal de contas, seus agentes devem servir como exemplo para o resto da humanidade. Por isso, como jogador que controla um personagem Tecnocrata, as Habilidades que você escolhe refletem o tipo de agente que você quer ser. Deixe que os TR escolham aquela miscelânea de Talentos e coisas do tipo. As suas Características vêm de uma combinação de habilidades naturais e perícias cuidadosamente afiadas.

A planilha de personagem no final desse livro oferece a seleção "básica" de Habilidades Tecnocratas e também fornece um espaço para Características adicionais. A maioria das Habilidades "normais" descritas em **Mago: A Ascensão** funcionam igualmente bem para magos de todos os tipos. Duas delas — Tecnologia e Computador — podem ser consideradas "Características indispensáveis" para qualquer personagem Tecnocrata. A União exige que seus operativos conheçam o básico. Outras Características podem ser encontradas na Tabela de Processamento Tecnocrático (páginas 133-135). Nas próximas páginas encontram-se as descrições de características novas ou alteradas.

Novos Talentos

Os Talentos, sendo inatos, são universais. O livro de regras de **Mago** e seus suplementos contêm vários Talentos que qualquer personagem pode ter. Naturalmente, a União estimula certos dons adicionais entre seus "funcionários", entre eles:



Atuação

Devon ergueu os olhos para o policial, parecendo cansado e confuso. "Eu honestamente não sei nada sobre isso, oficial," ele disse, com um leve sarcasmo em sua voz. "Faz quatro horas que estou dirigindo e só quero dormir um pouco. Eu lembro de ter passado pelo local, mas não parei."

O oficial assentiu lentamente, não esperando realmente nada mais de um simples viajante. Além do mais, nada no carro parecia suspeito. "Prossiga, então."

Devon acenou agradecido e saiu com seu carro. Enquanto ele acelerava de volta à auto-estrada, o cansaço sumiu de sua face. É lógico que ele sabia sobre a casa que havia explodido em chamas três quilômetros atrás na estrada, mas quem poderia descobrir isso?

Qualquer espião vivo sabe como é importante saber enganar as pessoas, fingir emoções ou mascarar alguma outra coisa. Esse Talento reflete sua habilidade para fazer todas essas coisas e muito mais. Você pode inventar uma personalidade, memorizar diálogos ou desviar as suspeitas de alguém com improvisação. Embora normalmente a Manipulação funcione melhor com esta Característica, o Carisma (uma personalidade marcante) ou a Aparência (boa e sedutora) podem ser mais eficientes do que simples indiretas. Interpretar é a ideia, por isso interprete com qualquer ferramenta que funcionar melhor!

- Amador: Pamela Anderson Lee.
- Experiente: Sarah Michelle Gellar.
- Competente: Meryl Streep.
- Especialista: Jennifer Jason Leigh.
- Mestre: Camaleão humano.

Possuído por: Atores, Espiões, Clones, Lutadores, Constructos, HIT Marks, Vira-Casacas, Mentirosos, Políticos

Especializações: Personificação, Atuação, Fingir Emoções, TV, Teatro, Improvisação, Comédia, Desinformação, Sedução

Negociação

Mark sacudiu a cabeça, cansado da discussão enervante. "Veja, ambos os lados irão se beneficiar com isso. Se nós compartilharmos nossos recursos, podemos evitar disputas e ambos teremos o que queremos. Encare isso: aqueles Chapéus Pretos vão voltar. Por que devemos ter uma porção de inimigos, quando um é mais do que suficiente? Eu não estou pedindo sua ajuda, nem que você arrisque alguma coisa. Eu estou apenas pedindo que nós coloquemos de lado nossos problemas, porque ambos temos problemas maiores."

Por alguns instantes, o outro não parecia ter se convencido, mas finalmente assentiu. Mark sorriu internamente, pensando, "Barnum, engula seu chapéu."

Você conhece a arte dos acordos. Seja resolvendo uma disputa trabalhista difícil, acertando um pacto com um vampiro ou convencendo algum pagão retrô ativista a se unir ao século XXI, você pode conseguir o que quiser enquanto faz seus "parceiros" sentirem como se eles tivessem conseguido o melhor de você.

Há muito mais em uma boa negociação do que simplesmente fazer uma oferta: Você sabe como abordar um "parceiro", como apelar para seus desejos ou necessidades, como jogar com sua vaidade sem acabar parecendo um bobo, e quando e como aplicar pressão. Se você está mediando um acordo para outros grupos, você sabe como deixar ambos satisfeitos enquanto consegue o que quer. Em última análise, esse é o ponto principal.

- Amador: Colecionador de figurinhas.
- Experiente: Conselheiro familiar.
- Competente: Negociador trabalhista.
- Especialista: Especialista em emergências com reféns.
- Mestre: Diplomata da ONU.

Possuído por: Diplomatas, Homens de Cinza, Políticos, Conselheiros Políticos, Gerentes, Agentes do Sindicato de todos os tipos.

Especializações: Reféns, Comércio, Paranormalidade, Intimidação, Chantagem, Família, Política, Trapaça, Fraude.

Demagogia

"Absolutamente antilógico", Kris recitou. "Uma metáfora passada adiante faz muito mais sentido. Salte suas conjecturas para uma felicidade em massa."

O executivo de meia idade, completamente perdido naquele blá-blá-blá, piscou duas vezes, antes de esbravejar: "Mas sobre o que você está falando? Eu te pago para aconselhar, não para cacarejar como Max Headroom."

Kris sorriu. "Se você não se adaptar à linguagem, não se adaptará à época. Se você não se adapta à época, não dominará o mercado. Sem conhecer a nova linguagem, você ficará para trás, comendo a poeira. Senhor, com minha ajuda você poderá obter todos os benefícios."

Uma nova era exige novas palavras. Você se especializa em criá-las. Em seu mundo hífens não existem; você espalha desinformação, diminui a importância de malfeteiros, cria lacunas de credibilidade e declara co-prosperidade. Quando surge a necessidade, você se supera e dispara um bombardeio de palavrório neológico e sons positrônicos para a irrestrita incontestabilidade da mídia. Confuso? Não tão confuso quanto você pode se tornar uma vez que comece com isso! Um teste baseado na Característica Social: Demagogia pode instigar ou incitar (Carisma + Demagogia); impressionar, intimidar ou confundir (Manipulação + Demagogia) e até mesmo enganar céticos jogando com o bonitinho e inteligente contra eles (Aparência + Demagogia). Todos saúdem a neocomunicação!

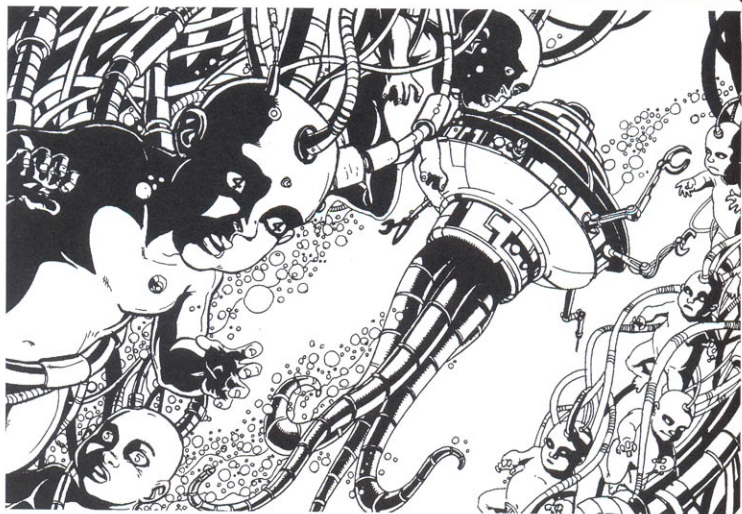
- Amador: Com tempo, você consegue enrolar com neologismos.
- Experiente: Em uma situação complicada, você é um comunicador inspirado.
- Competente: Seus neologismos se metataseiam na comunicação de massas.
- Especialista: O idioma das Massas é o seu idioma. O seu idioma é o idioma de todos.
- Mestre: Você poderia fazer a cabeça de Orwell explodir.

Possuído por: Futuristas, Repórteres, Doutores revolucionários, Políticos, Consultores de RP, Escritores, Satíricos

Especializações: Controle Reacionário, Neologismos, Desinformação, palavrório, Vocabulário Técnico, Falsos Cognatos, Slogans

Novas Perícias

Com sua ênfase em tecnologia inusitada e em treinamento especializado, a União tanto ensina muitas perícias novas, quanto oferece refinamentos Tecnocráticos a perícias mais comuns. As seguintes Perícias podem ser consideradas um dos benefícios da



União para seu pessoal; tais habilidades são difíceis de encontrar fora do domínio da Tecnocracia.

Biotechnologia

Um glóbulo atroxado de carne flutuava na cuba. As células acabariam por se diferenciar e a bola se tornaria mais do que uma simples massa de proteínas. Com o tempo, o glóbulo se tornaria um órgão funcional. Um laboratório médico suficientemente avançado poderia reproduzir o procedimento e, finalmente, tais órgãos incubados seriam bastante comuns. O que era incomum era a câmara reguladora que estava firmemente afixada à massa de células, o instrumento que seria engolfado para se tornar uma parte da massa hepatóide. Esse tipo de instrumento, um filtro eletrostático que aumenta a eficiência de processamento do fígado, provavelmente não veria um uso comum por mais um século. Não que isso fosse importante, é claro. Sob cuidados competentes, esse era apenas mais um projeto.

Há uma grande diferença entre uma máquina inorgânica e uma orgânica. Você sabe como se equilibrar na linha entre elas — como projetar, implantar, modificar e empregar a cibernética, a clonagem, biomecanismos, nanotecnologia, genengenharia e florônica. Naturalmente, esses pilares dos Progenitores exigem outras Características (na maior parte das vezes, Ciências; veja "Novos Conhecimentos") antes que você possa compreendê-los. Ainda assim, você tem uma vantagem sobre a maioria dos Tecnocratas e técnicos, que consideram o corpo e a máquina como entidades separadas.

- Amador: Você observou a instalação e o emprego da biotecnologia e compreende as teorias envolvidas.
- Experiente: Você tem um pouco de prática, por experiência própria, com projetos e instalação de instrumentos e Procedimentos básicos de biotecnologia.
- Competente: Um Progenitor típico, você conhece os conceitos, mecanismos e limites da biotecnologia Tecnocrata.
- Especialista: No seu nível de experiência, novos projetos e modificações drásticas são possíveis.
- Mestre: Um mestre biotécnico, você é capaz de projetar, instalar, alterar ou empregar quase qualquer coisa que possa imaginar (sujeito aos limites da Esfera, é claro).

Possuído por: Genengenhheiros, Ciborgues, Técnicos de Consertos Biotecnológicos, Frankensteinsianos da Divisão Q, Biomecânicos.

Especializações: Clonagem, Cibernética, Consertos, Florônica, Genengenharia, Nanotecnologia, Biomecanismos, Modificações Radicais.

Armas de Energia

O fuzileiro girou em seu traje volumoso, a arma de plasma em sua mão cuspidando esferas superaquecidas de moléculas mal unidas. Ainda assim as criaturas revestidas de piche avançavam, arrastando-se em hordas sobre os corpos de seus mortos, sacudindo-se e ondeando enquanto rastros flamejantes disparavam através do ar rarefeito da estação espacial. Uma das feras saltou num arco bizarro,

arremetendo contra uma parede e lançando-se em direção ao fuzileiro blindado, mas um raio flamejante carbonizou sua carapaça, deixando-a se contorcendo.

"Cachorro malvado", disse o fuzileiro sarcasticamente enquanto disparava outra série de rajadas de plasma pelo salão. "Nada de biscoito."

Um laser não é uma arma normal; nem são normais um canhão de feixe de partículas, um Canhão Disruptor de Ectoplasma ou qualquer outra das armas de energia hipertecnológicas que os soldados rasos da União adoram. Os lasers não têm recuo, as armas de plasma geram um jato quente e uma trilha de fogo, as armas de choque têm alcance curto e as de feixes de partículas têm recuo, mas de um tipo diferente do de uma arma de fogo. A maioria das pessoas não teria a mínima idéia de como lidar com uma dessas armas esquisitas, mas você tem. Se lhe derem qualquer arma de energia padrão produzida pela Tecnocracia, você sabe atirar, ajustar, carregar, desmontar e realizar pequenos reparos nela.

- Amador: Isso é uma arma de raio, Cadete Espacial.
- Experiente: Você aprendeu o básico de operação e manutenção.
- Competente: Típico fuzileiro espacial.
- Especialista: Operativo de Elite.
- Mestre: "Fuzil fásico de plasma em alcance de 40 wats..."

Possuído por: Fuzileiros Espaciais, Homens de Preto, Agentes Disfarçados, Pessoal da DBF, Ciborgues, HIT Marks.



Especializações: Armas Pesadas, Micro Gravidade, Combate Corpo-a-Corpo, Franco Atirador, Destruição de Massa, Reparos, Armas Pequenas, Cobertura, Modificações em Campo

Navegador

A tela do cruzador mostrava que ele estava aderando, e os passageiros se seguravam em seus assentos contra a vertigem induzida pelo campo estelar rodopiante nos monitores. Enquanto a nave sacudia no rastro de explosões nucleares que haviam aberto caminho através dos enxames de insetos alienígenas, Devon esmurrava os controles, tentando recuperar alguma forma de equilíbrio. Com os Engenheiros no fundo tentando manter os motores funcionando, a nave estava cruzando uma zona de guerra com pouco mais do que um punhado de novatos nos controles. Devon deslizou suas mãos sobre um dos controles iluminados em azul e fez uma anotação mental para estudar sobre viagem espacial se e quando eles conseguissem chegar em casa...

Simples mortais sofrem de vertigem só de olhar para os controles de uma nave espacial. Você não. Você estudou nas academias dos Engenheiros do Vácuo, e sabe o que cada alavanca e visor faz (bem, pelo menos a maioria deles). Por existir ordem na simplicidade, a maioria das naves do Vácuo tem controles razoavelmente padronizados; se dispuser de algum tempo, você é capaz de pilotar qualquer coisa desde um *Qui La Machina* a uma nave exploratória de longa distância. Embora certas embarcações experimentais ou ultra-secretas possam estar fora de sua alçada, você é capaz de descobrir a maioria das funções vitais. Só não exploda tudo quando estiver no espaço profundo!



(Nota: Embora essa possa ser considerada um aperfeiçoamento da Pilotagem, as duas Perícias são muito diferentes. Uma se aplica a aeronaves, a outra a naves espaciais. Deste modo, é uma Perícia muito rara fora dos Engenheiros do Vácuo. Apesar de alguns Iteradores e HDPs serem treinados nos rudimentos da operação espacial, os Engenheiros preferem manter seus brinquedos para eles mesmos. Embora alguns Filhos do Éter possam ter uma variação distorcida dessa Característica, suas invenções tendem a ser muito únicas e/ou muito esotéricas para serem compatíveis com o trabalho da Tecnocracia.)

- Amador: Você foi treinado em transportes básicos.
- Experiente: Eles deixam você conduzir a nave quando as coisas estão tranquilas.
- Competente: Navegador típico.
- Especialista: O capitão quer você nos controles quando surgem os problemas.
- Mestre: Han Solo em um traje espacial.

Possuído por: Engenheiros do Vácuo, Fuzileiros Espaciais, Ciborgues, UVMRs

Especializações: Navegação, Combate, Viagens de Longa Distância, Situações de Crise, Operações Próximas ao Solo.

Hipertecnologia

Com os monitores e cabos ligados ao instrumento, a caixa parecia ser algum tipo de um imenso módulo de controle ou um computador central bizarro. Choe franziu a sobrancelha para o conjunto, apenas vagamente familiarizado com a tecnologia computacional. Algum tipo de regulador vigiava as saídas de energia enquanto um visor do computador lia cadeias de números de informação que entrava e saía da caixa cinza.

Irene abaixou seu bloco de notas eletrônico enquanto Choe fungava para ela. Arrumando seu cabelo em um gesto reflexo, Choe disparou: "Seu progresso!"

Tranquila, Irene indicou o regulador e as formas onduladas em sua tela. "A maior parte dessa construção é primitiva, mas trata-se claramente de um projeto inspirado. Tivemos muitos problemas porque ele modula suas frequências usando vibrações de Elemento Primordial como um condutor de alteração. Um truque curioso, mas que não irá nos escapar novamente."

A maioria dos Tecnos simplesmente utiliza os instrumentos e Procedimentos que recebem; você realmente compreende os teoremas superavancados que transformam a ciência em "mágica". Embora muitos membros da União conheçam o básico, você tem uma compreensão profunda e intuitiva dos conceitos em minúcias. (Na linguagem das Massas, essa compreensão se compara à diferença entre saber como usar um computador e saber como construir e programar um.) Em termos de jogo, essa perícia lhe permite identificar os princípios dos instrumentos tecnológicos, modificá-los ou construí-los você mesmo (ver pág 46). No Nível 3 ou acima, você começa a compreender os trabalhos distorcidos e dos brinquedos da Ethertec e dos Adeptos da Virtualidade, e você é capaz de modificá-los ou empregá-los como quiser (algo que a maioria dos Tecnocratas encontram dificuldade em fazer). Tais coisas são perversões da ciência, é claro, mas você detecta a rima e a razão dentro deles que nenhum cientista mundano possivelmente entenderia.

Obviamente, você precisa possuir várias outras Características além desta: Tecnologia, Computador, Construção de Armas, Hipertecnologia, Segurança, Armas de Energia e muitas Ciências são praticamente pré-requisitos para a maioria das engenhocas improvisadas. Embora essa Perícia possa ajudá-lo com vários Procedimentos avançados (ver "Habilidades e Mágica", em **Mago: A Ascensão**), ela não é instantânea, nem é "mágica" por si só. Um Tecnocrata esperto, porém, usa esse conhecimento técnico para conseguir realizar Procedimentos normalmente vulgares a plena vista das Massas... contanto que a proeza não seja totalmente escandalosa. (**Nota ao Narrador:** Improvisação de Engenhocas é uma Perícia, não uma Esfera; um personagem não será capaz de usá-la para realizar alguma proeza de engenharia obviamente impossível.) Ah, e seja cuidadoso. A União franze a testa para quem torce livremente demais as pontas soltas da realidade...

- Amador: Inventor de garagem.
- Experiente: Sr. Conserta-Tudo.
- Competente: Mestre de campo em Engenhocas.
- Especialista: MacGyver.
- Mestre: Tony Stark de óculos escuros.

Possuído por: Operativos de Campo, Ciborgues, HIT Marks, Cientistas Loucos, Tecnomantes Renegados, Funcionário da Divisão Q

Especializações: Pianista de Bancada, Sucata, Reparos, Alta-Tecnologia, Encontrar Objetos, "Deveria Ser Impossível"

Operações em Microgravidade

Devon ricocheteou na parede da sala, tentando desesperadamente se acostumar com os movimentos não familiares. Ele atingiu o solo com uma queda lenta, mas caiu com um baque pesado que machucou suas pernas.

O instrutor observava impassível. "Vá devagar. Pense em seus movimentos primeiro. Seus reflexos estarão todos errados, por isso você não pode se permitir movimentos reflexos. Você deve se mover apenas quando decidir se mover, e deve pensar sobre o movimento enquanto o executa. Preste atenção em seu corpo. Você não pode confiar no que sente, por isso confie apenas no que vê."

Devon respirou fundo e lentamente se ergueu do chão. Se já era ruim assim no treinamento, então a Estação Ares em Marte deveria ser ainda pior.

O espaço sideral, as naves danificadas e Constructos antigos carecem da gravidade familiar da Terra. Enquanto a maioria das pessoas afundaria nessas condições, a União precisa de exploradores em todos os locais. Treinar em trajés pressurizados, tanques submersos e caminhadas reais no espaço fornece a experiência necessária para o domínio de manobras delicadas em microgravidade. Algumas pessoas chamam essa sensação, equivocadamente, de "Gravidade Zero" — não existe tal coisa, é claro, já que a gravidade se expande por todos os lugares do universo, mas esse detalhe técnico dificilmente representa um conforto para alguém que está flutuando na escuridão do vácuo.

Com Operações em Microgravidade, você pode se movimentar em situações de gravidade baixa ou quase zero. Você não quica nas paredes a esmo e consegue manter sua orientação a despeito da falta do referencial "para cima" ou "para baixo". Contra oponentes

menos habilidosos, você pode até mesmo usar a gravidade a seu favor, saltando muros e mudando de direção inesperadamente.

Quando estiverem submetidos à baixa gravidade, os personagens inexperientes não podem usar uma parada de dados de quaisquer Habilidades Físicas maior do que seus valores em Operações em Microgravidade. Dessa forma, se você tem 3 em Armas de Energia mas apenas 1 nesta Perícia, você pode usar apenas um dado (mais os seus dados normais de Atributo) para o teste. Essa penalidade não afeta conhecimentos, mágicas, instrumentos ou Ciência Iluminada, é claro.

- Amador: Não hiperventile e não vomite.
- Experiente: Enquanto você estiver preso a uma corda, você está numa boa.
- Competente: Você passeia no espaço com alguma competência.
- Especialista: Movimento tridimensional não está fora de questão.
- Mestre: Você tem estado no espaço há tanto tempo, que provavelmente nem se lembra da gravidade.

Possuído por: Fuzileiros dos Engenheiros do Vácuo, Astronautas, Mergulhadores, Eternautas

Especializações: Baixa Gravidade, Microgravidade, Traje Pressurizado, EVA, Acrobacias, Combate

Rede de Comunicação

"É claro que não," Choe rontouno para seu contato. "Eu estou apenas procurando fazer um pequeno negócio. Você pode ganhar um bom dinheiro, e tudo o que eu preciso é uma lista de nomes."

Ela esperou enquanto o homem do outro lado da linha limpava a garganta por um instante. Finalmente, ele murmurou algo que soava como uma concordância.

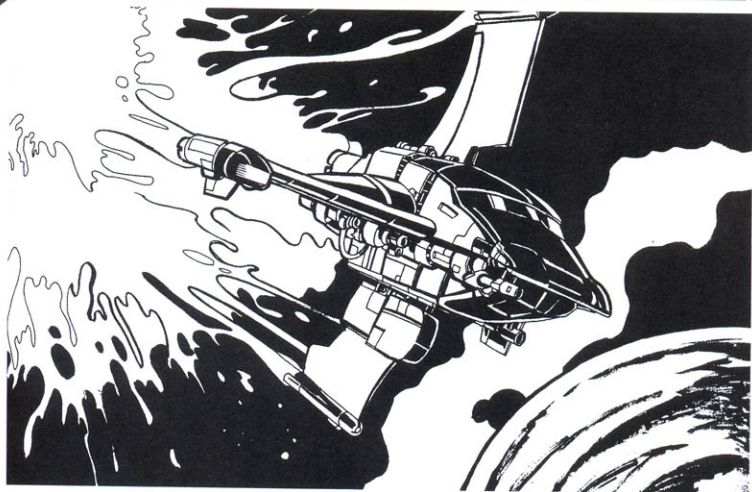
"Obrigada", ela disse afinal. "Pode ter certeza de que farei contato com meu pessoal assim que sua informação chegar. E citarei seu nome também. Eu agradeço sua ajuda."

Após se dar um momento de descanso, Choe discou o número seguinte de sua lista.

O importante não é o que você conhece, é quem você conhece. E você sabe como trabalhar essas conexões para que sejam úteis. Se estiver encailhado em novas circunstâncias sem uma rede de contatos, você é capaz de criar uma com um pouco de tempo e esforço. Tudo depende de como você joga suas cartas...

Esta Característica permite que você reúna uma rede de recursos: listas, bibliotecas, bancos de dados, recepcionistas, especialistas e informantes. Esses ajudantes não vão agir realmente em seu nome (fora uma palavrinha aqui, outra ali), mas eles serão indispensáveis quando você estiver tentando encontrar alguma coisa (Percepção + Rede de Comunicação), realizando algo (Manipulação + Rede de Comunicação) ou conquistando alguém (Carisma ou Aparência + Rede de Comunicação). Quanto mais obscuro for o fato, objeto, pessoa ou feito, maior a dificuldade do teste.

A Rede de Comunicações depende de tempo e acesso. Você simplesmente não pode usá-la da rua a menos que possua um telefone celular e algumas horas para gastar nisso. Um Antecedente como Contatos, Mentor ou Espiões poderia representar muito bem uma rede de comunicações estabelecida.



- Amador: Você sabe como usar uma agenda telefônica e uma biblioteca.
- Experiente: Telefonistas de voz suave e secretárias são uma moleza.
- Competente: Você conhece as pessoas certas com quem falar e como encontrá-las.
- Especialista: Com duas horas e um telefone, você pode fazer milagres.
- Mestre: "Como você conseguiu o endereço de Salman Rushdie?"

Possuído por: Ativistas, Arquivistas, Publicitários, Espiões, Repórteres, Assistentes de Pesquisa, Mestres de Influências

Especializações: Pesquisa, Informações de Contatos, Favores, Segredos, Entradas, Internet, Celebidades, Políticos, Submundo

Pilotagem

A nave oscilou por um instante, depois se estabilizou enquanto o piloto puxava o leme. Devon debruçou-se sobre o encosto do assento do piloto, observando atentamente enquanto o homem fazia seu trabalho profissionalmente. Mais adiante, o falso artista marcial literalmente patinou através do curto trecho de água, abrindo enormes sulcos e borrifando a água enquanto zigzagueava sobre a superfície. Devon cerrou seus lábios, certo de que a física daquele truque não poderia ser repetida mais do que uma vez.

"Você pode fazer isso ir mais depressa?" Devon perguntou.

O piloto olhou para Devon por um momento, então meneou os ombros. "Claro, mas eu não quero atropelar esse cara. Ele poderia ficar bem machucado pela câmara cheia. Afinal de contas, a força do ar precisa sustentar a tonelada deste hovercraft."

Você sabe como pilotar todos os tipos de naves voadoras: veículos de efeito terrestre, helicópteros, aviões de propulsão e jatos. Dada a incrível complexidade de tais máquinas, a maioria das pessoas teria sorte em conseguir ligar um. Você, por outro lado, é um virtuoso do voo. Bem, talvez você só tenha algumas horas de voo, mas ao menos você consegue sair do solo, aterrissar em segurança e ainda ter uma chance de lidar com danos ou situações incomuns no voo.

- Amador: Jockey de cavalo de pau.
- Experiente: Homem alado.
- Competente: Cabeça de rotor.
- Especialista: Top Gun.
- Mestre: O Cara Certo.

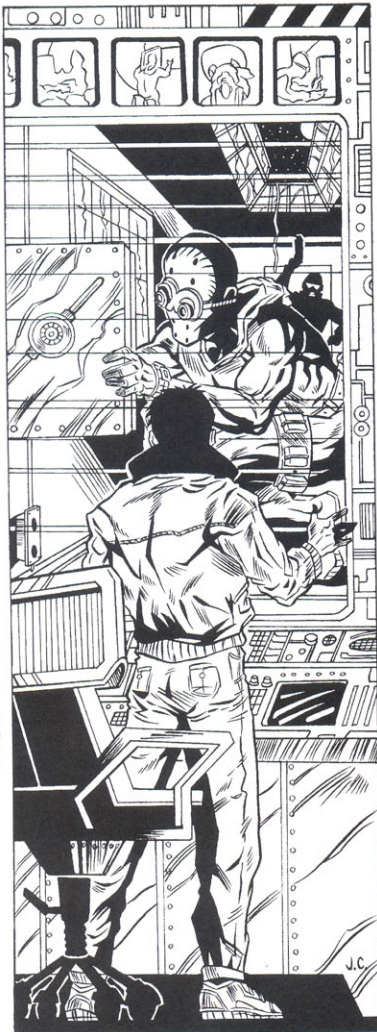
Possuído por: Tropas Especiais, Pilotos de Caça, Técnicos em Transporte

Especializações: Helicópteros, Veículos de Efeito Terrestre (Hovercraft), Jatos, Aviões de propulsão, Caças a Jato, Combate Experimental, Voo Urbano

Segurança

As portas do edifício eram pesadas, feitas de metal reforçado, trancadas magneticamente e seladas contra invasões. Finos fios de arame mostravam detectores de violação nas janelas e o interior provavelmente também possuía detectores de movimento.

Sem um momento de hesitação, Irene seguiu para a lateral do edifício. Seguindo a faixa das linhas elétricas, ela encontrou uma caixa de força externa e a arrombou. Após uma rápida olhada nos fusíveis, ela prendeu uma ponta de um jogo de grampos jacaré na fiação elétrica e, a seguir, prendeu a outra ponta em seu computador portátil. Uns poucos instantes depois, houve um estalo audível en-



quanto o suprimento de energia do edifício era momentaneamente interrompido. As fechaduras magnéticas deram um sussurro sibilante, e os agentes auxiliares as abriram com pés de cabra antes que fossem reativadas. Levou apenas mais alguns segundos para a equipe de operativos correr para dentro.

Fechaduras estão fora de moda. Nesta era tecnológica, qualquer coisa de valor que se tenha é guardada por sistemas de segurança. Você sabe a forma de passar por esses sistemas e é capaz de programá-los ou anulá-los. Instalação, fios, gatilhos, combinações, você conhece tudo isso... ou pelo menos acha que conhece.

Em termos de jogo, esta Perícia permite que você ative, desative ou iluda um sistema de segurança. Quanto mais avançado ou complexo for o sistema, maior a dificuldade. A maioria dos sistemas modernos emprega tecnologia especializada; trabalhar neles também requer Perícias e Conhecimentos relacionados, como Computador, Tecnologia, Improvisação de Engenhocas e algumas vezes Criptografia, Matemática ou Hipertecnologia. Testes apropriados incluem Percepção + Segurança (para ativar um sistema), Inteligência + Segurança (para fixar ou desativar o sistema), Raciocínio + Segurança (para notar detalhes escondidos, e fazer um trabalho rápido) e Destreza + Segurança (para desviar de sensores laser ou câmeras).

- Amador: Você leu um ou dois livros.
- Experiente: Treinado em um dos lados da lei.
- Competente: Treinado em ambos os lados da lei.
- Especialista: Você projeta (ou derrota) os melhores sistemas.
- Mestre: Com tempo e ferramentas, você pode evitar quase todos os sistemas.

Possuído por: Homens de Preto, Pessoal de Segurança, Divisão Q, Ladrões, Tropas Especiais, Peritos em Infiltração

Especializações: Sistemas Computacionais, Sistemas Baseados em Luz, Hipertecnologia, Gatunagem, Truques, Prisões

Tortura

Eles não tinham tempo a perder. Mais alguns minutos, e o sistema de condução começaria a falhar. Pouco depois disso, o aumento gradual das partículas poderia vazar sobre os geradores e a explosão resultante poderia destruir metade do quartelão. Tudo porque a assim chamada "maga" aqui havia decidido arrogantemente que 200 vidas humanas eram um custo aceitável para destruir um edifício da ciência!

"Onde ele está?" trovejou Palov. Com um movimento com as costas da mão, ele trouxe sangue aos lábios da frágil mulher na cadeira.

A mulher sorriu sarcasticamente para ele, a despeito de seu lábio sangrando. "Você acha que um pouco de dor vai me deter?"

Palov franziu a testa de modo ameaçador. "Não mesmo. Isso é só um aviso a você, terrorista. Mas eu suspeito que você irá falar enquanto as nano-sondas reduzem seu cérebro a uma sopa semi-orgânica." Ele estendeu a mão para o doutor pedindo o injetor enquanto a mulher empalidecia. "Ou, talvez, você balbucie. Você poderia ter evitado esse problema para si própria, mas nós podemos ter os conectores químicos mais rapidamente dessa forma. Uma pena que doa como o diabo."

Quando os métodos sutis falham, meios mais urgentes se tornam necessários. Usar essa Perícia não é um prazer agradável (você não é um sádico, afinal de contas!), mas quando vidas inocentes estão na linha de tiro (e, para começar, seus alvos são mais freqüentemente escórias assassinas do que inocentes), existem poucas escolhas. Os métodos Tecnocráticos são bem mais precisos. Por que quebrar os dedos de alguém quando você pode quebrar sua mente sem deixar marca?

Você conhece muito bem os pontos de tortura — o momento exato, as ferramentas, os lugares certos para experimentar e, o mais importante, quando não tocar o alvo. Afinal de contas, muitos alvos desmoronam antes da verdadeira dor começar. Com bastante freqüência, a sugestão da agonia é mais efetiva do que a própria agonia. Em termos de jogo, cada teste bem sucedido de Manipulação + Tortura (a dificuldade é a Força de Vontade atual do alvo) diminui a Força de Vontade do alvo em um ponto. Novamente, a inquirição pode ou não envolver dano físico. Se envolver, o dano depende dos métodos empregados. Apenas certifique-se de que sua causa é justa e seus métodos são diretos. O mundo civilizado sustenta, acertadamente, um desprezo horrorizado contra um torturador.

- Amador: Um simples sádico.
- Experiente: Tira da sala dos fundos.
- Competente: Interrogador de nível militar.
- Especialista: Seus camaradas temem você.
- Mestre: Mestre da Sala 101.

Possuído por: Homens de Branco, Operativos Disfarçados, Cientistas Loucos, Agentes Deturpados, Administradores, Gerentes, Homens Vazios

Especializações: Pura Brutalidade, Dor por Contato, Tormento Mental, jogos Mentais, Dor Intensa, Sem Marcas, Ferramentas, Intimidação

Novos Conhecimentos

A marca registrada do Tecnocrata, os Conhecimentos são a base para o treinamento de qualquer bom agente. Tais especialidades os separam dos "bruxos" grosseiros e de outros transgressores que se opõem à marcha da razão. Pela perspectiva do jogador e do Narrador, uma ênfase em histórias baseadas em Conhecimentos pode mudar o drama dos combates comuns para um campo de batalha mais sutil (mas não menos vital) de intriga e lábia. Até onde qualquer bom tecnocrata sabe, o conhecimento é o poder final.

Acadêmicos

McLean não conseguia decifrar o livro. Até mesmo o guia de tradução do computador foi de pouca ajuda; as letras se fundiam e as iluminuras tornavam difícil para o computador reconhecer as letras.

Felizmente, Hoffman veio em seu auxílio. "Isso é grego, século XII", ele proclamou. "É distintamente diferente de todas as outras formas de linguagem, e pela aparência disso, eu diria que foi transmitido por mãos indecisas — provavelmente um monge que possuía apenas um conhecimento superficial do idioma. É possível que esse livro seja realmente uma tradução, embora eu acredite que seja uma interpretação bem pobre."

"Como você descobriu tudo isso?" McLean perguntou, ainda tentando descobrir para que fim o volume era utilizado.

Hoffman encolheu os ombros. "Fiz alguns cursos de estudos bibliográficos, e um pouco de história medieval. Você só precisa saber o que procurar."

O amplo Conhecimento: Acadêmicos abrange todas as formas de estudos acadêmicos e ciências sociais. Dele fazem parte os idiomas antigos, filosofia, sociologia e história. Esse é bem o tipo de grau de instrução que você esperaria de um graduado na área de Humanas. Naturalmente, tal preparo é prezado pela Tecnocracia, já que um agente com uma vasta gama de conhecimentos tem uma base sólida em assuntos seculares. Além disso, aplicações mais especializadas da Ciência tendem a granjear um respeito maior. Qualquer agente com uma grande quantidade desse Conhecimento e um controle limitado de Ciência pode ser considerado um tanto teórico e incomum — qual a vantagem de uma compreensão da sociedade se você não possui as ferramentas para mudá-la e aprimorá-la? Estudiosos, especialmente os da Torre de Marfim, revidam dizendo que você precisa conhecer a sociedade bem pra diabo antes de tentar fazer qualquer coisa com ela.

Quando for comprar Acadêmicos, considere cada ramo como um Conhecimento diferente. Depois de aprender três variações diferentes, todas as novas variações deste Conhecimento passam a custar a metade dos pontos. Uma educação ampla consegue se sobrepôr e lhe dá uma percepção dos inter-relacionamentos de assuntos mundanos

Cada área de estudo é considerada uma versão separada desse Conhecimento. Alguns dos ramos incluem, mas não são limitadas a:

- **Antropologia:** Cada cultura se desenvolve a partir de princípios básicos para sociedades mais complexas. Você é capaz de traçar a evolução dessa cultura, rastreando seus costumes, moralidade e tradições. Os agentes da NOM podem achar esse estudo útil para a compreensão de culturas diferentes.

- **Etnologia:** Enquanto as idéias, a economia e os ambientes mudam, as sociedades em que eles são baseados também mudam. Estudando tais mudanças, você compreende os fatores que conduzem e modelam sociedades — uma visão útil para qualquer Tecnocrata, especialmente para agentes da NOM e do Sindicato.

- **Belas Artes:** Embora você não precise necessariamente ter a habilidade de fazer grandes trabalhos de arte (essa é uma função de outras Habilidades, como Atuação, Ofícios e Expressão), você compreende as mensagens em trabalhos de arte e sabe criticar os piores deles. Embora muitos considerem as artes algo pouco prático para um cientista, os especialistas em Relações da Mídia compreendem o valor de colocar uma mensagem em um meio.

- **História:** Se a União espera conduzir a humanidade ao futuro, ela precisa compreender o papel do passado. Você conhece os fatos e ficções de tempos passados. As páginas do desenvolvimento humano estão abertas a você. A história é uma parte indispensável do treinamento na Torre de Marfim ou para um Estatístico.

- **Lógica:** Embora o estudo da lógica seja freqüentemente associado à ciência, ele é na realidade uma forma de pensamento organizado não-experimental e, como tal, cai sob o tópicio da filosofia. Em seu âmago, a Lógica depende de uma certa quantidade de pressuposições, por isso é difícil formar uma "prova da prova." A Lógica

também é difícil de se aplicar em conceitos sem valores distintos, como julgamentos de caráter. Mas a Lógica é excelente para extrair uma conclusão baseada em um conjunto de premissas. Aprofundar-se em Lógica é um esforço que vale a pena para qualquer Tecnocrata. Os operadores de computador, em especial, consideram os previsíveis padrões da Lógica uma necessidade.

• **Filosofia:** Essa ampla disciplina abrange o estudo do pensamento, da ética e moral, do inter-relacionamento humano e percepções e muito mais. Infelizmente, esta forma de estudo já não é mais tão comum na União como foi um dia. Ainda assim, um pouco de Filosofia é praticamente uma necessidade para qualquer um que estude o esoterismo da Esfera de influência da Mente.

- Amador: Você conhece os princípios básicos de sua disciplina.
- Experiente: Você compreende as teorias e conceitos principais.
- Competente: Você devota uma boa quantidade de tempo e trabalho a seus estudos.
- Especialista: Você tem uma compreensão fora de série de sua especialidade.
- Mestre: Poucos têm como se igualar a sua perícia ou compreensão da disciplina.

Possuído por: Quase qualquer Tecnocrata

Especializações: Antropologia, Etnologia, Belas Artes, História, Lógica, filosofia.

Teoria da Conspiração

"Não, não, não," Albertus expressou sua desaprovação. "Isso tem a ver com o fato de que pelo menos três dúzias de membros da Ordem dos Templários conseguiram escapar da França sob a cobertura da escuridão enquanto sua fortaleza era sitiada. Naturalmente, eles não conseguiriam passar pelos homens do rei, já que aqueles não eram realmente "homens", mas com a ajuda dos Rigellianos, eles foram capazes de deslizar imperceptivelmente para uma dimensão paralela.

Devon sacudiu sua cabeça, os pensamentos bizarros agitando-se em sua cabeça. Essa ia ser uma longa noite.

"Mais importante, dos templários que escaparam, um definitivamente reapareceu na Itália 200 anos depois. Difícil não notá-lo com sua armadura templária ainda em bom estado. Mais impressionante ainda, porém, foi o fato dele ter consigo um conjunto de pergaminhos descrevendo a formação de uma Nova Ordem Mundial."

O mundo está dividido como uma colmeia em sociedades secretas, seitas ocultas, segredos governamentais e alianças clandestinas. Qualquer um com metade de um cérebro sabe disso e você tem bem mais do que meio cérebro! Em seus arquivos, centenas de conspirações agitam-se logo abaixo da superfície da ilusão da civilização: abduções alienígenas, esquemas de assassinatos, experiências genéticas, alianças monstruosas. Como um colecionador desse tipo de paranóia moderna, você tem ouvido falar sobre dúzias — talvez centenas — de esquemas, conspiradores e organizações suspeitas. Você acredita nesse troço? É claro! Sendo um Tecnocrata, você tem



um assento na primeira fila para conspirações que a maioria das pessoas jamais sonharia. Você acredita em todas elas? Provavelmente não, embora tenha visto o bastante para deixá-lo nervoso. Você inventa algumas delas? Bem...

- Amador: Fã de *Illuminati*.
- Experiente: Viciado em Internet.
- Competente: Art Bell.
- Especialista: Fox Mulder
- Mestre: Qualquer um que saiba tanto assim não fala uma maldita palavra sobre isso!

Possuído por: Produtores de TV, Escritores, Sabujos da rede, Agentes Governamentais, Ufologistas, Operadores da Mídia, Sobrevivencialistas, Viciados em Internet, Pessoas que Estão Completamente Paranóicas com o Mundo em Geral

Especializações: Fraudes, Segredos Governamentais, Transgressores da Realidade (licantropos, a Máscara, etc), Assassinos, Aparições do Elvis, Illuminati, Cultos, Submundo Satanista, Exposições na Mídia, Alienígenas, Facções da Guerra da Ascensão, RPG

Política dos Constructos

Lá no "mundo real", isso era uma questão de quem você conhecia e do que você conseguiria que feito. Nos salões da Iluminação, porém, o status tem muito mais fatores — destino visível, objetivos da facção, Metodologia da Ciência e muito mais. Devon não havia dominado muito bem todas as combinações, e ele duvidava que alguém já tivesse conseguido. Ele sabia, porém, que Choe Yo'ng, a nova VPO da Ásia e Austrália, era uma adversária de peso. O que ele não sabia, infelizmente, era se ela o estava passando para trás ou não. Ele também estava procurando uma forma de descobrir se ele estava se tornando uma "perda aceitável".

Após alguns instantes considerando os fatos, Devon decidiu checar com alguns velhos aliados na Torre de Marfim. Ele não poderia ir contra a VPO diretamente, mas talvez conseguisse sair da linha de fogo dela.

Você sabe trilhar seu caminho no emaranhado de políticas inter-Convênções: alianças, Constructos, postos, especialidades e status pessoal — quem está no topo, quem está agindo e quem está agendado para uma visita do Controle. Quanto mais elevado o seu posto, mais você sabe; quanto mais você sabe, mais valioso você se torna para a União e maior a quantidade de problemas que você é capaz de neutralizar... ou criar.

Repare que os agentes de baixo escalão provavelmente não terão um nível maior do que 3 em Política dos Constructos. Você precisa de uma certa classificação de segurança para saber mais do que isso, e poucos agentes de campo têm acesso a tais recursos. Além disso, este Conhecimento lhe dá apenas os fatos e rumores. Empregar de fato o que você sabe exige Características como Diplomacia, Lábria, Patrono ou Espiões.

- Amador: Você conhece alguns nomes e lugares famosos
- Experiente: Você visitou alguns Constructos e tem uma idéia geral sobre muitos outros.
- Competente: Qualquer coisa que seja de conhecimento geral, você sabe.

- Especialista: Você tem acesso a informações classificadas a respeito de muitos Constructos da Tecnocracia.
- Mestre: Informações gerais, informações classificadas, rumores, segredos... você possui uma desconfortável quantidade de informação.

Possuído por: Diplomatas, Espiões, Membros do Comitê de Verbas, Diretores Superintendentes, Tecocratas de Alto Escalão, Criadores de Caso, Operativos do Invictus

Especializações: Alianças, Fofocas, Arquivos Pessoais, Problemas, Vigilância, Protocolo, Rivalidades, Segredos, Eminência Parda do Poder

Cultura de Serviço Secreto

Alguns segundos folheando os dossiês forneceram a Palov toda a informação de que ele precisava. Embora agora ele trabalhasse para uma nova Ordem, ele ainda não havia esquecido seus dias passados na Spetsnaz. Embora não conhecesse o homem descrito, ele reconheceu os movimentos típicos de um agente autônomo, provavelmente ligado à CIA. O homem havia feito um bom trabalho de apagar seus rastros, mas não havia como ele prever os recursos que Palov podia trazer à tona. Depois de refletir por um momento, Palov decidiu que seria melhor que um grupo do Oriente Médio "fizesse contato" com o agente — talvez criando toda a baderna para parecer que o homem estava usando seus contatos com a CIA para contrabandear segredos petrolíferos. Ninguém poderia ser o mais inteligente.

No labirinto mortal de intriga internacional, você conhece as pessoas, grupos, métodos e truques que distinguem um vencedor de um cadáver. Naturalmente, uma tropa com outras perícias ajuda você a empregar esse conhecimento, mas sem um antecedente perfeito na comunidade de inteligência, até mesmo James Bond estaria perdido.

(Nota: *Project Twilight* e *Word of Darkness: Demon Hunter X* são suplementos úteis se você está comprando esse Conhecimento. Episódios de *La Femme Nikita* também são recomendados.)

- Amador: Você conhece os nomes e a organização dos departamentos de serviço secreto dos principais poderes mundiais.
- Experiente: Você se mantém lado a lado de cada organização de serviço secreto no mundo e tem algumas migalhas de informação sobre várias organizações de "para-inteligência" (por exemplo, Divisão de Assuntos Especiais dos EUA, o Arcano e o Zaibatsu).
- Competente: Você ouviu alguns segredos sobre os cabeças das agências mais famosas (como a Mossad ou a CIA) e conhece um punhado de fatos sobre os grupos de "para-inteligência".
- Especialista: É verdade, você conhece muitos segredos sobre muitas das principais agências de inteligência do mundo e seus cabeças de operação... mas eles sabem sobre você, também.
- Mestre: Seus arquivos contêm sensíveis informações sobre cada uma das principais agências de inteligência do mundo, assim como alguns segredos sobre as agências mais bem dissimuladas.

Possuído por: Espiões, Terroristas, Contra-terroristas, Hackers, Peritos em Conspiração, Oficiais do Governo, Informantes Internacionais, Traficantes de Armas

Especializações: "Para-inteligência", Sociedades Secretas, Investigações, Operações, Cabeças de Agências, Projetos Especiais, Fofocas, Pessoal, Táticas, Organização, Status Atual.

Criptografia

Os números moviam-se rapidamente através da tela do computador, tremeluzindo como uma cobra fosforescente de forma sempre mutável. Devon observava, quase hipnotizada, enquanto Irene digitava algumas seqüências de códigos em seu palmtop. Finalmente, ela se virou para encarar o Iteador.

"Quanto tempo isso vai levar?" ele inquiriu.

Irene levantou os olhos, mas continuou digitando códigos em seu instrumento. "Sob circunstâncias normais, um código combinatório não reversível dessa natureza poderia levar cerca de 20 anos para ser decifrado."

Devon estava prestes a erguer a voz — uma ocorrência incomum — quando a tela do computador mudou para uma exibição numérica para algum tipo de padrão fractal. "Felizmente", Irene continuou, "eu não estou restrita às circunstâncias normais."

O mundo está cheio de códigos, artificiais ou não. Você sabe como ler, interpretar e compor tais códigos, desde simples cadeias matemáticas a construções linguísticas-metafísicas de fundir a cabeça. Com esse Conhecimento, você pode criar códigos que só poderão ser quebrados por alguém que supere seu grau em Criptografia em seu próprio teste de Inteligência + Criptografia. (Três sucessos batem um criador de códigos com Criptografia 2, mas não um com Criptografia 3, por exemplo.) Você também pode quebrar um código, testando sua própria Inteligência + Criptografia; o Narrador fixa a dificuldade, baseado na complexidade do código e obscuridade de seus elementos.

Repare que todos os códigos são criados da mesma forma. Alguns envolvem elementos incomuns (como álgebra ou correspondências alquímicas), enquanto outros são profundamente exóticos (como linguagens secretas ou os códigos baseados na língua navajo utilizados na Segunda Guerra). Dependendo dos elementos envolvidos, você pode precisar empregar outras Características (Ciência: Matemática ou Hipermatemática, Linguagem de Códigos Secretos, Culturas etc.) para decifrar certos códigos. Sem esses segredos, porém, você talvez consiga descobrir a fórmula de um código, mesmo que não seja capaz de traduzir os resultados.

- Amador: Fã de romances de espionagem.
- Experiente: Engenheiro de sinais militares.
- Competente: Agente da Inteligência.
- Especialista: Especialista em códigos.
- Mestre: Caça-códigos extraordinário.

Possuído por: Espiões, Fãs de Charadas, Especialistas da Inteligência, Peritos em Matemática

Especializações: Linguagens Secretas, Criptografia Matemática, Computadores, Lógica Espúria, Códigos Místicos, Estilos Antigos, Adultrações Obscuras de Caracteres

Finanças

A economia asiática foi dissecada com eficiência. Embora essa ocorrência apresente algumas dificuldades a curto prazo, ela tem se provado incrível sob o aspecto especulativo e conseguiu cimentar certos princípios de economia ao cenário público geral. Melhor ainda, isso significa que os antes impenetráveis mercados asiáticos agora precisam desesperadamente de uma entrada de capital e investimento. O que significa que o Sindicato pode trazer toda a sua influência global à tona, ao invés de ser limitado a determinados fronteiras asiáticas.

Choe se permitiu um pequeno sorriso enquanto colocava em funcionamento os planos complexos que lhe permitiriam abrir os mercados da Europa Ocidental de modo similar.

Nem mesmo uma arma nuclear pode se equiparar ao poder do dinheiro, e você entende esse poder. Com algumas pistas e um pouco de pesquisa, você sabe abrir caminho através do mercado de capitais da mesma forma que um mecânico desmonta um motor. É bem possível que você também tenha uma conta bancária muito saudável (o Antecedente: Recursos) que prove o quanto você sabe!

- Amador: Investidor esperto.
- Experiente: Banqueiro profissional.
- Competente: Corretor de Valores Profissional.
- Especialista: E.F. Hutten.
- Mestre: Literalmente, um mago das finanças.

Possuído por: Corretores, Magnatas, Repórteres, Contadores, todos os tipos de agentes do Sindicato

Especializações: Mercado de Ações, Comércio Internacional, Controle Acionário, Compra de Empresas, Bolsa Mercantil de Futuros, Investimentos, Bônus, Litígios, Leis, Segredos, Mercado Negro, Controle Monetário

Aplicação da Lei

Entediado, Mark se inclinou preguiçosamente em sua cadeira enquanto o tira continuava com sua litania de acusações. Ele poderia ter saído da cena do crime, mas precisava dar tempo para seus amigos fugirem, e agora aquilo significava gastar duas horas em uma delegacia ouvindo o falatório de um policial entediado com hálito de café amargo.

"Veja", disse Mark, finalmente chegando ao seu limite. "Você não tem provas de nada, eu não fiz nada e você não me forneceu um advogado. Ao invés disso, você fica aqui pescando quando deveria estar pegando os criminosos!"

O tira se inclinou se aproximando, sua face vermelha. "Escute aqui, punk..."

Mark o interrompeu, levantando-se e caminhando para a porta. "Você está me acusando? Não? Então eu vou dar o fora daqui."

O tira fumegava em uma raiva impotente enquanto Mark fechava a porta na sua cara.

Cada nação civilizada tem uma divisão de aplicação da lei, e a maioria delas tem vários ramos diferentes — local, estadual, federal, secreta e internacional. Você está familiarizado com essas agências essenciais — como funcionam, quem as dirige, o que elas fazem e o que elas não podem fazer sem quebrar as regras. Enquanto o Conhecimento: Direito reflete sua compreensão de princípios e procedimentos legais e o Conhecimento: Cultura Secreta representa



uma compreensão da comunidade de inteligência clandestina, esta Característica representa o lado prático do jogo. Você conhece a Lei Miranda, contaminação de provas, representação legal e os passos que a polícia segue quando interroga suspeitos ou recolhe amostras.

- Amador: Policial de rua.
- Experiente: Sargento.
- Competente: Delegado ou Promotor.
- Especialista: Oficial do FBI.
- Mestre: Ministro da Justiça.

Possuído por: Tiras, Advogados, Assistentes do Governo, Agentes do Governo, Chefes de Gangue, Repórteres

Especializações: Polícia Local, Agências Federais, Agências Internacionais, Tribunais, Crimes, Jurisdição, Crimes Ocultos, Distorcer as Regras

Mídia

Os dentes de Gordon brilhavam em contraste com a sua pele escura enquanto ele sorria para o diretor do programa. "Confie em mim", ele disse, "você quer usar o horário das 10 horas. É uma audiência melhor. Além disso, nessa semana acontece um momento crucial dramático de episódio de encerramento, por isso haverá uma parcela maior de espectadores não habituais."

"Eu não estou bem certo", o diretor disse incerto, "Sendo a terceira temporada do seriado, é um pouco difícil para novas pessoas acompanhá-lo."

"Talvez", disse Gordon, "mas o novo filme vai fazer com que se atualizem rapidamente e com facilidade. Este é o melhor ponto de encontro que você irá conseguir." Particularmente, Gordon pensou sobre como a mudança na programação poderia liberar um horário melhor disponível para um de seus novos projetos de consumo de massa. E quando a popularidade desse projeto alcançar a força total, o produto poderia colocar aquela livraria neopagã que aquele bando de Verbenas transgressoras possui fora dos negócios.

Com as conexões certas, você alcança milhões de pessoas em âmbito mundial. Uma vez que tenha atraído a atenção delas, você pode conseguir que acreditem em qualquer coisa que você queira... ao menos por um momento. Este Conhecimento reflete a compreensão do funcionamento da mídia — as pessoas, mensagens, redes, truques e tecnologia que definem a Era da Informação. Você sabe para quem ligar, o que dizer, como conseguir ir para o ar e porque isso irá se fixar na mente do público. Por si só, esta Característica não concede acesso privilegiado à mídia. (Para isso, veja o Antecedente: Influência e a Vantagem: Ligações). Mas, uma vez que você consiga o acesso, você sabe como usá-lo para sua maior vantagem.

- Amador: Apresentador de programa de auditório.
- Experiente: Repórter.
- Competente: Jornalista profissional.
- Especialista: Cabeça de uma rede de comunicações
- Mestre: Rupert Murdoch

Possuído por: Especialistas em Doutrinação pela Mídia, Repórteres, Câmeras, Editores, Censores, Propagandistas, Conselheiros Políticos, Celebidades

Especializações: Controle Político, Propaganda, Noticiário Local, Noticiário Internacional, Multimídia, Internet, TV, Jornais, Conspiração, Entretenimento, Cinema, Política, Chantagem.

Farmacotécnica

David estava acordado há umas boas 20 horas. Seu corpo estava começando a sentir o cansaço e ele poderia jurar que sua mente estava se nublado. As complexidades das interações ribossômicas estavam simplesmente lhe escapando; algo entre os estados mutagênicos do licanthropo mudava toda vez que ele achava que tinha conseguido controlá-los.

Procurando por uma lata de Erg Cola, ele decidiu tentar algo melhor. Uma diversão simples, realmente, para tirar sua mente do problema. Misturar um pouco de neopam com uma pitada de hiporóxico parecia ser um bom começo. Ele colocou a mistura para girar enquanto pegava um pouco de fluido Primordial do refrigerador. Uma gota da matéria viscosa azul foi para dentro da mistura, e ele a deixou assentar por alguns instantes. Finalmente, injetou-se toda a dose com uma seringa hipodérmica. Em poucos minutos ele estava pronto para outra esticada de 20 horas.

Você conhece todos os tipos de drogas: drogas de rua, medicações, misturas de ervas, variantes hipertecnológicas e até mesmo beheragens mágicas. Uma especialidade entre os Progenitores, este Conhecimento permite que você reconheça, sintetize, avalie, anule ou medique alguém com uma grande variedade de substâncias químicas (desde que disponha de tempo e ferramentas, é claro). Você pode não saber tudo, mas compreende os princípios por trás das drogas e seus efeitos no corpo e na mente. Uma vez que você saiba o básico, o resto é mais fácil.

- Amador: Traficante entendido.
- Experiente: Estudante de Farmacologia ou especialista em ervas.
- Competente: Farmacêutico típico.
- Especialista: Perito em hipermedicações e poções dos TR.
- Mestre: Mestre Farmacotécnico.

Possuído por: Progenitores, Interrogadores da NOM, Cientistas Loucos, Verbenas e Cultistas do Éxtase com fontes realmente muitas boas

Especializações: Drogas de Rua, Medicamentos Mundanos, Hipermedicações, Beheragens Mágicas, Medicina Herborista, Psicoativos

lógicas de Poder

"De modo algum", disse Choe. "O consórcio de Bancoc está pronto para agir de forma honesta. Eu já fiz algumas conexões. Agora, é a hora dos verdadeiros jogadores se envolverem."

Mr. Johnson bateu a cinza de seu charuto, esmagando-o em seu cinzeiro de vidro decorado. "Estou surpreso que você tenha conseguido descobrir sobre minhas conexões com o grupo. Estou ainda mais surpreso que você tenha usado minha secretária para entrar em contato comigo. Mas eu suspeito que isso irá valer a pena."

"É claro que irá," sorriu Choe. "Se eu conseguir chegar até aqui, certamente posso juntar o restante das peças."

Um verdadeiro deus da consolidação, você é excelente em fazer conexões, alianças, redes e negócios. A maioria das pessoas nem mesmo consegue uma entrevista com uma pessoa poderosa, mas você conhece todas as mãos certas para um jogo de poder. Este Conhecimento difere um pouco do Talento: Negociação. Aquela

Característica reflete a capacidade de fazer as pessoas cooperarem, enquanto este mostra que você sabe com quem falar, como alcançá-los, o que oferecer e quanto você pode puxar seus cordões. Diferente da Rede de Comunicações, que apenas permite que você faça contatos e reúna informação ou grupos de pessoas, este Conhecimento lhe dá a habilidade de falar diretamente com pessoas em posições de autoridade. Você pode então unir várias afiliações para negociações ou esforços cooperativos.

Como Rede de Comunicações e Pesquisa, este Conhecimento tende a ser uma Habilidade "fora de cena", usada entre as cenas de ação para refletir um personagem "dando alguns telefonemas". Testes Sociais (normalmente, Manipulação + Jogos de Poder) estabelecem um entendimento entre grupos e permitem que as negociações comecem. Em conjunto com Antecedentes como Aliados, Influência, Mentor, Recursos e Espiões, Habilidades como Etiqueta, Intimidação, Mídia e Negociação e alguns Procedimentos de Mente básicos, este Conhecimento é realmente poderoso. Com os talentos, conexões e aliados certos, uma pessoa pode conseguir quase qualquer coisa...

- Amador: Você conversa com um monte de secretárias.
- Experiente: Você consegue colocar seu pé travando a porta — e mantê-lo ali.
- Competente: Eles sabem seu nome.
- Especialista: "Mr. Turner irá vê-lo imediatamente".
- Mestre: Você janta com líderes mundiais.

Possuído por: Diplomatas, Jornalistas, Magnatas, Corretores, Líderes, Celebridades, representantes, Espiões, Recepcionistas

Especializações: Mídia, Política, Jogo de Intriga, Altas Finanças, Submundo, Chantagem, Fazer Amigos

Propaganda

Com um simples cartaz bem colocado, a idéia estava lançada. A seguir, ela se espalhou para um grupo religioso local. De lá, se expandiu em algumas colunas políticas no jornal local, o que, é claro, atraiu a investigação da mídia televisiva. Nesse ponto, o grupo patrocinador original já havia partido, mas a mensagem estava na rua. Um aviso secreto para um dos repórteres levou a idéia aos livros de todos. Em apenas duas semanas, a idéia tinha tomado forma. Ninguém ia ser pego sem uma posição sobre o Caso Kellerman.

Gordon na verdade não tinha uma opinião, mas era útil criar uma. Afinal de contas, criar uma opinião significa criar um mercado, o que, por sua vez, significa que você pode dizer às Massas o que elas querem ouvir e depois lhes vender qualquer coisa que você queira.

Uma especialidade entre operativos de Relações na Mídia, esta Característica reflete uma mistura de compreensão da mídia, psicologia, conversa popular e táticas sujas. Essencialmente, você sabe como fazer alguém parecer mau, ou bom, ou como você quiser que ele pareça. Você não precisa de Procedimentos avançados para conseguir afetar a opinião pública em grande escala. Dispondo de alguns dias, alguns recursos (computadores, câmeras, tempo no ar, etc.) e um lugar para colocar sua "mensagem", você consegue fazer maravilhas sem aplicar medidas mais arriscadas!

Alterar a opinião pública com propaganda é uma atividade de "intervalo". Em termos de jogo, você decide o que quer fazer e como.

Um ou dois testes de Manipulação + Propaganda asseguram que o público irá receber sua mensagem; quanto melhor o resultado no teste, mais forte a reação do público. A dificuldade do teste depende do conteúdo da mensagem e de suas intenções: Fazer um político local parecer bom é fácil, mas erguer uma multidão enfurecida para queimar a loja de livros esotéricos local (tudo sem violar as regulamentações da Comissão Federal de Comunicações) é um pouco mais difícil. Muitos operativos da NOM e do Sindicato usam essa especialidade como um foco para Procedimentos de Mente sutis (ver Capítulo Oito). Outros a utilizam para tornar certos Efeitos mais fáceis (Ver "Habilidades e Mágica", em *Mago: A Ascensão*). Repare que os efeitos da Propaganda não são nem imediatos, nem totais. O público pode ser sugestível, mas não é *totalmente* imbecil.

- Amador: Jerry Springer.
- Experiente: Ralph Reed.
- Competente: Kenneth Starr.
- Especialista: Noam Chomsky.
- Mestre: Josef Goebbels.

Possuído por: Repórteres, Cabeças de Redes de Comunicação, Conselheiros Políticos, Ativistas da Mídia, Consultores de RP, Teóricos da Conspiração, Homens de Cinza, Operadores da Mídia, Executivos da TV, Diretores de Cinema e TV

Especializações: Aprovação de Celebidades, Política, Lesar Reputação, Controle Político, Militares, Anúncios, "Mercados" Externos, Sexo, Escândalo, Eleições, Regulamentos, Mensagens Subliminares, Ficção Total (assista *Mera Coincidência*), Autorização de Fabricação

Psicologia

"Você percebe, é claro, que tal negação é insalubre," Devon justificou.

"Eu percebo que submeter-me cegamente a uma autoridade opressiva é insalubre," a mulher disparou em resposta.

Devon estalou sua língua. "Autoridade opressiva? Eu com certeza não estou te mantendo aqui à força. Não estou obrigando você a ouvir isso. Você decidiu falar. Se quiser me deixar de fora, você pode... mas eu pensei que o seu interesse era unir idéias e modos de vida muito diferentes."

A mulher olhou desconfiada. "Você está tentando me enganar. Se eu tentar sair você vai simplesmente me matar."

Devon olhou entristecido. "Como você pode atribuir esse tipo de coisa a mim? Eu não machuquei você. Você que está estourando. O que a deixa tão hostil? Contra o quê você está realmente se enfurecendo, e por que isso faz com que você queira ferir outras pessoas?"

A mulher afundou em seu assento, parecendo preocupada. Devon sorriu satisfeito enquanto começava a rasgar a mente da mulher em pedaços.

A mente humana é uma máquina, e você é simplesmente o mecânico que a conserta. Treinado nas artes de manipulação de personalidade, modificação de comportamento, teoria psicológica e condicionamento, você consegue adivinhar as motivações de uma pessoa, apurar sua psiquê ou mudar sua perspectiva para se adaptar às suas necessidades. Se fazer isso soa horrivelmente manipulador, lembre-se que a psicologia é piedosa. Curar um psicótico é com certeza melhor do que deixá-lo enlouquecer... ou do que atirar nele.



- Amador: Confidente manipulador (Dra. Laura).
- Experiente: Psicólogo da moda (John Gray).
- Competente: Psicólogo ou Psicoterapeuta.
- Especialista: Influência (Sigmund Freud).
- Mestre: Vanguardista (William Glasser)

Possuído por: Conselheiros, Terapeutas, Repórteres, Enganadores, Analistas, Consultores de Mídia, Agentes Psíquicos, Interrogadores

Especializações: Modificação Comportamental, Terapia com Drogas, Teorias Avançadas, Questionamento, Crianças, Animais, Evolucionismo, Experimental, Sonhos, Jung.

Informações sobre TR

"O que você acha disso?" perguntou o Agente Brewster. Sua assistente, uma morena robusta chamada McLean, lançou um olhar sobre um comunicado oficial que eles haviam encontrado na batida à Capela. O papel à sua frente estava coberto com uma bagunça aparentemente incoerente de garranchos e glifos. "Tudo isso me parece sem pé nem cabeça."

"Na verdade, está extremamente bem organizado", replicou McLean. "É Quabbalismo, Brewster, supostamente a mais alta ordem de organização. Você apenas não sabe como ler isso, é só. Olhe aqui." Ela matraqueou uma sucessão confusa de palavras estranhas e correspondentes, e depois traduziu tudo. Brewster não a acompanhou em nada.

"Isso é coisa de supersticiosos", ele disse afinal, com mais do que uma ponta de inveja. "Por que um agente da União conhece isso?" Seu tom traía uma certa suspeita."

"Deixe disso, Brewster", McLean replicou com um sorriso cínico. "Um bom agente fala todas as espécies de idiomas, especialmente aqueles que seus inimigos conhecem. Bobeou, dançou."

Você conhece detalhes sobre os Transgressores da Realidade — licantropos, sugadores de sangue e magos rivais. Enquanto muitos de seus colegas acham que "atire ao avistar" é tudo que precisam saber sobre tais coisas, você fez questão de estudar essas sociedades. Afinal de contas, um bom soldado compreende seus alvos.

Essencialmente, esse Conhecimento corresponde à Cultura; você conhece detalhes sobre criaturas e sociedades de fora da União. Cada tipo de Informação (Vampiros, Licantropos, etc) exige uma Característica separada. É importante notar que, assim como outros tipos de Cultura, este Conhecimento não é 100% preciso. A Tecnocracia tem suas próprias interpretações equivocadas sobre as criaturas da noite (ver Capítulo Quatro), e seus agentes tendem a ver as coisas através de lentes. Você pode entender que lobisomens são seres tribais e até mesmo conhecer um pouco sobre os nomes tribais, mas você não será pego falando sobre "weavers" e "gaia" tão cedo... ou talvez nunca fale. Você que sabe.

- Amador: Você sabe que eles estão lá fora...
- Experiente: Você ouviu uns poucos nomes e hábitos.
- Competente: Essas coisas têm uma estrutura social, e você começou a compreendê-la.
- Especialista: Você está por dentro de alguns segredos que eles não querem que você saiba.



***** Mestre: Embora seu conhecimento possa ser um pouco... tendencioso... você sabe bastante sobre seus hábitos, nomes, crenças e outros detalhes.

Posseído por: Homens de Preto, Operativos de Campo, Estrategistas, Analistas da Inteligência, Interrogadores

Especializações: Licantropo, Supersticioso, Infernalista, Desaurido, Vampiro, Fantasma, Fada

Ciência

Química é fácil. É como feitiçaria, mas com menos salamandras.

— Willow, *Buffy a Caça-Vampiros*

Um artigo de primeira necessidade da Tecnocracia, essa Característica reflete seu treinamento e experiência prática em várias disciplinas. Esses campos de estudo são extraídos de séculos de experimentação e prática; diferente dos rituais insubstanciais que os TR usam, as ciências são estáveis e confiáveis. Elas podem ser modificadas, mas não podem ser descartadas.

Ciência é a base da própria União. Sem um alicerce de teorias e aplicações comprováveis, um Tecnocrata poderia muito bem estar realizando *mágica*! (Não vamos entrar nesse assunto...) Embora os agentes de campo utilizem os Procedimentos e instrumentos que recebem, as pessoas que projetam, instalam e improvisam com hipertecnologia devem saber o que estão fazendo. Como a Ciência Inspirada exige uma compreensão básica de ciência mundana, muitos agentes (e todos os raios de laboratório) têm um certo grau de treinamento científico.

Mantendo o paradigma para a maior parte do mundo, os Tecnocratas têm dominado a era moderna. A maioria de seus "feitiços" e "talismãs" são coincidentes, já que os agentes empregam as ferramentas e teorias da ciência. Entretanto, essa bênção é um bistrui de dois gumes. Um cientista habilidoso sabe o bastante sobre suas teorias para conseguir algumas proezas realmente impressionantes, mas essas proezas *devem* ser consistentes com sua visão do mundo. Ele não pode simplesmente fazer qualquer coisa; um geneticista pode ser capaz de desenvolver um retrovírus, mas ele não pode transformar um lobisomem em prata com um aceno de sua mão. Isso seria cientificamente impossível, até mesmo para o geneticista em questão.

Uma ciência é mais do que uma coleção de pontos — é um sistema de crença, como uma religião. De certa forma, a ciência é uma religião, e os Tecnocratas são fanáticos por ela. Como diz o livro básico, a crença é tudo para um mago, até mesmo se ele é um mago Tecnocrata. Portanto, a Característica: Ciência que você escolher como jogador fornecerá as crenças básicas de seu personagem. Ela lhe dará algumas dicas de interpretação sobre suas ferramentas e procedimentos, e lhe dirá um bocadinho sobre o tipo de pessoa que ele é.

Uma antiga concepção errônea insiste que os Tecnocratas de alguma forma "iludem o mundo" para que ele acredite no que eles fazem. A verdade é que os agentes da União "iludem" a si próprios também. Ferramentas científicas e teorias dizem ao Tecnocrata que o que ele faz é o certo, que ele está seguindo as Leis do Universo. Enquanto jogar sob essas regras, um cientista iluminado pode executar alguns Efeitos impressionantes e depois justificá-los com um linguajar científico. (Um bom resultado num teste de Manipulação

ou Carisma + Ciência pode desculpar um montão de pecados). Enquanto as teorias por trás de um Procedimento fizerem sentido, a maioria dos Adormecidos deixará algumas coisas bem impressionantes em paz. No momento em que os Tecnocratas as abandonam, porém, suas proezas se tornam vulgares — *até mesmo nas suas próprias mentes*. Sem ciência, a fronteira desaparece.

Naturalmente, uma crônica de **Mago** que fica atolada em princípios científicos é entediante. Como jogador, você não precisa pesquisar *tudo* que seu personagem sabe, para recitar cada detalhe toda vez que usar um Procedimento. Apenas certifique-se de que suas realizações façam sentido e que seu personagem disponha das variações da Ciência que deem o suporte para o tipo de coisas que ele faz. Um Progenitor que esteja tentando clonar alguém sem conhecer biologia e genética está bem perdido. Essas variações da Ciência podem também ajudar quando você ativa certos Procedimentos: um jogador cujo agente empregue a tática Corrida de Ratos pode diminuir sua dificuldade se for bem sucedido em um teste de Inteligência + Ciência: Sociobiologia. (Ver "Habilidade e Mágica", em **Mago**, para maiores detalhes).

Como Cultura e Linguística, essa Característica deve ser comprada várias vezes se você quiser ser perito em ciências diferentes. Afinal de contas, um mestre geneticista não é necessariamente um bom engenheiro! Após algum tempo, porém, uma certa quantidade de "treinamento combinado" torna mais fácil para um Tecnocrata se especializar em novas disciplinas. Como uma *regra opcional*, o Narrador pode permitir que um tecnocrata que tenha mais de três Ciências diferentes compre suas variações de ciência pela metade do custo normal (arredondado para cima). Este benefício também se aplica ao aumento da Característica com pontos de experiência — o custo para fazê-lo passaria, então, a ser: [nova taxa x 1] ao invés de [nova taxa x 2]. No mundo saturado de ciência da Tecnocracia, esta regra opcional faz sentido. Afinal de contas, agentes bem informados se tornam os melhores operativos.

Repare que este Conhecimento cobre especificamente as ciências exatas — estudos que podem ser provados com matemática, lógica e experimentação. As ciências humanas, ou sociais, como história e antropologia são abrangidas pelo Conhecimento: Acadêmicos.

Variações comuns das ciências incluem (mas não são limitadas a):

- **Astronomia:** O movimento dos corpos celestes, leituras de mudanças de estado, órbitas e mecanismos celestiais são do seu âmbito. Obviamente, a astronomia é um pré-requisito para qualquer Tecnocrata que vá viajar no espaço, e é dominada pelos navegadores e pesquisadores dos Engenheiros do Vácuo.

- **Biologia:** Você domina os mistérios dos organismos terrestres (pessoas, animais, plantas e insetos), inclusive suas estruturas, processos, interações e limitações. Este campo fornece as bases para todas as disciplinas dos Progenitores.

- **Biopsicologia:** As emoções de um organismo são conduzidas por seu estado físico e vice-versa. Os dois estão entrelaçados. Percebendo as conexões (e aprendendo como alterá-las), você é capaz de forjar elos entre o corpo e a mente. Esta ciência é uma aptidão de especialistas em mente/corpo/máquina da Iteração X, dos Progenitores e da NOM.

• **Química:** Tudo neste reino é ligado a códigos químicos. Você sabe como procurar, identificar, misturar e empregar esses códigos para um bem maior. Embora os Progenitores se especializem nesta Ciência, muitos outros Tecnocratas também a compreendem.

• **Cibernética:** As complexidades da interface máquina-organismo vivo são simples; você tem estudado os comos e porquês não se deve enxertar máquinas em corpos vivos.

• **Eletônica:** Condutores, chips, transístores, alavancas quânticas — você se sente em casa com todas essas coisas. Regular o fluxo de eletricidade e fazê-lo seguir os limites da lógica é uma tarefa simples quando você entende as regras. Construir esses instrumentos é um outro assunto (com o uso de outra Habilidade como Improvisação de Engenhocas e Tecnologia), mas você é capaz de projetar e construir circuitos elétricos e outros brinquedos.

• **Engenharia:** Sem uma total compreensão de fatores materiais, ambientais, pressão, geometria e física básica, é impossível construir uma estrutura duradoura. Com eles, você é capaz de projetar, criar ou destruir coisas com facilidade.

• **Patologia Forense:** Quando os detetives trazem as evidências da cena do crime, você as analisa, identifica marcas, realiza autópsias cruz detalhas e busca por provas elusivas que possam revelar quem fez o quê com quem e como.

• **Genética:** Você estudou o material essencial da vida. Com tempo e pesquisa, você é capaz de rastrear, analisar, alterar e empregar a genética em praticamente qualquer coisa viva. Como a biologia, esta é uma disciplina que nenhum Progenitor deveria dispensar.

• **Geologia:** Embora raro entre Tecnocratas, este estudo ainda é uma ciência — o estudo das formações geológicas, rochas, placas tectônicas e camadas. Um geólogo bem treinado sabe identificar vários tipos de pedras e rochas, determinar os tipos de pressões ambientais que modelaram a área e procurar por terremotos, falhas, gêiseres e outros fenômenos terrestres. Entre a União, essa ocupação é freqüentemente ridicularizada como uma "ciência de fim de semana", mas alguns Engenheiros do Vácuo que se especializam em mapeamento da Terra ou planetologia estudam isso.

• **Hipermatemática:** A matemática tem poucas fronteiras, mas muito poucas pessoas são capazes de avaliar o quão longe ela pode chegar. Você é. Como Einstein ou Stephen Hawking, você compreende conceitos esotéricos, cria teoremas de rachar a cabeça e compreende a ligação entre matemática, metafísica e misticismo. Você constrói estruturas intrincadas de cálculos n-dimensionais e topologia, matemática subespacial e esoterismo como a teoria das superfícies, viagem no tempo conceitual e Teoria do Campo Unificado. Muitos Iteradores e Engenheiros do Vácuo estudam esse tipo de matemática.

• **Matemática:** Todas as coisas podem ser provadas por fórmulas matemáticas. Da simples aritmética a equações complexas, você conhece os conceitos por trás dessa constante universal. Tendo tempo, você é capaz de usá-la para provar (ou rebater) praticamente qualquer coisa, o que é uma especialidade dos Estatísticos Iteradores por toda parte.

• **Metalurgia:** As propriedades e funções dos vários metais são sua área. Você sabe identificar ou criar ligas, determinar a forças metálicas e desenvolver novos usos para componentes metálicos.

Esse Conhecimento é indispensável para projetar materiais de alta tecnologia, construir novas armas, fabricar metais seguros para a medicina e a cibernética, criar ligas metálicas de memória ou mimetismo, ou criar materiais supercondutores para supercomputadores. O estudo da metalurgia é, portanto, mais comum entre os Iteradores.

• **Para-física:** Um especialista da Ciência Dimensional, você compreende as estranhas inter-relações entre nosso mundo e as dimensões alternativas dos chamados "mundos espirituais". Você é capaz de dar explicações para a "magia" do sobrenatural, encontrando as leis que governam até mesmo os eventos paranormais. A para-física é uma ciência perigosa. Afinal de contas, a União não aceita muito bem seus agentes andando por aí justificando o sobrenatural!

• **Filogenia:** A criação está sempre mudando. Você estuda os efeitos dessa mudança, desde a evolução das formas de vida e ambientes físicos a mudanças sociais e transformações filosóficas — uma especialidade entre Genengenheiros e especialistas em propagação.

• **Física:** Você compreende as inter-relações entre matéria e energia — gravidade, velocidade, movimento ondulatório e assim por diante. A física básica é essencial para a maioria dos Tecnocratas, mas a ciência é especialmente importante para construtores de armas, exploradores espaciais e projetistas de hipertecnologia.

• **Psicodinâmica:** Um especialista em processos mentais humanos, você vê as relações entre emoção, saúde mental e comportamento — uma perfícia vital para o pessoal psíquico.

• **Sociobiologia:** Você compreende que a sociedade é um organismo extenso — que ela faz o que faz para se nutrir, proteger e procriar. Cada indivíduo é uma parte de um grande todo. Pesquisando esse todo, você consegue (teoricamente) influenciar as mudanças que ele adota. Como um membro da União Tecnocrática, você é a prova viva dessa disciplina; se você for um operativo da NOM, dos Progenitores ou da Iteração X, provavelmente usa esse conhecimento para conduzir as Massas para a luz.

• **Xenobiologia:** Você tem alguma experiência prática com formas de vida alienígenas. Como a Biologia, esse Conhecimento lhe permite identificar, analisar e alterar tais formas conforme necessário — uma habilidade comum entre Engenheiros do Vácuo e Progenitores.

- Amador: Você conhece os princípios básicos de sua disciplina.
- Experiente: Você compreende as principais teorias e conceitos.
- Competente: Você tem devotado um bom tempo e trabalho a sua ciência.
- Especialista: Você tem uma compreensão fora de série de sua especialidade.
- Mestre: Poucos se equiparam a sua perfícia ou compreensão da disciplina.

Possuído por: Praticamente todos os Tecnocratas

Especializações: Astronomia, Biologia, Biopsicologia, Química, Cibernética, Eletônica, Engenharia, Patologia Forense, Genética, Geologia, Hipermatemática, Matemática, Metalurgia, Para-física, Filogenia, Física, Psicodinâmica, Sociobiologia, Xenobiologia

Sub-dimensões

A maldita coisa havia escapado novamente, caindo dentro de um Reino logo do lado da Estação Ares. O Reino não estava lá antes; Brent tinha certeza de que era uma construção recente, um novo bolsão que havia sido formado pela criatura — ou pelos seus mestres.

Empunhando seu fuzil de plasma, Brent decidiu ser ardiloso. Ele poderia simplesmente sintonizar seu ressonador quântico para seguir a criatura dentro de seu Reino-bolsão, mas ele assumiu que o que podia ser construído podia ser desconstruído. Ele removeu o ressonador e dedicou-se a expandir suas configurações de campo. Uma vez que o ativasse, ele supunha que aquilo poderia mudar parte do Reino, rasgando-o em pedaços ou ao menos arremessando-o em uma dimensão bem distante da dimensão normal da Terra. De qualquer forma, a criatura não seria mais uma ameaça...

Brent ativou o ressonador, cruzando seus dedos e esperando que a súbita explosão de energia não atraísse alguma outra coisa de outras dimensões...

Nossa dimensão é uma em muitas. Por razões de segurança, as Massas não foram expostas ao verdadeiro alcance desses tais Outros Mundos. Você foi. Embora esses reinos esquisitos sejam impossíveis de ser mapeados (a despeito dos melhores esforços da União), eles agem de acordo com certas regras e você sabe quais elas são. Além de seu treinamento em salas de aula, você esteve do outro lado das Barreiras várias vezes e sabe como se virar sozinho em várias dimensões retrógradas. Algum dia, você irá adestrar essas aberrações selvagens. Por enquanto, porém, elas continuam a ser fascinantes vias de estudo. Apenas seja cuidadoso lá fora!

Em termos de jogo, esse Conhecimento é essencialmente a versão Tecnocrática da Cosmologia. Ele permite que você navegue através dos Outros Mundos com certa precisão, dando-lhe uma compreensão básica dessas dimensões e o ajuda a processar todo esse troço esquisito que você vê quando está do outro lado.

- * Amador: "... Meu Deus... isso é..."
- ** Experiente: Você se vira sozinho sem perder a dignidade ou a direção.
- *** Competente: Um Engenheiro do Vácuo experiente.
- **** Especialista: Você se sente confortável em qualquer lado das Barreiras.
- ***** Mestre: Os Agentes Psíquicos freqüentemente avaliam sua sanidade.

Possuído por: Engenheiros do Vácuo, Operadores da Rede, Agentes de Missões Especiais, Caçadores de Licanthropos

Especializações: Universo Profundo, Universo Próximo, Navegação, Viagem Astral, Caminhada no Espaço, Habitantes, Troços Estranhos

Terrorismo

Os idiotas nunca souberam o que os atingiu. Enquanto o gás venenoso se espalhava através da igreja, a congregação sufocava, perdia a consciência e desmoronava. A polícia iria marcar com giz outro local de ataque religioso. As facções religiosas transgressoras perderiam duas dúzias de fiéis.

Para os Coristas fanáticos, porém, a mensagem foi clara: Quem quer que vocês toquem, nós mataremos. Abandonem sua fé a menos que realmente queiram descobrir se existe um Paraíso.

O terrorismo é a nova forma de guerra aberta. Você o compreende em uma escala assustadora — as táticas, as ferramentas, as pessoas, os grupos, suas plataformas e a rede de políti-



cas e protocolos que o envolvem. Como um membro da Tecnocracia, você provavelmente pratica contra-terrorismo e minimiza o dano que esses chacais geram. Por outro lado, o terror é uma ferramenta eficiente que pode ocasionalmente ser usada contra aqueles que se recusam a todas as outras formas de debate...

- * Amador: Você conhece as principais organizações, seus líderes, ideologias e alvos habituais.
- ** Experiente: Você trabalha com o Conselho de Segurança da ONU.
- *** Competente: Você conhece os principais, os marginais e os falsos.
- **** Especialista: O Mossad gostaria de dar uma palavrinha com você.
- ***** Mestre: O Mossad trabalha para você.

Possuio por: Contra-Terroristas, Forças Especiais, Repórteres, Diplomatas, Terroristas, Espiões, Oficiais Militares

Especializações: Terror Doméstico, Sequestro, Ideologia, "Celebidades", Segredos, Redes de Comunicação, Táticas, Patrocinadores, Arma

Vício

Gordon sorriu para Steven por sobre seu drinque. O clube re-verberava com a música retrô dos anos 80 que tantos fãs da Geração X ainda adoram. Steven observava o local com um olho experiente mas não podia esconder sua satisfação. Seu olhar se demorou por um momento nas coxas nuas da jovem mulher dançando em um dos palcos laterais, seguindo a linha de sua meia de seda.

Segundo o olhar de Steven, Gordon falou, berrando por cima da música, "Estou feliz por poderemos conversar — parece que não temos conseguido fazer muitos negócios nos últimos dias." Steven apenas assentiu; Gordon aproximou um pouco mais sua cadeira "Sabe," acrescentou em tom conspirador, "eu conheço o proprietá-

rio desse lugar; eu poderia conseguir que você..." ele deixou a frase em aberto.

Steven ergueu uma sobrancelha. "Quanto isso iria custar?"

Gordon riu. "Sem especulações. Nós estamos aqui apenas para ter alguma diversão, lembra?" No fundo de sua mente, ele começou a calcular o que ele poderia arrancar de Steven uma vez que os apetites de seu associado tivessem sido satisfeitos.

O que lhes dá prazer? O que quer que seja, você sabe onde encontrar, como conseguir por um bom preço e a quem perguntar sobre o melhor bapicho. Drogas, prostitutas, clubes, jogatina — você conhece as pessoas, os locais e os preços pelo nome. Há uma boa probabilidade de você ser reconhecido em todos os círculos "certos", tanto como um bom freguês, um gastador ou como um casca grossa... e tudo isso pode ser útil se você tiver que impressionar alguém. Embora os detalhes dependam do lugar (poucos habitantes de Nova York conhecem as prostitutas de Bancoc), você tem uma boa idéia de como e onde encontrar estímulos. Algumas coisas são universais. O Talento: Manha ajuda você a reconhecer e evitar gangues, criminosos e gente da rua, assim como a conseguir pôr a mão em armas, dinheiro e bens ilícitos; mas com Vício, você é um mestre dos negócios do prazer.

- * Amador: Sr. Despedida de Solteiro.
- ** Experiente: Porteiro ou motorista de táxi.
- *** Competente: Policial da divisão de narcóticos.
- **** Especialista: "Figurão".
- ***** Mestre: Soberano do vício.

Possuio por: Gangsteres, Executivos, Locutores, Tiras, Espiões, Agentes Disfarçados, Gerentes do Sindicato, Chantagistas, Colecionadores

Especializações: Drogas, Clubes Noturnos, Clubes de Striptease, Jogo, Sexo, Bares, Estímulos Proibidos, Chantagem, Festas, Jogadores Importantes, Suborno

Qualidades e Defeitos



Aqueles que usam bem as armas cultivam o Caminho e mantêm as regras. Assim eles podem governar sobre os corruptos...

A desordem nasce da ordem, a covardia nasce da coragem, a fraqueza nasce da força.

— Sun Tzu, A Arte da Guerra

Como o Mestre Sun destaca, a força e a determinação são valores poderosos; entretanto, eles não são o suficiente para assegurar a vitória. O exército (ou homem) mais poderoso pode ser destruído por seu próprio poder. A ordem tem suas recompensas, é verdade, mas também implica preços que nem sempre são óbvios a princípio. Por isso, até mesmo os agentes da União Tecnocrática caem sob doenças estranhas, rejeição e orgulho. O Caminho proporciona tanto dons como fraquezas.

Os sistemas que regem as Qualidades e Defeitos são bem conhecidos. As Características novas descritas a seguir, porém, são mais comuns — ou pertencem unicamente — aos postos da Tecnocracia.

Qualidades

Discreto

(QUALIDADE DE 1 PONTO)

Você não se destaca em uma multidão. Na verdade, você não se destaca em nenhum lugar. As pessoas simplesmente não o notam, a menos que você faça algum tipo de alarido. Naturalmente, tal discriminação vem a calhar; enquanto os espectadores estão prestando atenção em pessoas mais notáveis, você está conferindo os fatos, investigando detalhes ou escondendo objetos debaixo de seu sobretudo.

Embora não seja tão poderosa quanto o Antecedente: Camuflagem, esta Qualidade o ajuda a passar despercebido. Em termos de história, as pessoas simplesmente não se lembram de suas feições ou nome a menos que você tenha feito algo de impressionante com eles. Você é... aaaa... aquele cara... Se alguém está chamando atenção na vizinhança, não é você. Em termos de jogo, qualquer um que tente se lembrar de tê-lo encontrado ou visto precisa ser bem sucedido num teste de Percepção (dificuldade 6) para



recordar seus traços ou seu nome. O lado ruim é que você adiciona dois pontos à dificuldade de qualquer teste Social que tentar. (Maldição, você não consegue ser notado nem quando você *precisa* ser!) Diferente da Camuflagem, essa Qualidade não o torna invisível de forma nenhuma, nem encobre provas de sua existência e você não pode "desligá-la". Ela simplesmente o deixa ser levado pela corrente da vida causando muito pouca impressão nas pessoas. Eles *enxergam* você, mas eles não prestam muita atenção.

Sentidos Aguçados (QUALIDADE DE 1-3 PONTOS)

Pouca coisa passa por você. Um de seus sentidos, ou mais de um, é bem mais aguçado do que o normal humano. Embora isso o torne mais suscetível a ruídos altos, luzes brilhantes ou sensações fortes, essa acuidade o ajuda a notar pequenos detalhes, detectar surpresas e pegar pistas sutis, mas importantes.

Em termos de jogo, um ponto lhe dá um sentido aguçado, enquanto três pontos tornam *todos* os cinco sentidos aguçados. Subtraia um ponto da dificuldade de todos os testes de Percepção relativos ao(s) seu(s) sentido(s) aguçado(s) e adicione um sucesso a qualquer Procedimento de Nível Um de percepção baseado naquele sentido. Se esse sentido for submetido a grandes choques (como explosões ou tortura), ele pode ficar "entorpecido" por um tempo; um Homem de Preto com uma visão inusitadamente aguçada pode ser cegado por algum tempo por um brilho de luz repentino. Com o tempo, porém, o sentido recuperará sua acuidade normal... pelo menos, é o que costuma acontecer com mais frequência.

Licença Para... (QUALIDADE DE 1-5 PONTOS)

Com as permissões certas, você pode fazer qualquer coisa... bem, talvez não *qualquer* coisa, mas um bocado mais do que a maioria do povão. Através de algum meio tortuoso ou oficial, você obteve uma licença que lhe concede privilégios especiais. Dependendo do custo da Qualidade, você pode ser autorizado a:

- Possuir e operar veículos estranhos (como limusines ou caminhões): um ponto.
- Praticar medicina ou direito (como um médico ou advogado): dois pontos.
- Manter a lei (como um policial, detetive ou agente do governo): três pontos.
- Possuir material militar (armamento pesado, explosivos, veículos): quatro pontos.
- Quebrar a lei em função do dever (como um diplomata ou agente secreto): cinco pontos.

Naturalmente, esses direitos envolvem certas responsabilidades. Como parte de sua licença, você pode ser requisitado a cumprir certos deveres e observar certos limites. Até mesmo um policial não pode sair por aí estourando cabeças de quem quer que seja, pelo menos não sem algumas repercussões sérias. Licenças de todos os tipos envolvem bancas examinadoras, testes, testes periódicos e uma autoridade supervisora. Como com qualquer outra coisa na vida, você tem que ser cuidadoso em como aplica seus privilégios. Abuse deles e provavelmente os perderá.

(Nota: Os personagens do Narrador não precisam se preocupar em "comprar" essa Qualidade. Ela é fornecida para impedir que os personagens dos jogadores saiam por aí fazendo loucuras sem autorização... e para dar-lhes a habilidade de sair por aí fazendo loucuras dentro de certos parâmetros.)

Confiança

(QUALIDADE DE 2 PONTOS)

Você tem o estilo, a manha e a autoconfiança que dizem "eu sou o Tal". Até mesmo sem o benefício de uma aparência deslumbrante ou um carisma soberbo, você possui um ar intocável de superioridade. Os outros aceitam rapidamente suas decisões e você assume automaticamente a autoridade através de pura força de vontade. Além disso, você está imune às farpas de seus rivais; comentários sórdidos e subterfúgios não vão abalar sua autoconfiança fria.

Com esta Qualidade, você pode assumir um manto de autoridade. As Massas rapidamente se curvam a alguém que demonstra confiança; se você parece ser alguém que sabe o que está fazendo, as pessoas deixarão que você faça. Também é difícil enrolar você — sua confiança natural frequentemente derruba seus rivais antes que eles possam aplicar seu golpe. Em termos de jogo, a Qualidade diminui suas dificuldades Sociais em dois e aumenta a dificuldade de outros personagens em dois se eles tentarem confundir ou intimidar você. Como muitos operativos do Sindicato sabem, a autoconfiança é como uma armadura. Se ela se encaixa, você pode se sustentar contra praticamente qualquer coisa.

Oficialmente Morto

(QUALIDADE DE 2 PONTOS)

Sua vida anterior terminou tragicamente... ou pelo menos é nisso que eles acreditam. Hoje você é, essencialmente, uma nova pessoa. No que diz respeito à família, amigos, o governo e outras pessoas, você partiu há muito tempo. A menos que você estrague seu disfarce, ninguém sabe quem você é... quem você *era*.

Porém, estar morto não é tão divertido. Há uma grande probabilidade que você sinta saudade de ao menos uma pessoa de sua vida anterior, mas visitá-la poderia ser Uma Péssima Idéia. No melhor dos casos, isso seria doloroso — no pior, você poderia causar a morte dela. A menos que você mude seu rosto e impressões digitais, você pode deixar as autoridades com todos os tipos de questões inconvenientes. ("De acordo com os registros, essa mulher morreu há três anos. Por que, então, ela estava no banco esta manhã?") Provavelmente existe alguém procurando por você, ou se assegurando que você se mantenha discreto. Atraia a atenção desses grupos e você poderá não ser um "morto que anda" por muito mais tempo.

Indiferente

(QUALIDADE DE 3 PONTOS)

Uma especialidade dos Homens de Preto; não importa o que aconteça, você mantém sua fachada de perfeita calma. Nada, a não ser alguma manifestação divina extradimensional pode fazer você piscar, e talvez nem ela consiga. A aparência pode ser ilusória — tanto quanto se sabe, você pode estar tremendo por dentro — mas é bem convincente... e muito desconcertante.

Vontade de Ferro

(QUALIDADE DE 3 PONTOS)

Nada pode fazê-lo ceder. Monstros e feiticeiros podem atirar seu poder mágico na sua cara, mas nada pega por muito tempo. Mais cedo ou mais tarde, você consegue quebrar quase qualquer encantamento ou compulsão jogados contra você. Quando você conseguir, cabeças vão rolar....

Essa Qualidade lhe permite gastar um ponto de Força de Vontade para se livrar dos efeitos da Disciplina vampírica de Dominação, assim como de encantos e feitiços de posseção baseados em Mente (ao contrário dos baseados em Espírito). Um mago que esteja tentando influenciá-lo sem seu conhecimento adiciona um a todas as suas dificuldades de conjuração; um que esteja tentando lhe fazer uma lavagem cerebral da qual você esteja ciente adiciona três à dificuldade. Entretanto, cada turno que você gaste resistindo efetivamente aos efeitos do feitiço custa um ponto de Força de Vontade, assim sua resistência é apenas tão forte quanto a sua determinação. Esta Qualidade não tem efeito contra possessões de espíritos e magias baseadas em Espírito, nem contra encantos ou apelos baseados em emoções. Até mesmo o maior casca grossa mais durão pode ter um coração de manteiga.

Mentiroso Perfeito

(QUALIDADE DE 3 PONTOS)

Quando você fala, tudo é verdade. Suas palavras nunca vacilam, seus sinais vitais permanecem normais, seus fatos parecem consistentes e seus olhos não traem qualquer tipo de logro. Não importa quão ultrajante sua história possa ser, um observador objetivo presumirá que, no mínimo, você acredita que aquilo é a verdade.

Em termos de jogo, as mentiras mais casuais são automaticamente bem sucedidas. Subtraia dois da dificuldade de quaisquer testes que envolvam enganar alguém sobre algo importante. Esta Qualidade não irá enganar mágicas da Mente, leitura de aura ou buscas da verdade por meios místicos, mas irá enganar qualquer detecção humana (como linguagem corporal ou detectores de mentira).

Ligações

(QUALIDADE DE 3 PONTOS)

Você tem amigos em postos altos — talvez no FBI, na Máfia ou no Departamento de Estado. Esses amigos podem ajudá-lo a puxar cordões, encontrar pessoas, canalizar informação ou conseguir pronunciar-se. Diferente dos Antecedentes: Aliados, Influência e Espírios, esses contatos não são permanentes nem confiáveis — você é conhecido mas não estabelecido, e sua influência é limitada. Ainda assim, essa Qualidade pode melhorar suas chances de obter sucessos em um desses Antecedentes.

Em termos de história, esta Qualidade coloca seu pé na porta. Em termos de jogo, a Ligação apropriada diminui a dificuldade de testes sociais em um ou em dois, dependendo do que você estava fazendo:

- Pedidos delicados (puxar o número de uma carta de motorista): -2 na dificuldade
- Exigir um favor (conseguir que o delegado de polícia local detenha alguns "personagens suspeitos" sem acusações): -1 na dificuldade

As Ligações não surgem do nada — *alguma coisa* lhe dá acesso privilegiado a certas pessoas. Antes de começar a crônica, crie uma razão ou história para explicar as Ligações que você tem. Seu Narrador pode proibir quaisquer Ligações que pareçam inadequadas ou poderosas demais. Não é uma boa idéia abusar desta Qualidade; quanto mais você pressiona as Ligações, mais elas se enfraquecem. Se você perguntar demais, ou com muita frequência, você pode vir a detonar o negócio para sempre.

Diferente de muitas outras Qualidades, esta Característica tem algumas variações; cada uma custa três pontos e precisa ser comprada em separado. Essas variações incluem: Polícia Local, Submundo Local, Polícia Federal, Sindicato do Crime Internacional, Mercado de Ações, Mídia Local, Mídia Internacional, Mercado Negro, Contrabando, Marinha Mercante, Governo Local, Governo Federal, Igreja, Comércio Internacional e Militares.

Mestre da Burocracia

(QUALIDADE DE 4 PONTOS)

Você é um deus em conseguir que as coisas sejam feitas. Não importa se você precisa de alguns suprimentos, autorização da segurança, favores ou reforços adicionais, você pode conseguir isso com um ou dois telefonemas para as pessoas certas. Suas maneiras agradáveis e perícias burocráticas tornam o trânsito mais fácil do que o habitual. Afinal de contas, não é o que você pede, mas como você pede e para quem.

Em termos de jogo, esta Qualidade diminui em dois a dificuldade de todos os testes que envolvam a obtenção de equipamento, ajuda ou favores através de burocracia. Tais testes são baseados normalmente nos Antecedentes: Aliados, Apoio, Influência, Mentor, Patrono, Requisições ou Recursos, ou na Qualidade: Ligações. Para usar essa Qualidade, você deve definir o que precisa, contatar um amigo ou aliado no departamento necessário e então preencher uma requisição. Naturalmente, você pode estragar essa Qualidade se não for respeitoso e grato à pessoa certa; o Narrador pode ficar à vontade para proibir ou revogar esta característica se o personagem não estiver fazendo sua parte para manter os cordões de isolamento desamarrados.

Cavaleiro Interior

(QUALIDADE DE 5 PONTOS)

Assim como um herdeiro de Avalon, você tem um propósito maior. Os outros Tecnoocratas podem estar trabalhando pelo futuro, mas você carrega uma visão de um passado glorioso. Em seus sonhos, você é um Cavaleiro da Razão, um valente cruzado pelo bem comum. Não importa o que aconteça, essa visão não pode ser silenciada. Quando a adversidade chuta o seu traseiro, o paladino dentro de você o incita, carregando-o para a vitória. À noite, você costuma visitar locais antigos em sonhos incrivelmente vívidos. Sonhos que podem ser quase perturbadores em seus detalhes sensoriais... especialmente se você encontra coisas no mundo deserto que o lembram desses sonhos...

Essencialmente, esta Qualidade reflete uma "vida passada" — o Avatar reencarnado de um antigo Dedaleano. Já que nenhum Tecnoocrata moderno admitiria tal coisa, seu personagem considera essa alma renascida como um sonho heróico. Quando está enfrentando alguma crise letal, o agente moderno pode invocar esse seu "sonho" e lembrar coisas que ele nunca estudou (como detalhes e personalidades históricos); mostrar perícias que ele nunca aprendeu (como o Antecedente: Sonho em nível 5, mas sem entrar em transe); ou reunir cinco pontos adicionais de Força de Vontade. Essas características temporárias duram apenas alguns minutos (em tempo de jogo, uma cena ou duas), mas carregam consigo uma sensação de ter vivido isso antes. Naturalmente, essas visões — de ser um cavaleiro, um artista, um alquimista ou um cruzado — são apenas fantasias românticas. Mas serão elas reais! Depois de algum tempo, você pode começar a se questionar...

(Para jogadores de **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros**, esta Qualidade fornece um excelente elo entre um personagem da Renascença e sua contraparte do século XX — um elo que permite histórias interligadas limitadas, personagens antigos em "aparições especiais" e ganchos de história envolvendo antigos males, invenções perdidas ou eventos históricos. Nenhum Tecnoocrata poderia admitir a possibilidade de reencarnação, mas em seu jogo, tudo é possível.)



Defeitos

Tecnofalastrão (DEFEITO DE 1 PONTO)

Uma peculiaridade de personalidade, de pouca importância, mas irritante, o torna incapaz de conduzir uma conversação sem empregar verborragia e discurso obtusivo. Não importa quão simples possa ser o assunto, você precisa enchê-lo com meta-fraseologia compulsiva, terminologia ofuscante e demagogia contra-intuitiva. Cara, aprenda a falar normalmente, antes de sair berrando por aí! Em termos de jogo, você pode sofrer uma penalidade em testes de Características Sociais (+1 ou 2 na dificuldade), especialmente se você estiver tentando discutir assuntos "normais" (amor, entretenimento e outras questões pessoais).

Racista (DEFEITO DE 2 PONTOS)

Você simplesmente não suporta "aquelas pessoas", quem quer que "elas" sejam. Talvez você seja um Adonita que despreze os cons-

tructos, os UVMRs, os ciborgues e os HIT Marks com os quais é forçado a lidar. Ou talvez você seja uma dessas formas de vida superior, e já está cheio de ter que ficar agüentando seus colegas humanos obsoletos. Ou pode ser que não consiga "engolir" o ideal de igualdade da Tecnocracia e quer ver aqueles malditos "qualquer coisa" colocados em seu devido lugar. De qualquer forma, você tem problemas com seus associados. Você não gosta deles e eles provavelmente não gostam de você.

Não importa a quem você odeia, você tem de aprender a lidar com eles. O preconceito aberto tende a colocá-lo em apuros — o racismo é contraproducente e a União não tem lugar para isso. Ainda assim, eles incomodam você. Sempre que puder, fique entre Os de Sua Própria Espécie, e mostre para aqueles imbecis quem é o chefe... sem ser pego.

Constructo (DEFEITO DE 2 PONTOS)

Algumas pessoas nasceram de pais naturais. Você nasceu em um centro de fertilização. Fertilização assexuada, alteração genética e

Relações entre Seres Humanos e Constructos

Mesmo se substituir apenas uma pequena parte de seu corpo, você se transforma numa coisa que não é um ser humano!

— Leon, AD Police Files

Como Orwell disse: "Todos os animais são criados iguais. Mas alguns animais são criados mais iguais do que outros." Na Tecnocracia, essa é uma verdade literal. Embora a União sustente a idéia de uma relativa igualdade entre agentes iluminados, os próprios operativos têm dificuldade em encarar camaradas "inferiores" como semelhantes. E, com muita frequência, essa desigualdade é literalmente "criada".

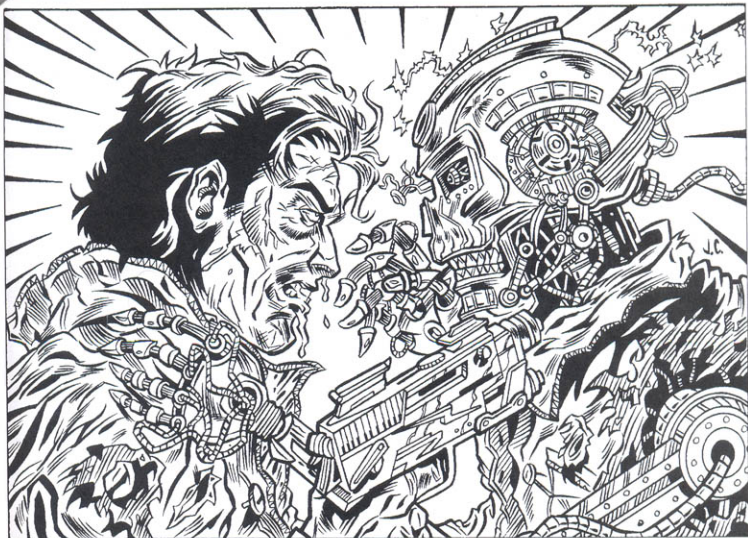
As fileiras da Tecnocracia estão cheias de constructos, clones, pessoas Aprimoradas, operativos Iluminados, ciborgues, seres humanos normais e andróides. Essa cornucópia nem sempre proporciona o amor fraternal. Assim como as Massas segregam a si próprias por raça, fé, cultura ou sexo, muitos Tecnocratas permanecem entre sua própria espécie, evitando o contato com "aberrações" ou "seres inferiores" até que o dever os coloque juntos. Até mesmo quando a Unidade exige cooperação, esses operativos têm dificuldade para colocar os negócios acima do racismo.

As divisões atravessam todos os lados. Para os "acima-de-tudo-humanos" (que algumas vezes se autodenominam "Adonitas" ou "Naturais"), o *Homo sapiens* é a forma de vida perfeita; todos os "cabeças de metal e mutantes" são criações de seu trabalho e intelecto, portanto, inferiores a eles. Clones, constructos, ciborgues, UVMRs e outras aberrações são ferramentas, não semelhantes. Você pode trabalhar com eles, ferrá-los, até mesmo fazer amizade com eles, mas nunca os coloque no seu nível. Muitos constructos (*Homo superioris*, "superiores" ou "Victors" na linguagem dos Progenitores), por outro lado, vêem a si próprios como o próximo passo da evolução, ou como mão de obra escrava de baixa qualidade cobiçada por frankensteinianos imprudentes. De qualquer forma, os "bonecos de pano e retalhos" são coisas frágeis. Se um deles lhe der muito trabalho, é fácil explodi-los em pedacinhos gosmentos. Ambos

os lados desprezam os técnicos e simpatizantes não-iluminados com que trabalham. Embora alguns "cidadãos" (a maioria fuzileiros espaciais) ganhem o respeito de seus colegas "superiores", a maioria deles são dispensados como crianças na mesa dos adultos. Eles, por sua vez, ficam muito aterrorizados com as aberrações com que trabalham. E quem os culpa?

Infelizmente, o racismo não pára aí. Embora oficialmente a União torça o nariz para discriminações baseadas em sexo, raça ou orientação, Tecnocratas do sexo feminino e de cor ainda vêem um telhado de vidro bem definido repousando sobre os níveis superiores do grupo. Os Tecnocratas asiáticos normalmente são a exceção — muitos ocupam altas posições da Tecnocracia — embora alguns tenham ficado conhecidos por discriminar todos os outros. No que diz respeito à Tecnocracia, todas as pessoas têm seu lugar. Certos operativos apenas discordam sobre onde esses lugares deveriam ser.

Os regulamentos da União insistem que todos os operativos estão recebendo respeito e proteção iguais, por isso o racismo continua, oficialmente, sendo um "problema inexistente". Ele não pode existir, portanto não existe, ou pelo menos é isso que a política estabelece. Entretanto, muitos Tecnocratas discriminam uns aos outros das formas mais variadas. (Ver o Glossário para alguns insultos comuns.) Na maior parte, essas "indiscrições" são sutis — apelidos, tratamento preferencial, pannelinhas e manipulação. Embora com pouca frequência, às vezes coisas ficam bastante feias — brigas, espancamentos, pistas falsas que conduzem a uma emboscada dos TR — causando problemas sérios. Se os problemas se tornarem públicos o bastante, alguém acaba sendo punido. Como sempre, porém, o racismo não está restrito aos postos mais baixos. Dependendo de quem está no comando e como ele se sente sobre as pessoas envolvidas, o culpado pode ser recompensado, e as vítimas do preconceito podem ser surradas novamente. Isso não é bonito, mas mesmo dentro da União, nada é perfeito.



procedimentos cuidadosamente monitorados trouxeram-no a esse mundo e ninguém esquecerá disso. A despeito dessa "Unidade" de que todos falam, as pessoas o tratam diferente. Algumas o desprezam completamente, outras o tratam *tão* bem que isso faz você querer vomitar. Há uma boa probabilidade de que você também se considere diferente. Talvez seja arrogante sobre seu status de *Homo superioris*... ou talvez você considere *Homo aberratus* um termo mais correto. Em situações sociais, você está em constante desvantagem (e pode sofrer penalidades em seus testes Sociais), tanto pela aversão dos outros quanto por sua própria insegurança.

(Nota: Este Defeito não é exigido de todos os personagens constructos. Ele representa um constructo cuja condição é dolorosamente óbvia, não alguém que se misture bem ao grupo. A Tecnocracia tem muitos de ambos.)

Gelado

(DEFEITO DE 2 PONTOS)

Se levarmos em conta o estereótipo do "Tecnocrata desalmado", alguém poderia achar que esse Defeito na verdade é uma Qualidade. Dificilmente. Por mais que a União valorize a eficiência e a credibilidade, a maioria dos Tecnocratas ainda aprecia um pouco de humanidade. Se você tem alguma humanidade, ela não está à vista; você seria capaz de ordenar a tortura lenta de um bebê com tanta indiferença como pede um refrigerante, e depois ouvir seus gritos sem pestanejar. Até mesmo seus companheiros Tecnocratas o consideram assustador. Consequentemente, a maioria dos camaradas o evi-

ta e o Controle mantém uma vigilância bem cerrada sobre suas atividades. Pessoas com essa frieza tendem a terminar entre os Caídos, por isso seus superiores sempre o classificam no grupo de risco.

Óculos Escuros Cor-de-Rosa

(DEFEITO DE 2 PONTOS)

Para você, a tecnologia é a melhor coisa depois do pão de forma; sem ela, você nem teria pão de forma! Todo problema tem uma solução tecnológica e qualquer um que não seja capaz de ver isso é pior do que imbecil — é um traidor da humanidade. Por isso, você está cego para o lado ruim da tecnologia: poluição, superpopulação, dano ambiental e desastres mecânicos. Tais dilemas ou são invenção da Esquerda Festiva, ou dificuldades temporárias a serem superadas por uma ciência maior e melhor.

Em um sentido mais específico, você não consegue e não quer ver a Tecnocracia como nada além do que a salvadora da humanidade. De seu ponto de vista, qualquer coisa feita pela União é feita pelo bem maior, não importa quão odioso isso possa parecer no momento. (Omelete, ovos, e todo esse treco, 'cê sabe). Questionar a Tecnocracia é equivalente a questionar Deus; se qualquer um — especialmente outro Tecnocrata — negar a grandeza da União, se tornará como um extremista na porta de um herege. Se alguma coisa quebrar de fato seus óculos escuros cor-de-rosa, forçando-o a ver o lado feio de seu ideal, o choque pode deixá-lo arrasado por anos a fio.



Aprimoramentos Defeituosos

(DEFEITO DE 2-5 PONTOS)

O corpo melhor que eles prometeram não tem sido nada do que você imaginava. Talvez seus implantes cibernéticos pifem em momentos impróprios, ou os contra-procedimentos falhem quando mais você precisa deles, ou suas proezas ampliadas exijam uma dieta balanceada de petiscos hipercalóricos, ou seus aprimoramentos psíquicos se desordenem e inundem você com hiper-estimulação... Não importa qual a dificuldade, você sofre uma desvantagem relacionada a seus bio-aprimoramentos. (Ver o Antecedente: Aprimoramento). O bônus do Defeito depende da frequência (e da extensão) com que as coisas dão errado:

- Você sofre dor, desorientação ou fome constante: dois pontos.
 - Você sofre desconforto suficiente para afetar sua atuação (subtraia um de todas as paradas de dados) a menos que você tome uma medicação ou outras medidas: três pontos.
 - Seus Aprimoramentos falham quando você precisa deles. (Eles se desligam quando você sofre uma falha crítica em um teste, e devem ser reparados por algum personagem biotécnico.): quatro pontos.
 - Seus Aprimoramentos falham constantemente. (Jogue um dado contra uma dificuldade 7 toda vez que for realizar algum esforço envolvendo seu Aprimoramento. Se for bem sucedido, nada dá errado; se falhar, o Aprimoramento trava, perde a força ou desliga. Se for uma falha crítica, ele sai do ar totalmente): cinco pontos.
- Nada que você possa fazer consertaria o problema; um biotécnico habilidoso pode ser capaz de fazer algo, se tiver tempo e uma oportunidade de trabalhar em você detalhadamente. Se alguém *fizer*

algo para consertar os Aprimoramentos, você perderá o Defeito e seus bônus. Como opção, você poderia apenas recomprá-lo e se poupar de algum sofrimento. Mas, como dizem por aí, o sofrimento constrói o caráter. No seu caso, isso é verdade.

Instinto Primitivo (DEFEITO DE 3 PONTOS)

A despeito do estereótipo do Tecnocrata pedra de gelo, você se enfreia com qualquer provocação. Você reverte a um estado mental animalesco, mergulhando em instintos de lutar-ou-correr. Os pontos bons: Você se torna extremamente forte e quase invulnerável à dor. Os pontos ruins: Você ataca tudo a sua volta, esquecendo pequenos detalhes como amizade, estratégia ou observadores inocentes. Embora essa fúria insensata o torne um bom lutador, seus camaradas tendem a dar corda em você e depois correr.

Um defeito comum entre constructos geneticamente alterados e soldados aprimorados ciberneticamente, o Instinto Primitivo surge durante o combate ou em outras situações de tensão. Se o Narrador lhe pedir para fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) e você falhar, a loucura toma conta de você. Em seu estado primitivo, adicione dois dados a sua Força, um dado ao seu Vigor e três níveis de Vitalidade: "Escoriado". Você também fica completamente louco, dispara todas as suas armas a plena carga até a munição acabar e depois ataca tudo com as mãos, pés e qualquer outra coisa que pareça conveniente. Quando cede ao instinto primitivo, você luta até uma dessas duas coisas acontecerem: ou você é deixado totalmente incapacitado, ou todos mais na área é que são. Naturalmente, o Controle o considera um canhão extraordinariamente impreciso. Existe uma ordem de exterminação esperando pelo dia que você ultrapasse sua utilidade.

Eidolon Insano

(DEFEITO DE 3 PONTOS)

As vezes em sua cabeça não o deixam em paz! Visões supersticiosas atormentam no dia e noite, Eidolons estranhos o confundem com suas ordens, tudo indica que você está enlouquecendo, mas ainda assim a Genialidade o conduz em direção a um colapso... ou uma traição

Essencialmente, este Defeito representa um Avatar místico — um que se recusa a aceitar o paradigma Tecnocrata e fica girando em sua cabeça de uma forma totalmente sobrenatural. Essa divisão entre sua mente consciente e alma mística corrói sua sanidade e rasga em pedaços sua aliança com a União. Ele se torna uma adição adequada a Qualidades como Companheiro Avatar, Cavaleiro Interior, Vida Passada, Espírito Mentor e Almas Gêmeas, assim como Defeitos como Destino Negro, Vampiro Psíquico e Regressão. O que você vê e o que acredita estão em curso de colisão. Mais cedo ou mais tarde, um irá vencer... ou você vai ficar louco... ou ambos.

Mentiroso Compulsivo

(DEFEITO DE 3 PONTOS)

O oposto da Qualidade: Mentiroso Perfeito; não importa quão boa seja sua história, não importa quão bem preparado você possa estar, suas mentiras são quase transparentes. Adicione dois à dificuldade de qualquer teste em que você tente uma mentira, disfarce, informações errôneas ou outras formas de engodos. Talvez você devesse aderir a um trabalho limpo.

Sr. Burocracia

(DEFEITO DE 4 PONTOS)

A Burocracia o odeia. Não importa quão bem execute seus deveres, você não consegue se livrar da maldita papelada burocrática. Talvez você tenha irritado o gerente de suprimentos, ou aborrecido aquela secretária, ou perdido muitas peças de equipamentos valiosos. Em qualquer caso, você se mete em complicações toda vez que precisa de equipamento ou recursos. Quando você realmente os consegue, sempre deixam algo a desejar.

Em termos de jogo, este Defeito é o oposto da Qualidade: Mestre da Burocracia. Adicione dois à dificuldade para obter qualquer coisa através de uma via burocrática, seja do labirinto Tecnocrático ou das comunas. Seus telefonemas não têm retorno, favores são revogados,

formulários se perdem e mensagens nunca chegam ao destino. Se você for esperto, deixará os outros cuidarem da burocracia. Quando está por sua própria conta, você está perdido.

Anti-Herói

(DEFEITO DE 4 PONTOS)

Indiferente ao núcleo, você segue seu próprio caminho e danem-se as consequências. Talvez você já tenha se afastado da Tecnocracia e esteja agindo sozinho (como o Agente Secreto John Courage), ou talvez você ainda esteja entre suas fileiras, mas viola os protocolos constantemente. De qualquer forma, você é uma falha no padrão. Se você está vivo, isso significa uma dessas duas coisas: alguém acha que você ainda é útil, ou eles ainda não tiveram o bastante para matar você.

Aos olhos da União, um anti-herói já é considerado morto. Ele ainda pode ser enviado em missões, receber o equipamento normal (mas sem Requisitos — o Antecedente se torna inválido) e receber instruções de seus supervisores. Mas quando ele precisa de ajuda, ela não vem. Apoio, Aliados e outros bônus também não irão ajudá-lo. No que diz respeito ao Controle, um lobo solitário pode se defender sozinho.

Quinto Grau

(DEFEITO DE 5 PONTOS)

Você está encrencado com o Controle. Talvez você seja um supersticioso renegado ainda sob a vigilância de sua nova "família", um agente que é desculpado ou independente demais para seu próprio bem, um língua-solta que anda falando demais ou uma arma imprevisível com só mais um tiro... De qualquer forma, você já foi submetido a medidas disciplinares. Agora você está a um ou dois passos de uma reeducação total... ou da exterminação. Até agora, você tem sido valioso demais para ser eliminado, mas mais um escorregão e...

Em termos de jogo, esse isolamento torna bem difícil conseguir as coisas; adicione dois ou três pontos à dificuldade de qualquer teste que envolva requisição de equipamento, fazer amigos, puxar cordões ou empregar qualquer outro recurso da União. Uma ou outra vez, outras equipes irão, deliberadamente, comprometer suas missões, ferramentas ou reputação (opção do Narrador). Pior, o alto-escalão está observando; você não pode se permitir um passo fora da linha... *jamais*. Não se quiser continuar vivo.

Antecedentes



A riqueza não é nada sem suas vantagens e o argumento contrário, embora seja dito frequentemente, nunca se provou amplamente persuasivo.

J.K. Galbraith

Na Unidade, está a força. Enquanto os místicos desventurados correm por aí em suas pequenas facções, catando migalhas do prato dos outros, os membros da União dispõem de recursos fantásticos. Talvez você não tenha uma limusine Spectre em sua própria garagem, mas pode conseguir uma se precisar dela (e possuir autori-

zação, favores e papelada). Enquanto for leal à causa, você pode ter praticamente qualquer coisa a seu dispor — bugigangas, dinheiro, influência, até mesmo biomodificação em uma escala sobre-humana. Se você não permanecer leal... bem, sobra mais para aqueles que compreendem o que seu dever exige.

A Tecnocracia provê seu pessoal — muito bem, aliás — desde que eles retribuam o favor. Por isso, os personagens Tecnocratas têm acesso a muitas opções de Antecedente que outros magos não têm. Embora muitas das Características de Antecedente funcionem da mesma forma que as fornecidas no livro de regras **Mago**, existem umas quantas diferenças dignas de nota:

Requisitando, Alugando e Emprestando Instrumentos

Se você for um dos poucos escolhidos, a União é uma verdadeira cornucópia. Embora individualmente os agentes possuam muito poucos instrumentos próprios, eles podem conseguir coisas que a maioria dos feiticeiros daria seu olho direito para possuir. O truque está em fazer bonito para seu Supervisor e manter boas relações com as outras Convenções. Um bom agente pode requisitar itens especiais para si próprio ou para sua equipe e esperar conseguí-los. Um operativo com as conexões certas pode comprar itens que normalmente pertenceriam a outros grupos. E um Tecnocrata que possa "emprestar" instrumentos de outros grupos e conseguir material de alto nível é realmente um rapaz (ou garota) de sorte!

Bugigangas designadas e requisitadas vêm dos laboratórios especiais e Divisões Q de cada Convenção individualmente: um ciborgue da Iteração X consegue novas armas, um Homem de Preto consegue equipamento de espionagem e um Engenheiro do Vácuo consegue algumas tecnologias novas de Ciência Dimensional. Para obtê-los você envia uma requisição para seu Supervisor, trabalha bem e espera conseguir o que você quer.

O aluguel — um negócio do Sindicato — segue o mesmo processo, mas isso passa por cima das fronteiras das Convenções. Sob a maioria das circunstâncias, o ciborgue pode conseguir equipamento da I-X, mas não equipamento dos Progenitores. O Sindicato pula esse obstáculo através da Divisão de Pagadores. Esse departamento extrai contratos entre o requisitante e o requisitado, então transfere ferramentas para os agentes que necessitam delas ou as estocam em casas de armas especiais até que sejam necessárias. O lado ruim dessa opção é que a Divisão de Projetos Especiais — também conhecida como a indústria de fachada Pentex — tem uma fonte de informações regular dentro do processo de requisições. De tempos em tempos, equipamento maculado chega às mãos de agentes inocentes.

De vez em quando, um agente com boas ligações pode burlar os protocolos e emprestar material de seus amigos em outras Convenções. Fazer isso é ilegal, claro, e pode resultar em punição para ambas as partes. Ainda assim, às vezes acontece; se o agente está trabalhando em um projeto secreto (como o Invictus), ele pode conseguir que alguém de cima obtenha o equipamento para ele.

Sistemas

Para requisitar equipamento temporário do alto escalão, um agente emprega a Característica de Antecedente: Requisições. Esse Antecedente reflete o crédito que o operativo tem com seus Supervisores e permite a ele extrair certa quantidade de pontos de Antecedente e usá-los para "alugar" um novo equipamento.

Dentro de certos limites, um agente pode conseguir certas peças de equipamentos mundanos que ele necessite, incluindo-se armas normais, carros, instrumentos de comunicação, trajes e equipamento laboratorial. Tudo que ele tem a fazer é preencher uma requisição e esperar pelo equipamento. Porém, equipamentos mundanos muito grandes, avançados ou caros (material militar, microchips avança-

dos, escritório espacial) e a maioria dos instrumentos hipertecnológicos são outra história. A maioria dos Supervisores providencia esse tipo de equipamentos para seus grupos antes da missão começar. Para obter equipamento adicional, o agente deve navegar através da burocracia da União Dependendo do agente e de suas necessidades, o jogador usa uma das seguintes opções:

- **Requisição:** O Supervisor cuida da maioria das requisições. Se um agente quer algo que o Supervisor (e o Narrador) consideram muito incomum ou avançado, o jogador pode ter que testar seu grau de Requisições. Se o jogador sofrer uma falha crítica, o personagem não consegue nada além de uma boa bronca. Se falhar, ele recebe uma recusa simples. Se for bem sucedido, ele consegue qualquer equipamento que tenha "ganho" com sua atuação. (Ver o Antecedente: Requisições, para detalhes.)

- **Aluguel:** Para alugar, um agente precisa pertencer ao Sindicato, ou fazer amizade com alguém que pertença. O valor de Requisições do personagem do Sindicato determina o que ele pode obter. Para simplificar, assumo que a dificuldade é igual a sete.

- **"Empréstimo":** Um personagem que queira emprestar alguma coisa sem passar pelos canais normais precisa ter algum tipo de amizade inter-Convenções já em andamento (através dos Antecedentes Aliados, Contatos, Mentor ou Patrono). O personagem faz a requisição a seu amigo; o jogador faz um teste contra uma dificuldade 7 — ou um teste de Antecedente, ou um teste Social. Se ele sofrer uma falha crítica no teste, um ou ambos os "parceiros" são pegos. Se for bem sucedido, cada sucesso vale um ponto em Requisições. Se ele já tiver essa Característica, cada ponto é adicionado ao seu valor normal. Nesse estágio, ele pode obter quaisquer instrumentos que possa comprar.

- **"Pedir Gentilmente":** Naturalmente, existem várias formas de pedir favores. Um agente que não queira seguir a rotina normal (ou que não tenha o Antecedente: Requisições) pode tentar papricar seu contato ou Supervisor. Nesse caso, uma Característica Social + um Antecedente (Aliados, Contatos, Mentor, Patrono ou Espiões) pode representar um pedido simples. Repare que usar Procedimentos para tirar vantagem de um companheiro tecnocrata é extremamente mal visto, e é motivo para punições bem severas. O que não quer dizer que isso não aconteça... é apenas arriscado.

- **Roubar:** A União mantém controle sobre seu material em uma escala quase fanática. A menos que você tenha vontade de morrer, roubar é uma péssima idéia. Simplesmente não faça isso.

Em nenhum caso os itens requisitados, comprados ou emprestados pertencem ao agente. Eles são propriedade da União e devem ser considerados "emprestados". Haverá pessoas mantendo vigilância sobre eles (mesmo se o equipamento foi emprestado extra-oficialmente), e será um inferno pagar se as ferramentas não forem devolvidas.

Os seguintes Antecedentes podem ser requisitados, comprados ou emprestados: Apoio, Instrumento, Influência, Biblioteca, Noto, Recursos e Espiões. Todos os outros implicam um certo nível de "propriedade" pessoal. Em termos de jogo, esses pontos de Antecedente não são somados ao total normal de Antecedentes do personagem e as bugigangas devem ser devolvidas ao final da missão. Pise na bola com seu Supervisor e você perderá seu status privilegiado — e uma mudança no status significa uma mudança nos pontos

de Antecedente. Mesmo se você estiver se comportando bem, não é uma boa idéia requisitar equipamentos com muito freqüência, ou tratá-los com descuido. Mesmo uma cornucópia acaba se esgotando.

Exemplo

Designado para monitorar um culto supersticioso suspeito, o Agente Martinez começa sua missão com o habitual carro preto, algum equipamento comum de vigilância (fones a laser, mini-câmeras, filtro infravermelho) e sua arma — nada fora do normal. Entretanto, esse equipamento não é o suficiente para Martinez. Ele também requisita um Vídeo Deck de 1/2" com Lentes Kirlian (três pontos de Instrumentos) e um fuzil X14 A Thunderbird (mais seis pontos, com um total de nove) para o caso daqueles TRs ficarem muito engraçadinhos.

Assuma que Martinez tem dois pontos em Requisições. Seu comportamento, no momento, é bom. Se o agente optar por seguir através dos canais normais, seu jogador, Steve, deve obter ao menos dois sucessos contra uma dificuldade 7 para conseguir os 10 pontos que ele precisa. (Um sucesso, ou cinco pontos, não é suficiente.)

Se Martinez quiser conseguir um Traje Invisível (tecnologia da Iteração X) ao invés da X14 Thunderbird, ele terá que alugá-lo. Usando suas conexões com Célia Z, uma amiga do Sindicato, ele apresenta sua requisição. Célia não só tem as conexões, como também um valor mais alto em Requisições: 4. Como ela é uma personagem do Narrador, o Narrador joga quatro dados contra uma dificuldade 7. Três sucessos depois, Martinez tem o que queria.

Vamos dizer que Martinez não tenha nada em Requisições, ou que ele esteja em má situação com seu Supervisor. Neste caso, ele precisa seduzir Célia para conseguir os instrumentos para ele. O Narrador quer fazer o jogador suar, então ele pede que Steve decida o que ele está fazendo para convencer a Financiadora de que Martinez é merecedor de ajuda. Steve interpreta a triste história do agente, arrematando isso com alguns flertes sutis. O jogador testa a Manipulação + Lábia de Martinez contra uma dificuldade 7. Ele vai bem — quatro sucessos — então o Agente Martinez empresta o Vídeo Deck, as Lentes, o Traje Invisível e a arma. Nós dissemos que Célia é apenas uma amiga. Se ela fosse um Aliado (como através do Antecedente), John poderia ter testado Manipulação + Aliados ao invés disso.

Martinez falha na missão; sua "prova de crimes contra a realidade" parece mais com um filme pornô barato. (Malditos Cultistas do Éxtase!) Pior ainda, ele fritou o Vídeo Deck ao filmar o ritual. O status de Martinez salta de "bom" para "ruim". Da próxima vez que ele precisar de alguma coisa, Steve terá que enfrentar uma dificuldade 9. Melhor sorte na próxima missão, Agente Martinez! No futuro, seja um pouco mais seletivo sobre como reunir provas...

Combinando Antecedentes

Várias mãos são mais fortes do que uma. Um pequeno grupo de Tecnocratas que trabalhe junto com uma freqüência regular — uma célula ou amálgama — pode combinar seus recursos para criar um fundo comum de bens ou serviços. Na maioria das vezes, o Controle aprova esses empenhos; certas Convenções, sobretudo a Iteração X, preferem grupos a indivíduos.

Em termos de história, o amálgama concorda em compartilhar quaisquer equipamentos ou influência que os membros possuam; em muitos casos, o líder do grupo requisita mais equipamento para a equipe, e depois coloca à disposição para o uso em comum. Em termos de jogo:

- Os jogadores combinam seus pontos de Antecedente e depois os usam para comprar um certo número de Características de Antecedente. Essas Características em comum são registradas nas fichas de todos os personagens como "Recursos Compartilhados" e podem ser usadas por qualquer membro da equipe.

- Quando o líder do grupo requisitar novos Antecedentes, as chances de conseguir os são baseadas no relacionamento da equipe com seus superiores, ao invés de sobre a atuação de um único agente. Se alguém "alugar" equipamento, o jogador desse personagem deve fazer o teste.

- Se um membro da equipe sair ou morrer, seus pontos de Antecedente são retirados; os membros remanescentes devem ou contribuir com mais pontos, ou perder alguns pontos nos Antecedentes.

- Se os membros do grupo quiserem comprar um Antecedente de nível alto (ver "Antecedentes acima do nível cinco"), eles podem. Todos os pontos são somados, e aquele Antecedente pertence ao grupo. Naturalmente, o Controle *passará* a vigiar agentes que reúnam uma base de poder muito grande; os Narradores podem preferir fixar um nível máximo de oito pontos, até mesmo para Antecedentes compartilhados.

- Personagens individuais podem querer manter alguns pontos de Antecedente de reserva para seu próprio uso. Nesse caso, o jogador simplesmente compra seus próprios Antecedentes e os registra na seção normal da ficha de personagem. Esses itens e conexões não fazem parte do estoque comunitário. Cada Tecnocrata deveria separar pelo menos um ponto de Antecedente para Genialidade; como todos nós sabemos, o brilhantismo é uma coisa pessoal.

As seguintes Características de Antecedentes podem ser compartilhadas dentro um único amálgama: Aliados, Apoio, Biblioteca, Influência, Instrumentos, Laboratório, Mentor, Nod, Patrono, Recursos e Requisições. Outros Antecedentes são pessoais demais para serem compartilhados. Embora eles possam pertencer a fortalezas estabelecidas, jogadores de tecnocratas *não* podem fundar seus próprios Constructos. Tal individualismo é altamente irregular e nunca seria aprovado pelo Controle.

Confisco de Recursos

O que é dado pode ser tomado. Se um agente ou amálgama comete uma quebra séria no protocolo (como traição ou matança imprudente), o Controle pode se adiantar e desapropriar seu (ou deles) recurso. Neste caso, o Narrador simplesmente retira o

Antecedente — possivelmente após um “juízo”, ou talvez não. No fim das contas, a maioria dos Antecedentes pertence à União, não a seus agentes. Agentes espertos se comportarão bem.

Os seguintes Antecedentes podem ser desapropriados se o Controle ordenar: Aliados, Apoio, Aprimoramentos (ai!), Armas Secretas, Espiões, Influência, Instrumentos, Mentor, Nodo, Patrono, Recursos e Requisições. Dependendo da forma como você defina seus Antecedentes, essas coisas podem ser tomadas (como dinheiro e equipamento) ou neutralizadas (como contatos e amigos) — algumas vezes permanentemente.

Se um Simpósio decidir desapropriar seus recursos, você pode ter a chance de apelar. Em termos de jogo, esse período poderia se tornar uma história em que você e seus amigos tenham que provar sua inocência, culpar outra pessoa ou subornar alguém para se livrar do problema. Naturalmente, você pode cavar uma sepultura ainda mais funda dessa forma, mas que graça tem a vida sem um pouco de perigo?

Antecedentes Modificados

Não é uma grande surpresa que a União lide com as coisas de forma diferente de seus rivais. Todos os “Magos” podem estar brincando na mesma grande caixa de areia (teoricamente, pelo menos), mas os Tecnostratas se recusam a ver as coisas através das lentes do misticismo fora de moda e da tradição contraproducente. Os supersticiosos usam palavras como “avatar”, “capela” e “familiar”. Como um Tecnostrata, você evita essa terminologia e define os conceitos por trás dela de forma diferente. Certos Antecedentes — Aliados, Biblioteca, Influência, Mentor e Recursos — são essencialmente iguais quer você seja um Tecnostrata ou um supersticioso. Outros, entretanto, são diferentes o bastante (ou pelo menos eles o encaram de forma diferente o bastante) para serem redefinidos nos termos da União.

Camuflagem (Arcano)

Muitos Tecnostratas “somem de vista”, usando truques psicológicos, disfarces simples e assim por diante. Outros agentes (notadamente os espiões da NOM, ciborgues da Iteração X e operativos de campo do Sindicato) empregam “instrumentos de camuflagem” que literalmente embaralham a luz, sons e atividades de ondas cerebrais em uma pequena área ao redor do agente. (Ver “Biotecnologia”, no Capítulo Dois). Alguns operativos, porém, simplesmente tem um “talento para desaparecer”; embora eles não sejam realmente capazes de tornar invisíveis, eles são notavelmente difíceis de rastrear. O Agente Secreto John Courage é um desses agentes, mas ele não está sozinho.

O Antecedente Camuflagem pode ser considerado tanto como um talento para distração, um implante ou uma habilidade misteriosa (e perturbadora) para desafiar certas leis da física. Para a União, esse talento é um enigma... um que ela adoraria resolver. Até que consiga resolvê-lo, porém, ela trata de fazer bom uso desse talento e de ficar de olho de olho no agente que o possui... pelo menos, tanto quanto conseguir não perder de vista gente desse tipo.

Companheiro (Familiar)

Até mesmo os Tecnostratas se sentem solitários, especialmente aquele que gastam um bocado de tempo longe das Massas. Na atmosfera rarefeita dos Constructos do Horizonte, laboratórios remo-

tos e naves do Vácuo, esses operativos ocasionalmente criam companheiros para acompanhá-los em seus deveres. Com muita frequência, esses constructos são criaturas estranhas; mesmo quando muitos deles parecem ser exemplos perfeitamente normais de suas espécies, qualquer pessoa perceptiva sabe dizer que eles são mais do que parecem ser...

Este Antecedente é raro entre as Convenções — ele se parece muito como feitiçaria medieval. Entretanto, aqueles poucos Tecnostratas que possuem Companheiros costumam pôr a mão no fogo por eles. A geração mais nova e mais jovem de Tecnostratas parece levemente mais inclinada a ter Companheiros do que os mais velhos. Esses Companheiros costumam ter a forma de animais domésticos ou de alguma das outras criaturas listadas a seguir:

- **Iteração X:** Robôs, IAs, armas inteligentes, feras de dados e programas de ataque (ver **Digital Web 2.0**).

- **NOM:** IAs, animais inteligentes (cães de ataque, animais de estimação).

- **Progenitores:** Bioconstructos (humano, animal e outros), feras genalteradas, animais “normais” com habilidades bem anormais.

- **Sindicato:** Animais de estimação, animais de ataque, constructos humanoides (normalmente bem atraentes e eficientes).

- **Engenheiros do Vácuo:** Criaturas alienígenas (ou seja, espíritos materializados; veja o filme *Perdidos no Espaço*), animais genalterados, feras de dados, robôs, UVMRs e outros Bioconstructos.

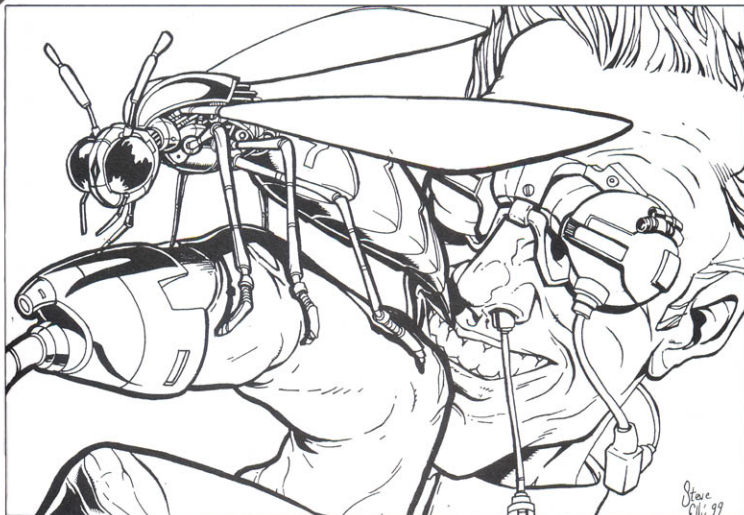
Em termos de jogo, o Antecedente funciona exatamente da mesma forma que o Antecedente Familiar, com as seguintes exceções:

- Um Tecnostrata não realiza uma “cerimônia de ligação”; na maioria das vezes, ele cria o Companheiro com biotecnologia ou hipertecnologia, o investe com um pouco de vontade própria e alguma inteligência e lhe dá alguns dons. Com o tempo, a criatura se liga ao tecnostrata... frequentemente tornando-se bem mais do que o “amiguinho” que o operativo esperava. Os Engenheiros do Vácuo às vezes se ligam a criaturas “lá de fora”; tais laços violam a política da Tecnostrata, mas no Espaço Profundo, os Supervisores frequentemente olham para o outro lado a menos que exista algum problema.

- O Companheiro não devora Sorvo ou Energia Primordial por si, mas ele segue o Tecnostrata, exigindo favores e atenção. Muitos desses favores envolvem dietas estranhas (alimentos altamente energéticos, plantas alienígenas, etc.) e contato pessoal próximo (afeição, sexo, elos mentais, etc.) — que suprem a necessidade de Energia Primordial do Companheiro. Por alguma razão estranha, todos os Companheiros, até mesmo os animais e os robóticos (mas nem todos os IAs) parecem adorar Erg Cola.

Naturalmente, você é responsável por qualquer coisa que seu Companheiro faça — uma consideração importante para agentes envolvidos com materiais sensíveis. Um Companheiro zangado pode tornar a vida de um operativo bem difícil; essas criaturas parecem conhecer todos os tipos de informação classificada, e a União não é tão tolerante a essas brechas quanto as Tradições...

(Nota: Este Antecedente abrange companheiros realmente especiais e pessoais. Muitos operativos têm aliados [cães supersperos, tapetes comedores de carne, auxiliares bonitinhos-mas-idiotas, robôs e assim por diante] que não possuem os “talentos” especiais que um Companheiro possui. Nesses casos, use o Antecedente Aliados para esses personagens.)



Constructo (Capela)

Lar é onde você pendura seu chapéu... e óculos escuros.

Os Tecnocratas se referem a seus lugares de poder como Constructos ao invés de Capelas. Entre os Tecnocratas mais jovens e recentes até mesmo o termo "Constructo" tem de certa forma caído em desuso, sendo facilmente confundido com os seres biofabricados dos Progenitores e da Iteração X. Em vez disso, eles tendem a usar o termo *quartéis gerais*, ou os termos específicos de cada Convenção descritos a seguir:

- **Iteração X:** Arsenal, escritórios, postos avançados, Constructos.
- **NOM:** Escritórios, torres, Comunidades do Horizonte, Casas de Segurança.
- **Progenitores:** Laboratórios, instalações de pesquisa.
- **Sindicato:** Escritórios, alojamentos, Casas de Segurança, esconderijos.
- **Engenheiros do Vácuo:** Postos avançados, estações, Naves do Vácuo, naves-mães.

Os agentes que pertencem a um Constructo (o que é muito frequente) estão sujeitos a restrições similares àquelas das Capelas governadas pelos magos: eles começam lá em baixo na "escada corporativa" e trabalham para subir. Eles também têm um certo grau de acesso aos recursos do Constructo. Entretanto, em troca, eles devem realizar obrigações e tarefas diárias para manter o local funcionando.

Destino

Embora a União se refira a "destino" pelo mesmo nome que seus rivais supersticiosos, ela o define em termos científicos, ao invés dos quase místicos. Para um Tecnocrata, seu Destino representa uma probabilidade impressionante, uma possibilidade estatística de que irá realizar algo positivo. (Tecnocratas com esse Antecedente frequentemente gastam incontáveis horas de cálculos e análises temporais, tentando descobrir o que esse "destino" pode ser.) Alguns estudiosos equiparam esse termo à filosofia do "destino manifesto", popular na América do século XIX: Você sabe, de alguma forma, que é capaz de realizar grandes coisas.

Na mente coletiva da União, algo tão individualista como o Destino algumas vezes pode ser considerado inadequado. Afinal de contas, pressupõe-se que o todo seja maior que suas partes. Ainda assim, considerando quão inspiradoras essas partes podem ser (veja Tychoides, Rivaallon de Corbie, Rainha Vitória e até mesmo figuras míticas como o Rei Artur), um herói pode ser ótimo para o moral. A celebridade ocasional ilumina o ideal Tecnocrático. Enquanto esse tipo de pessoa lembrar seu lugar no todo, o "destino" frequentemente é encorajado.

É claro que o Destino nem sempre está relacionado a heroísmo. Um agente com esse Antecedente pode estar fadado a trair a União — como muitos Filhos do Éter e Adeptos da Virtualidade fizeram — ou desmantelar as fileiras de tal modo, que detonará toda a organização. Como sempre, é o Narrador que determina qual é o Destino do personagem e como ele irá acontecer.

A nova geração de tecnocratas exibe um talento que frequentemente envergonha os próprios magos. Melhor ainda, ela consegue usar isso como parte de um grupo (*qualquer* um pode parecer bom quando está por sua própria conta, afinal). Dessa forma, o Destino é perfeitamente apropriado para um personagem Tecnocrata. Você representa os homens e mulheres que estão indo infundir vida nova nas Convenções, conduzindo-as a novos picos de realizações e triunfos na Guerra da Ascensão.

Instrumento (Talismã)

A União vigia seus recursos cuidadosamente. Os instrumentos tecnocráticos são essenciais nos esforços de guerra, mas como muitos outros luxos, não existe o suficiente deles para atender as necessidades. A Divisão Q e a Pesquisa & Execução acumulam suas hipertecnologias cuidadosamente. Ainda assim, muitos operativos têm um ou dois brinquedos pessoais que eles mantêm em seus próprios quartéis. Nem tudo encontra seu caminho de volta para o arsenal e presentes, invenções e equipamento purificado frequentemente pertencem a indivíduos, não a grupos.

Excluindo as especificações anotadas na seção "Instrumentos" no Capítulo Oito, essa Característica funciona exatamente como o Antecedente: Talismã, descrito em **Mago**. Com esse Antecedente, o objeto pertence ao agente, não a sua Convenção. O que não quer dizer que não possa ser tomado de você — você simplesmente não precisa devolvê-lo no final da missão ou pode pedir ao Supervisor para retê-lo.

(Em alguns suplementos anteriores, este Antecedente representava a postura do agente com a Divisão Q e sua habilidade em requisitar hipertecnologia. Essa regra foi alterada para permitir a personagens Tecnocratas possuírem seu próprio equipamento pessoal e para dar aos amalgamas a habilidade de acumular recursos. Ver "Novos Antecedentes: Requisições e Armas Secretas" para novas alterações às regras antigas.)

Genialidade (Avatar)

Enquanto os supersticiosos se referem ao brilhantismo condutor interior como um "avatar" (a manifestação do espírito de um deus), os Tecnocratas sabem a verdade. Eles compreendem o verdadeiro significado dessa força condutora, e eles se referem a ela como genialidade. A palavra "avatar" não carrega apenas uma bagagem sobrenatural, ela deixa entrever que uma pessoa é apenas um hospedeiro para alguma entidade espiritual maior. A "Genialidade", com suas conotações de inteligência superior, percepção, revelação e condução Iluminada, captura a verdadeira natureza dessa chama interna de uma forma bem melhor que o termo supersticioso jamais conseguiria.

Cada Tecnocrata tem um pouco de Genialidade dentro de si. É o que lhe permite compreender as forças imensas que ele comanda. Ainda assim, essa percepção tem um preço: Quando um ser humano tem as portas da percepção e as possibilidades largamente abertas, ele se arrisca a enlouquecer. Essa ameaça é a doença que os outros "magos" sofrem: ilusões induzidas por seu brilhantismo condutor e mitologias fora de moda, e imprudência induzida pelas coisas que eles podem fazer. É ótimo que você seja mais evoluído do que eles! Você sabe a verdade e você é capaz de controlar o poder que sua Genialidade lhe garante.

Enquanto os supersticiosos se batem por aí em seu inferno particular, um Tecnocrata é capaz de focalizar seu intelecto e superar as visões deturpadas que algumas vezes seguem a Iluminação (ver "Imagens da Genialidade"). Através de trabalho duro e treinamento, você aprendeu a focalizar sua energia intelectual com meditação, estudo, exercício físico ou experimentos em um laboratório. Essa atividade é conhecida como "desinfetar a mente de alguém", presumivelmente porque exibiu desejos deturpados. Qualquer agente iniciante que tenha dúvidas sobre sua forma de vida deve se apresentar ao laboratório mais próximo imediatamente para mais trabalho duro e estudo.

Mas os benefícios da focalização vão além disso. Sintonizando-se em seu trabalho, você pode restaurar o Elemento Primordial (também conhecido como "Quintessência") perdido nos assuntos diários normais. Com um pouco de meditação, estudo e disciplina no ambiente adequado, você recupera a energia gasta em tarefas importantes. Quando você precisa de um impulso extra — frequentemente chamado de "o empurrão" — o Elemento Primordial está ali, esperando para ser usado.

Naturalmente, você deve trabalhar livre de distrações. Alguns Tecnocratas praticam a questionável disciplina da Ioga para limpar suas mentes, enquanto outros estudam, se exercitam ou se trancam em instrumentos de isolamento e silenciam o mundo. A Tecnocracia fornece "centros de focalização" onde tais coisas estão disponíveis — ginásios, laboratórios, salas de isolamento, bancos de dados e bibliotecas. Abastecidos com bebidas e alimentos energéticos (como Erg Cola), ajudantes e áreas privadas, esses centros podem ajudá-lo a recarregar essa energia essencial e limpar sua mente de ilusões deturpadas.

Em termos de jogo, este Antecedente funciona exatamente como o Antecedente: Avatar. O personagem, por outro lado, o vê por uma perspectiva totalmente diferente. Quando ele fala de "avatares", ele prefere o termo "Genialidade"; quando ele os vê através de instrumentos ou Procedimentos especiais, ele está simplesmente reconhecendo as formas arquetípicas modeladas pelo mago que os "vestiu"... ou reparando que seres alienígenas corromperam seus peões e agora os estão conduzindo para a destruição. Nenhum Tecnocrata se daria ao luxo desse tipo de corrupção! Para ele, a Genialidade está embutida.

Hiperaprendizado (Sonho)

Quem disse que o estudo é entediante? O Hiperaprendizado é a versão Tecnocrata do Sonho. Como aquele Antecedente, este permite a um personagem acessar temporariamente informações que ele ainda não tem. Em lugar de transe e meditação, o Hiperaprendizado substitui estudos, análise de dados e comparação de estatísticas. Jovens Tecnocratas chamam o processo de "bombardear" ou "ralar".

Para hiper-aprender, o agente revê informações supercondensadas sobre o assunto que ele quer dominar. Esse estudo é feito normalmente através de formas típicas (acessando bibliotecas especiais, revendo os bancos de dados da Convenção ou surfando em páginas pertinentes na internet), mas algumas vezes envolve aprendizado durante o sono, nanotecnologia, implantação de bancos de dados ou de memória.

"Quintessência" e Meditação

A palavra "Quintessência" é, de certa forma, um anacronismo, um remanescente da Ordem da Razão. Os Dedaleanos do décimo quinto século meditavam em refúgios e "Crays", locais especiais construídos ao longo dos primeiros princípios científicos que os ajudavam a focalizar sua devoção ao progresso. Como muitos Dedaleanos praticavam a pseudociência da Alquimia, o nome alquímico para o poder interno — a "Quinta Essência" — pegou.

Hoje em dia, os Tecnocratas preferem o termo "Elemento Primordial" ao invés de "Quintessência". A força em questão é a mesma. Ela flui através de todas as coisas, abastecida pelas contra-correntes metafísicas da existência. A própria criação do universo é evidente no Elemento Primordial, cuja dança com as vibrações únicas do cosmos possui uma ressonância especial. Quando um operativo focaliza a si próprio e canaliza sua Genialidade, ele estimula o fluxo dessa fonte de energia. O foco abre um portal entre a energia externa e a interna, permitindo ao Tecnocrata "dar a partida" com o suprimento de energia ao seu redor. Por isso, certos locais foram estabelecidos para tirar vantagem do refluxo e do fluxo de Elemento Primordial. Esses locais ancestrais se tornam "estações de energia" perfeitas para Tecnocratas enfraquecidos.

A despeito de suas raízes supersticiosas, o Elemento Primordial é um fenômeno científico. O redemoinho de energia que segue o foco ou "empurrão" pode ser medido e documentado. Até mesmo nos dias atuais, os agentes ainda se reúnem em ambientes adequados e promovem sua pureza intelectual, assim como faziam os Dedaleanos. A prática é a mesma, só muda o nome.

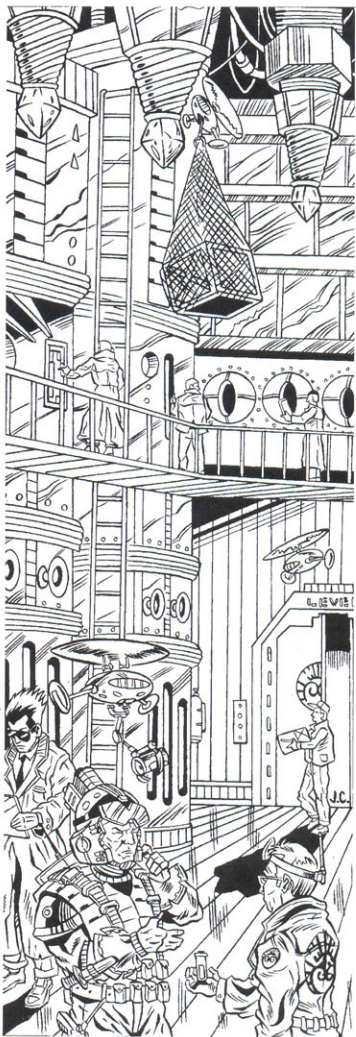
Em termos de jogo, o Hiperaprendizado dá ao Tecnocrata acesso aos mesmos tipos de informação que outros magos aprendem usando o Sonho. Do mesmo modo, está sujeito à mesma limitação e restrição em seu uso. Mas, como qualquer estudante de graduação sabe, informação temporária sobre um assunto é melhor do que nenhuma informação.

Laboratório (Santuário)

Todos precisam de um lugar para trabalhar. Nos laboratórios, galerias de tiro, salas de reunião e quartéis de pesquisa especialmente preparados dos operativos da União, um Tecnocrata pode se concentrar em seus projetos especiais. Como uma Característica de Antecedente, "Laboratório" cobre muitos tipos diferentes de espaços físicos. Alguns agentes têm imensas bibliotecas, ginásios, laboratórios pessoais ou lojas de peças abarrotadas com bugigangas estranhas; outros dividem uma área comunitária onde os recursos são compartilhados entre operativos com a autorização apropriada.

Em termos de jogo, esse Antecedente funciona como a Característica Santuário, com as seguintes especificações:

- Os Laboratórios da União estão equipados com sistemas de segurança anti-erro mágico. Todos os Procedimentos que se encaixam na visão de mundo Tecnocrática são considerados coincidentes. Estilos mágicos "místicos" Tradicionalistas (vodu, mágicas pagãs, rituais



Herméticos e assim por diante) são sempre vulgares dentro deles, assim como as ciências bizarras dos Filhos do Éter. Entretanto, os Adeptos da Virtualidade conhecem o suficiente sobre os protocolos Tecnocráticos para ultrapassar esses sistemas de segurança anti-erro; seus "feitiços" também são quase sempre coincidentes nesses laboratórios.

- Uma combinação entre informações errôneas, conexões de computadores, barreiras de amortecimento de campo e camuflagem fornecem um "efeito camuflagem" que disfarça a existência de um Laboratório.

- O valor da Película em um Laboratório Tecnocrático é considerado 9, mesmo contra Procedimentos de Ciência Dimensional. Esses Procedimentos são somente considerados coincidentes, ao invés de vulgares.

- Um Laboratório montado dentro de um Constructo estabelecido pertence à União; ele pode ser compartilhado, monitorado, espionado ou desativado com pouco ou nenhum aviso. O "efeito de camuflagem" não afeta o Controle — seus superiores sempre sabem onde seus Laboratórios estão!

- Um operativo (ou amálgama) próspero pode montar um Laboratório fora de um Constructo estabelecido. Fazer isso, porém, pode ser considerado inadequado. Subornos e favores são sempre uma boa idéia se você quer manter seu Laboratório seguro. Em Laboratórios pessoais, o "efeito de camuflagem" protege contra todas as intromissões, até mesmo as Tecnocráticas. Existem algumas coisas a serem ditas em privacidade!

Antecedentes Acima do Nível Cinco

Quando você dispõe dos recursos de toda a Tecnocracia para se servir, faz sentido que você possa ter mais dinheiro, amigos e influência do que qualquer mortal seria capaz de possuir. Apesar dos limites elevados em riqueza e poder parecerem mais adequados aos homens da grana do Sindicato, muitos Tecnocratas podem ganhar recursos igualmente vastos.

Em termos de jogo, certos Antecedentes podem ser elevados acima de 5, permitindo a um personagem ter quantidades maiores de apoio ou equipamento do que qualquer outro agente ou mago. Certos Antecedentes — Camuflagem, Companheiro, Destino, Genialidade, Hiperaprendizado, Laboratório, Mentor, Patrono e Armas Secretas — não podem exceder cinco pontos. Se você comparar mais de cinco pontos em um Antecedente, simplesmente preencha os pontos na linha seguinte abaixo da listagem de Antecedentes na planilha de personagem, ou escreva o nível do Antecedente como um número, próximo a seu nome.

A lista a seguir descreve os níveis elevados do Antecedente em questão. Os primeiros cinco pontos em cada Característica estão cobertos pelo livro básico de **Mago**. Repare que os Antecedentes não são "gratuitos" — eles exigem manutenção. Um personagem com uma extensa Influência, por exemplo, poderia precisar gastar uma boa quantidade de tempo viajando, para manter cada contato atualizado. Os Narradores podem se sentir livres para limitar quaisquer valores de Antecedente; os níveis elevados podem ser ricos demais para algumas campanhas. Recomendamos que *nenhum* personagem seja autorizado a obter um nível de Antecedente maior

do que 8 sob nenhuma hipótese. Poucas pessoas no mundo têm esse tipo de influência.

Aliados

Um agente Tecnocrata pode atrair um bocado de companhia. A maioria dessas pessoas se torna "apoio" ou "companheiros", mas outros se tornam amigos. Dependendo de quem você é e a que grupo você pertence, esses amigos podem ser constructos, HIT Marks, chefes de gangues, milionários, senadores, feras genealteradas, criaturas alienígenas, mercenários, criminosos de rua, contadores, repórteres, advogados ou pequenos exércitos de cada um desses. Naturalmente, quanto maior o número, menos leal cada indivíduo se torna. Existe um limite para o quanto se pode contar com uma amizade tão esparsa...

- Seis Aliados moderadamente poderosos, muitos auxiliares "menores" ou três realmente perigosos.
- Sete Aliados, uma pequena gangue ou um punhado de seres sobrenaturais.
- Oito Aliados, um pequeno exército de seguidores ou um amálgama grande de Tecnocratas dedicados.
- Nove Aliados separados, uma milícia particular ou um número de amálgamas leais.
- Dez Aliados potentes, várias centenas de seguidores ou uma variedade de magos poderosos ou outras criaturas.

Influência

Algumas pessoas são rostos amplamente conhecidos; outras, não tão famosas, puxam os cordões de oficiais do governo, criadores de mídia, líderes ativistas e comandantes militares. Nesse nível de Antecedente, você pode manejar eventos mundiais com um bom plano e um teste bem sucedido de Manipulação + Influência. A dificuldade depende do feito e das ações executadas. Derrubar um regime recém eleito poderia ter dificuldade 6; arranjar o assassinato de Tony Blair poderia ter dificuldade 10 (no mínimo). Em uma falha crítica, os planos do personagem falham horivelmente; essa adversidade pode custar um ponto de influência, e também pode colocar outros elementos de história (como uma caçada humana) em ação.

- Influência nos assuntos de uma nação.
- Influência em duas ou três nações relacionadas.
- Influência através de um continente.
- Influência em uma esfera (Primeiro Mundo, Terceiro Mundo, etc.)
- Influência em âmbito mundial.

Biblioteca

Indivíduos poderosos podem recorrer a arquivos nacionais, bibliotecas particulares, redes de computadores e até mesmo lojas de ocultismo pertencentes a Transgressores da Realidade. Apesar das maiores bibliotecas serem abertas ao público em geral, um personagem com um valor alto em Biblioteca recebe um tratamento especial com os arquivos a sua escolha. Já que é muito difícil para uma única pessoa vasculhar através de quantidades de informação monumentais, este Antecedente indica que você pode chamar uma pequena equipe de pesquisa para ajudar. Se a coleção já pertence a

o seu grupo, você precisará de um lugar para armazená-la e alguém para mantê-la.

- Uma coleção particular imensa.
- Um banco de dados de bom tamanho, tanto com textos como TI.
- Um arquivo nacional.
- Um depósito de sabedoria e conhecimento mundial.
- Vários grandes arquivos de âmbito mundial.

Nodo

Uma vantagem adicional à dominação do mundo: é fácil conseguir estado "Primordial" real. Ao "desinfetar" um Nodo, a União realiza uma tomada agressiva, depois tampa a fonte para seu próprio uso.

As Convenções raramente designam Nodos poderosos para indivíduos ou amálgamas. Ao invés disso, eles preferem construir grandes quartéis-generais, fábricas, laboratórios ou outras instalações no local do Nodo — a melhor forma de conter sua energia e defendê-la de renegados. Algumas vezes, porém, se a missão da equipe for particularmente importante, um amálgama recebe acesso a um Nodo. Os formulários normais devem ser preenchidos, é claro, e os subornos e relatórios estão na ordem do dia...

Os Nodos Tecnocráticos assumem várias formas. Alguns processam energia elétrica de "fontes mágicas" ou refinam petróleo de antigos cemitérios; outros separam plasma de bancos de sangue, geram Energia Primordial através de turbinas gigantes ou extraem energia de locais sagrados de metamorfos esquisitos. A Energia Primordial materializada — chamada "Sorvo" em memória às teorias alquímicas — se torna comida, combustível, baterias, correntes de força elétrica ou até mesmo água pura e limpa.

Embora a União tente refinar suas fontes de energia com a menor confusão possível, muitos Nodos são lugares sinistros. O Efeito de Ressonância é frequentemente descartado como superstição, mas não há como negar que alguns Nodos deixam os operativos desconfortáveis. "Casas mal assombradas" esterilizadas ainda brilham com malevolência à noite; antigos campos de batalha agora tranquilos ainda ecoam com as memórias das guerras passadas. Uma instalação dos Progenitores — a bizarra Plantação de Pesquisa Número Quatro — cultiva plantas-Sorvo chamadas Kaltee, enquanto o pavoroso Constructo MECHA colhe Sorvo de escravos condenados a ficarem ali por serem Transgressores da Realidade. Há uma guerra em andamento, afinal de contas, e os espólios vão para os vitoriosos. Os Nodos que as Convenções não podem controlar costumam ser destruídos.

Em termos de jogo, este Antecedente funciona da mesma forma para Tecnocratas e místicos. Um agente ou amálgama realmente poderoso pode proteger um Nodo de poder incommum, ganhando um valor de Antecedente efetivo bem acima de cinco pontos. Tais Nodos são capazes de produzir bem mais Força ou Sorvo natural do que o normal.

- Seis Quintessência / semana
- Oito Quintessência / semana
- 10 Quintessência / semana
- 15 Quintessência / semana
- 20 Quintessência / semana

Recursos

Dinheiro, dinheiro, dinheiro. A Tecnocracia tem todo o dinheiro que poderia querer, e enquanto alguns grupos (como a Iteração X) evitam a riqueza, outros (sobretudo as Metodologias do Sindicato) a apreciam em grande quantidade. Com esse grande banco à disposição, você e seus camaradas podem sempre encontrar dinheiro vivo. Em Recursos Compartilhados, esse dinheiro pertence ao grupo (e, por extensão, à União); um Antecedente: Recursos "particular" reflete sua riqueza pessoal. E se você for um banqueiro, gangster ou celebridade, essa riqueza pode ser bem impressionante.

Esta Característica reflete fundos imediatos, líquidos. Transformar esses fundos em dinheiro vivo nem sempre é um processo rápido; pode levar semanas. Esse Antecedente, porém, presume uma "concessão", por isso, a menos que o Controle congele suas contas ou reduza seus fundos (sempre uma possibilidade), esses fundos pertencem a você. Repare que mudanças repentinas de sorte podem anular esse Antecedente. O Narrador deve lembrar que quanto mais rico você é e quanto mais alto é seu padrão de vida, mais atenção você atrai.

Os níveis elevados de riqueza alcançam o nível de finanças internacionais. Um Tecnocrata que queira se conjugar com uma ou duas indústrias pode especular no mercado, mudar tendências, liderar tomadas de poder ou derrubar companhias. Um teste bem sucedido de Manipulação + Influência pode mudar o mercado a seu favor (ver "Influência"); uma falha crítica pode destruir tanto seus planos como a economia local. Um personagem que cometa muitos erros pode ver sua fortuna inteira desaparecer em uma única tacada de "má sorte".

- Multimilionário. O que quer que você queira, vem tem.
- Bem-vindo ao clube dos bilionários. Neste ponto, você pode influenciar todo um negócio ou indústria.
- Você pode controlar duas indústrias globais.
- Você pode acessar várias indústrias internacionais.
- O mundo é seu talão de cheques.

Novos Antecedentes

Quando você retira os ideais elevados, a hipertecnologia e a Iluminação, a Tecnocracia é essencialmente um imenso governo secreto. Ela possui seus próprios exércitos, arsenais, economia, indústrias, agências de inteligência e burocracia. Com recursos tão vastos a seu dispor, o tecnocrata tem acesso a coisas que seus rivais supersticiosos podem apenas invejar. Com certas exceções, as seguintes Características estão disponíveis apenas para membros ativos da Tecnocracia. Agentes anti-heróis perdem esses bônus (exceto Aprimoramentos) e os não filiados não podem comprá-los de forma nenhuma. A afiliação tem seus privilégios!

Apoio

Devon gritou quando a bala abriu um sulco em seu ombro. Ele se atirou para trás da limusine, apertando seu ferimento com uma das mãos enquanto sua outra mão agarrava debilmente sua arma. "Nós precisamos de ajuda! Chame os tiras!"

"Os tiras não vão chegar aqui a tempo", Irene disse com discrição. "Mas acontece que eu conheço um Constructo nessa localização e vou requisitar ajuda de seus agentes cibernéticos. Eu gastei algumas horas de manutenção lá na última semana. Eles me devem uma."

Devon deslizou para o chão atrás do carro. Ciborgues normalmente não são bem evidentes, mas se eles tiverem as armas normais da Iteração X essa luta poderia chegar a um fim rapidamente.

Quando você trabalha para a Tecnocracia, outras pessoas trabalham para você. Se tudo der errado, você conta com uma equipe de agentes não-iluminados para ajudar. (Veja o clímax de quase todos os filmes de James Bond como um exemplo desse Antecedente em ação.) Cada Convenção tem seus próprios nomes para esses capangas, como simpatizantes, associados, estudantes, fuzileiros ou Camaradas. Eles estão entre os agentes mais essenciais na Cruzada da Tecnocracia... e os mais descartáveis. Em honra a suas contribuições, muitos agentes se recompensam com afeição familiar, chamando-os de irmãos, irmãs ou primos. Agentes menos afetivos se referem a eles como buchas de canhão e proletários.

Este Antecedente representa um número de operativos de baixo escalão que um amálgama tem a sua disposição. Diferente de Aliados, tal pessoal é totalmente sem nome, sem rosto e descartável; diferente de Espiões, eles não são particularmente conectados, embora sejam capazes de conseguir algumas informações secretas com antecedência. Embora os Tecnostratos Iluminados algumas vezes possam se engajar numa conversação, camaradagem e um caso ocasional, eles consideram essas pessoas como seus inferiores. Os Supervisores mudam as equipes de Apoio em intervalos aparentemente aleatórios... especialmente se algum operativo Iluminado estabelecer laços pessoais com um proletário. Por mais duro que isso possa parecer, essas pessoas são pouco mais do que ferramentas do alto comando Tecnoocrático.

O "Apoio" normalmente toma a forma de esquadrões de ataque de última hora; se um operativo está em perigo, uma equipe bem armada de simpatizantes pode fornecer cobertura suficiente para que ele complete sua missão. Mas o Antecedente também reflete outras equipes de apoio — técnicos de laboratório, pessoal na mídia, co-pilotos, motoristas, pessoal de atendimento, pessoal de escritório, pessoal da faxina e até mesmo prostitutas. Enquanto os operativos cuidam das questões importantes, o pessoal de Apoio cuida dos detalhes mundanos, desde reunir informação a se livrar de defuntos.

O Apoio disponível depende da Convenção (ou até mesmo Metodologia) do agente ou do grupo que a requisita. Um Homem de Preto pode convocar alguns espões, criminosos ou repórteres, mas eles têm trabalho para chamar Camaradas da Iteração X ou constructos dos Progenitores a menos que estejam trabalhando com um membro dessa Convenção. Normalmente, um agente ou equipe reúne seus níveis de Apoio no começo de cada missão e define que tipo de Apoio eles podem vir a precisar:

- **Todos:** Estudantes, motoristas, secretários, mensageiros, técnicos de laboratório, ativistas políticos, para-médicos, soldados.
- **Iteração:** Trabalhadores braçais, maquinistas, ciborgues "temporários", mecânicos, soldados.
- **NOM:** constructos não-iluminados, policiais e detetives, forças especiais, repórteres, prostitutas, equipes de limpeza.

• **Progenitores:** Clones básicos, membros de gangue, médicos, bioconstructos e humanos levemente Aprimorados (contam como "temporários").

• **Sindicato:** Assistentes pessoais, mensageiros, prostitutas, membros de gangue, parasitas executivos, especialistas em eliminação de cadáveres.

• **Engenheiros do Vácuo:** Fuzileiros espaciais, pilotos, técnicos, fãs de ficção científica.

(Repare que qualquer um que despreze o valor dos estudantes, secretários ou professores deveria lembrar que demonstrações de campo, arquivos perdidos e intelectuais estridentes podem afetar mais mudanças a longo prazo do que uma multidão enfurecida armada... e com muito menos risco.)

Alguns amálgamas também podem confiar em funcionários, assistentes com perfícias incomuns. Em termos de jogo, esses agentes menores podem ser mercenários experientes, especialistas em informação, detetives ou técnicos com Características (4 e 5 em várias categorias) ou recursos (ver "Cidadãos Extraordinários") superiores. Essencialmente, esses "temporários" se tornam seus Aliados durante uma única missão. Entretanto, esse tipo de Apoio custa o dobro da quantia normal; os temporários não passam de temporários, mas eles são bons pra diabo no que fazem.

Normalmente, um amálgama começa com uma equipe de Apoio de três; agentes individuais não têm um "ponto de partida padrão" nesta Característica — você terá que comprá-la em seu início, ou ganhá-la através de seus sucessos. Se seus "proletários" têm uma tendência a morrer de formas horríveis, você pode perder este Antecedente por um tempo... ou permanentemente. Os mortos são subtraídos de seu esquadrão e provavelmente não serão substituídos. Este Antecedente não pode ser elevado com pontos de experiência; uma vez que a crônica começa, somente o Narrador pode lhe dar mais Apoio. Afinal de contas, se precisa constantemente de ajuda, você não deve ser merecedor do trabalho de fornecê-la.

- Dois simpatizantes básicos.
- Quatro simpatizantes básicos, ou dois "temporários" habilidosos.
- Seis simpatizantes básicos.
- Oito simpatizantes básicos, ou quatro "temporários".
- 10 simpatizantes.
- 12 simpatizantes básicos, ou seis "temporários".
- 14 simpatizantes.
- 16 simpatizantes básicos, ou oito "temporários".
- 18 simpatizantes.
- 20 simpatizantes básicos, ou 10 "temporários".

Aprimoramentos

Irene removeu a tomada do pequeno nódulo logo abaixo de sua orelha. "Completei o exame desses dados. Eles apóiam a nossa hipótese que os transgressores estão engajados em algum tipo de operação de contrabando, envolvendo armas especializadas e venenos."

Devon assentiu e observou incomodadamente enquanto o fio de seu computador portátil deslizava de volta para sua abertura enrolada. Irene desdobrou um pequeno pedaço de pele falsa sobre a porta de entrada, retornando a uma aparência mais humana. Alguma coi-



sa naquilo sempre o enervava. Ele imaginou rapidamente o quanto dela era disfarçado da mesma forma com nada mais do que metal e plástico sob a pele.

Alguns agentes são criados mais humanos do que outros. Os agentes Aprimorados são geneticamente desenvolvidos em laboratório, ou clonados de outros Tecnostratos, ou equipados com implantes cibernéticos. Com este Antecedente, você se torna um deles. Essa Característica lhe permite escolher uma de duas opções:

- Como um ciborgue, você tem certos instrumentos biomecânicos integrados dentro de seu corpo — armadura de biomalha, ossos de primium, canhões de plasma ou leitores de infravermelho. (Ver "Biotecnologia" e "Biomodificações", no Capítulo Oito para maiores detalhes.) O nível do Antecedente lhe permite possuir uma certa proporção de Aprimoramento cibernético ou biomodificação, com o custo de pontos de Paradoxo permanentes.

- Como um humano geneticamente alterado, você possui certas melhorias físicas que o tornam mais forte, mais rápido, mais resistente, mais esperto, mais bonito ou mais perceptivo do que um *Homo sapiens* normal. O nível do Antecedente permite que você aumente certos Atributos acima de seus valores máximos normais, com o custo de Defeitos genéticos permanentes.

Essas duas opções não podem ser combinadas. Experimentos dentro dessa linha têm tido resultados desastrosos. Cada opção tem certas regras e limitações:

- **Cibernéticos:** Os instrumentos dentro de seu corpo o tornam um inã de Paradoxo ambulante. Embora possam ser ou não óbvias a um observador, as modificações asseguram que quando você utiliza seus poderes, as forças do universo reagem. Em termos de jogo, os pontos de Paradoxo são adicionados a seu círculo de Efeito do Paradoxo; não importa quão ruim possa ser um choque de retorno, esses pontos nunca se afastam, a menos que os implantes sejam re-

tirados. Qualquer ponto adicional de Paradoxo que você ganhe é somado a esses pontos permanentes... o que pode vir a causar choques de retorno maiores quando as coisas forem mal.

Qualquer que seja a forma que eles tomem — de nanotecnologia a membros mecânicos — os implantes cibernéticos são, essencialmente, máquinas ligadas a seu corpo. Se o Controle quiser lhe ensinar uma lição, esses instrumentos podem ser removidos, aleijando-o ou matando-o no processo. Como um investimento ambulante, você será monitorado ainda mais atentamente do que a maioria dos agentes já é; se você resolver ser um anti-herói, a decisão de trazê-lo de volta torna-se uma prioridade. Essas máquinas também podem ser um alvo de magos Transgressores. Pense em um ciborgue atacado por um Adepto da Virtualidade. Não é nada bonito. (Veja "Biotecnologia".)

Uma vez que esteja no lugar, a cibertecnologia mecânica não pode ser aumentada com Procedimentos ou mágica adicional; após seu canhão de plasma ser instalado, você não pode utilizar Procedimentos adicionais de Força para torná-lo mais potente. Porém, se um mago rival disparar feitiços baseados em Vida contra você, ele pode criar uma grande bagunça em suas modificações. Muitos ciborgues de pele grossa têm sido derrubados por uma bruxa que fez seu corpo rejeitar as máquinas! Em termos de jogo, feitiços destrutivos de Vida infligem dois níveis adicionais de dano agravado à Vitalidade se passarem por sua contra-mágica. Para superar essa vulnerabilidade, a maioria dos ciborgues é preenchida com Contramedidas de Primium (novamente, veja "Biotecnologia"). Porém, se aquela bruxa passar por sua proteção, você está acabado!

Para propósitos de jogo, as Biomodificações — mutações genéticas como gúelras e garras — contam como implantes cibernéticos, até mesmo quando elas vêm da engenharia e não da biomecânica. Diferente dos cibernéticos, os biomodificadores não estão su-

jeitos a remoção (embora um agente sádico possa cortá-los fora) e não podem ser forçados para fora de seu corpo como os implantes cibernéticos. Da mesma forma, as penalidades de magia de Vida não se aplicam a biomodificadores. O Paradoxo permanente, porém, permanece. Como outros agentes genealterados, um personagem com biomodificadores deve ter ao menos um Defeito genético por nível de Aprimoramento.

• **Genengenharia:** Bioconstructos são bem mais sutis do que ciborgues; a menos que seu Aprimoramento seja absurdamente óbvio — como a habilidade de erguer um carro ou fazer a Cindy Crawford parecer sem graça — você parece perfeitamente normal. Infelizmente, a hiper-ciência genética está longe da perfeição. Os bioconstructos ainda têm falhas em seus projetos como insanidade crônica, saúde fraca, câncer espontâneo, dores incômodas e tecidos degenerativos. Em termos de jogo, isso toma a forma de Defeitos Genéticos (veja o Capítulo Oito), inabilidades inatas que tornam os humanoides “perfeitos” um pouco menos perfeitos.

Até mesmo sem os Defeitos, uma pessoa obviamente inumana se destaca. Uma beleza atordoante ou gênio inigualável aumentam a inveja entre as pessoas “inferiores”, algumas das quais fariam qualquer coisa possível para tornar sua vida miserável. Força, agilidade e resistência incrível frequentemente se manifestam como anormalidades físicas (músculos gigantes, pele coriácea, ou reflexos hipersensíveis) que tornam difícil manter um perfil discreto. Você e seu Narrador deveriam interpretar essas peculiaridades sempre que possível.

Os seguintes Atributos podem ser modificados com Aprimoramentos: Força, Destreza, Vigor, Aparência, Percepção, Inteligência e Vitalidade. A despeito de qualquer justificativa, nenhuma outra Característica pode ser modificada dessa forma. As Características adicionais podem elevar os Atributos normais de um personagem normal até 8, ou podem ser divididas entre vários Atributos diferentes (três para Força, dois em Vitalidade e assim por diante).

Como o Antecedente: Instrumento (Talismã), cada ponto em Aprimoramento custa dois pontos de Antecedente, não um; as modificações são, essencialmente, instrumentos embutidos. Este Antecedente não pode ser requisitado, compartilhado ou combinado. Entretanto, ele pode ser aumentado com pontos de experiência, permitindo-se que alguém realize uma operação complicada para atualizar a tecnologia. Embora alguns Tecnocratas bizarros possam ter mais do que cinco pontos em Aprimoramentos, nós não recomendamos permitir a jogadores que passem disso. Essa Característica já é poderosa o bastante.

- +1 ponto de Atributo, ou 3 pontos em Instrumentos. Um ponto de Paradoxo ou Defeito Genético.
- +2 pontos de Atributos, ou 6 pontos de Instrumentos. Dois pontos de Paradoxo ou Defeitos Genéticos.
- +3 pontos de Atributos, ou 9 pontos de Instrumentos. Três pontos de Paradoxo ou Defeitos Genéticos.
- +4 pontos de Atributos, ou 12 pontos de Instrumentos. Quatro pontos de Paradoxo ou Defeitos Genéticos.

•••••

+5 pontos de Atributos, ou 15 pontos de Instrumentos. Cinco pontos de Paradoxo ou Defeitos Genéticos

Patrão

Não havia engano: A ordem inicial tinha sido cancelada, mas uma reversão havia sido aprovada e a ordem havia sido reprocessada. Parecia que Palov finalmente ia conseguir usar o helicóptero na próxima missão.

Não sendo alguém de desprezar a boa sorte, Palov mesmo assim se perguntou quem havia conseguido isso, e o que ele ganhou com isso. Enquanto seguia seu caminho pela pista de pouso com os papéis recém aprovados, ele começou a imaginar quem poderia ter um interesse legal em vê-lo conseguir esse material adicional, e por que...

Há alguém olhando por você, alguém acima na cadeia alimentar que cobre sua retaguarda e lhe dá uma mãozinha. Há uma grande probabilidade de não ser seu Superior imediato, embora até possa ser ele. Quando você precisa de algum favor, ele pode simplesmente puxar as cordas certas... se você retribuir o favor mais tarde.

Um Patrão não é realmente um Mentor, mas algum Tecnocrata com excelentes conexões cuja influência seja frequentemente útil a você. Como qualquer personagem, essa pessoa quer algo que torna você merecedor de seu tempo e trabalho. Talvez esteja apaixonada, ou considere você o filho que ela nunca teve. Mais comumente, você é uma boa fonte de informação, tem acesso a coisas que ela não pode alcançar ou pertence a algum tipo de aliança (como o Projeto Invictus) que ligue vocês dois. Mais cedo ou mais tarde, você terá que pagar a ajuda do Patrão. Dependendo dele com muita frequência e você irá perdê-lo.

Na visão do jogo, este Antecedente o ajuda de formas que você nunca conseguiria realizar sozinho. Enquanto tiver seus esforços recompensados, o Patrão pode tirá-lo de encrencas (algumas vezes), acessar informações (normalmente), falar a favor sobre seu comportamento (um grande favor!), requisitar equipamento (frequentemente), ou cobrir seus rastros (se você não tiver feito uma bagunça muito grande antes de sair!). Naturalmente, você tem o maior respeito por essa pessoa, fazendo com que ela queira proteger sua retaguarda. Muito provavelmente, você é uma peça valiosa em um enorme jogo de xadrez. Se não for cuidadoso, você pode ser a próxima peça a ser sacrificada...

- Um “alguém” obscuro que ocasionalmente deixa pistas.
- Um benfeitor útil que pode preferir permanecer anônimo.
- Um Supervisor que conceda assistência a contragosto.
- Um superior que goste abertamente de você (ou ao menos pareça gostar).
- Um Tecnocrata de alto escalão dedicado a seu bem estar — por enquanto.

Requisições

Fora uma casa modesta, alguns ternos e as armas padrão, Devon realmente não tem muita coisa em forma de conforto material. Ele tem uma renda decente e sempre consegue grandes bônus quando seu chefe o chama para uma “missão especial”. Nada que ele pudes-

se se permitir um carro blindado ou uma daquelas bizarras armas de energia.

Ainda assim, algumas missões simplesmente exigem um segurança extra e esta era uma delas. Eles tinham marcado a *Energia Primordial* de um esconderijo de transgressores, mas o amálgama ainda precisava de uma boa quantidade de equipamentos de vigilância para examinar o local. Além disso, recomprar os recursos dos vários transgressores exigiria um bocadinho mais do que Devon tinha na carteira. Felizmente, seus superiores tinham feito os ajustes para equipar a missão apropriadamente. Ele mastigou distraidamente um pouco daquelas comidas chinesas em caixas, enquanto sentava na limusine e pensava em quantos fundos do governo forneceriam uma galinha cozida decente.

O lado bom de pertencer a um grupo é que você tem acesso a todos os tipos de coisas; o lado ruim é que você normalmente precisa puxar saco para conseguir qualquer coisa que valha a pena. Este Antecedente lhe permite fazer exatamente isso — ele reflete sua posição perante seus Supervisores, a quantidade de confiança que eles têm em você e as coisas que eles lhe permitem emprestar para uma missão.

Antes de uma missão, seu Supervisor irá providenciar qualquer equipamento mundano ou hipertecnológico que ele achar que você precisa. Se você for parecido com a maioria dos agentes, certamente vai querer mais do que isso. A seção "Requisitando, Alugando e Empréstimo de Instrumentos" descreve o processo usado para obter equipamento especial. A Característica Requisições o ajuda a conseguir-lo. Ao final da missão, você precisa devolver esse equipamento... ou seu Supervisor irá tomá-lo de volta pessoalmente.

Em termos de jogo, esse Antecedente lhe dá uma parada de dados para quando quiser requisitar favores especiais do pessoal de cima. Se os membros de amálgamas unidos por fortes laços de amizade quiserem conseguir mais material para o grupo, eles podem combinar os valores de Requisições de membros individuais. A dificuldade do teste depende de quão bem você faz seu trabalho... ou quão bem Aqueles que são o Poder o consideram. Cada sucesso lhe dá cinco pontos de Antecedente com os quais você pode "comprar" instrumentos. As listas no Capítulo Oito indicam o custo de instrumentos hipertecnológicos. Para materiais mundanos, apenas presume que três sucessos ou mais permitem que você obtenha o que quer que precise.

Tabela de Requisições

Relacionamento	Dificuldade
Pobre	9
Moderado	8
Bom	7
Muito Bom	6
Exemplar	5

Como uma regra opcional, o Narrador pode apenas decidir que cada nível vale cinco pontos de Antecedente para qualquer um que desfrute de uma boa posição. O teste poderia também ser reservado para favores especiais, ou para quando o agente ou seu amálgama tiverem bagunçado as coisas com muita frequência.

Ao final de uma missão, devolva o equipamento e relate sua atuação. Se a missão correu bem, seu Relacionamento pode subir em um ou dois fatores; se não, seu status pode cair em um ou dois fatores — talvez mais, se você tiver realmente estragado tudo. Se perder o equipamento requisitado, isso também irá lhe custar algum favor. A Tecnocracia é um grupo compreensivo, mas não há tolerância para a falta de cuidado. (Ver os Defeitos: Sr. Burocracia, Anti-Herói e Quinto Grau.)

- Um dado: Eles não pensam muito em você.
- Dois dados: "Claro, podemos lhe dar alguma coisa..."
- Três dados: Você se provou merecedor.
- Quatro dados: Eles gostam de você.
- Cinco dados: Você é um operativo valioso e confiável.
- Seis dados: Um esquadrão de agentes confiáveis.
- Sete dados: Uma equipe de valiosos operativos.
- Oito dados: Uma equipe de especialistas.
- Nove dados: Autorização de elite para operativos da elite.

Armas Secretas

"Mas que diabos era aquilo?" Brent clamou enquanto o construto semelhante a uma serra circular de energia rasgava a árvore no meio.

Palov deu de ombros. "Apenas um treco que aqueles criadores de armas malucos trouxeram. Dizem que é algum tipo de metal de memória ligado a uma bobina magnética. Gera uma carga elétrica perpendicular forte o bastante para plasmar o ar ao redor dela enquanto deixa a lâmina intocada."

Brend sacudiu a cabeça, incrédulo. "Essa é a coisa mais esquisita que eu já ouvi. Do nosso lado, é claro. O que você está fazendo com isso?"

Palov meneou os ombros novamente. "Apenas testando. Eles querem saber para o que ela é boa, além de cortar árvores. Veja, você não pode pegar ou carregar uma vez que ele estiver ligado. Então você tem que arremessá-lo e então esperar até que fique sem energia."

"Quanto tempo isso leva?" Perguntou Brent.

"Cerca de três dias."

Você é uma cobaia — uma cobaia confiável! — para a Divisão Q. A maioria dos operativos foi treinada com armamento padrão, mas você foi equipados com material experimental. Quando algum novo instrumento surge das pranchetas de desenho, os projetistas lhe dão um curso-relâmpago sobre ele. Algumas vezes eles até deixam você levá-lo para uma voltinha...

Embora os instrumentos sejam designados para agentes com boa diligência, você costuma receber equipamento especial. A Divisão Q lhe dá a oportunidade de testar materiais e projetos que ainda não foram distribuídos entre as fileiras Tecnocráticas. Seu nível nesse Antecedente determina quantos dispositivos especiais você pode conseguir para uma missão e determina quão úteis eles serão. Use Carisma ou Manipulação + Armas Secretas para puxar ferramentas úteis ao invés de lixo aleatório. Sem nenhum sucesso, a Divisão Q não tem nada para você no momento; com um ou mais, você con-

segue alguma coisa de valor duvidoso. Quanto mais sucessos você consegue, maior a probabilidade do item ser útil em sua missão.

Por que se incomodar em testar engenhocas esquisitas para a Divisão Q, especialmente se elas não lhe farão nenhum bem? Bem, você pode jogar com o material que o resto da União ainda não está usando, mas que poderá estar usando em um futuro próximo. Você também ganha pontos com a Divisão Q e seus superiores por testar novas técnicas em um campo de teste. Um trabalho nada ruim, enquanto não explodir na sua cara.

- Você pode conseguir um item de utilidade trivial (um novo tipo de caneta que escreve em todos os ambientes ou uma versão modificada de Erg Cola).
- Um brinquedo inferior está dentro de seu alcance (um pequeno dispositivo sensor, fonte de energia ou um instrumento de efeito único está acessível).
- Eles lhe confiam materiais que a maioria dos operativos nunca viram (uma arma de mão modificada, tratamento de armadura ou suprimentos médicos especiais).
- Você está acostumado com as peculiaridades da maioria dos armeiros da Tecnocracia, porque usa muito seus trabalhos (armas pesadas melhoradas, um instrumento de transporte potente mas peculiar, algum tipo de instrumento de alteração da mente).

•••••

Você pode muito bem sacar qualquer objeto experimental disponível (consegue dois ou três itens menores, ou testa um novo veículo, robô ou instrumento ou Procedimento que exija recursos adicionais da União)

Espões

A jovem mulher coberta de babados assentiu enquanto seu contato passava sua informação habitual, e depois ela lhe entregou um pequeno pacote. A mesma rotina de sempre. Os vampiros mantinham um olho nos desenvolvimentos financeiros locais e, em troca, ela os supria com um pouco de sangue. Não que eles chegassem a saber que aquilo na verdade era Sorvo da estátua de seu santuário, aquela que chorava sangue.

Enquanto ambos os grupos se afastavam do local do negócio, o vagabundo do outro lado da rua apagou seu cigarro. Afastando-se pesadamente do poste de luz, ele foi se encontrar com o homem que havia falado com ele no abrigo de sem-teto, aquele cara que estava tão interessado nos pequenos amigos da garota gótica.

Língua solta afunda navios — e você é o cara com o torpedo e o sonar. Através de contatos e informantes, você pode manter olhos e ouvidos em várias instituições e sobre várias pessoas. Uma vez que você tenha o que precisa, é fácil reunir dados, fazer planos, e atacar.

Os espões surgem em muitas formas: o secretário descontente, o velho amigo do exército, o policial que sabe que tem as mãos atadas e o drogado que quer “um bagulho muito bom”, todos se quali-





ficam. Alguns TecnoCratas têm até mesmo animais genealterados ou micro-câmeras que empregam em busca de informação. Diferente dos Aliados, esses Espiões não são leais. Contanto que você retribua o favor, eles o ajudarão. Se outra pessoa qualquer ganhá-los para si, eles podem se voltar contra você...

Em termos de sistema, este Antecedente lhe permite desenterrar informação interna ou externa (Inteligência + Espiões), circular informações errôneas e distração (Manipulação + Espiões), impressionar pessoas em lugares fechados (Carisma + Espiões) e notar desenvolvimentos fatais antes que eles alcancem o ponto de explosão (Percepção + Espiões). Isso não quer dizer que seus Espiões nunca forneçam informações erradas — eles próprios nem sempre sabem o que é correto. A informação e sua segurança são apenas tão boas quanto o informante. E se eles estão falando para você, quem sabe que outros ouvidos podem estar escutando o que eles têm a dizer.

* Um ou dois espões em uma área útil (a polícia, Wall Street, a Máfia).

** Quatro a seis informantes em vários locais úteis.

Um punhado de espões em muitos locais de difícil acesso (o Pentágono, a ONU); ou um ou dois em uma área realmente de segurança (o Simpósio local, uma Capela da Tradição).

Infiltrados em toda uma esfera de influência (o submundo, negócios internacionais); ou um punhado em uma Capela ou Constructo.

Olhos, ouvidos e línguas espalhadas entre as Massas, ou vários contatos no mundo Iluminado.

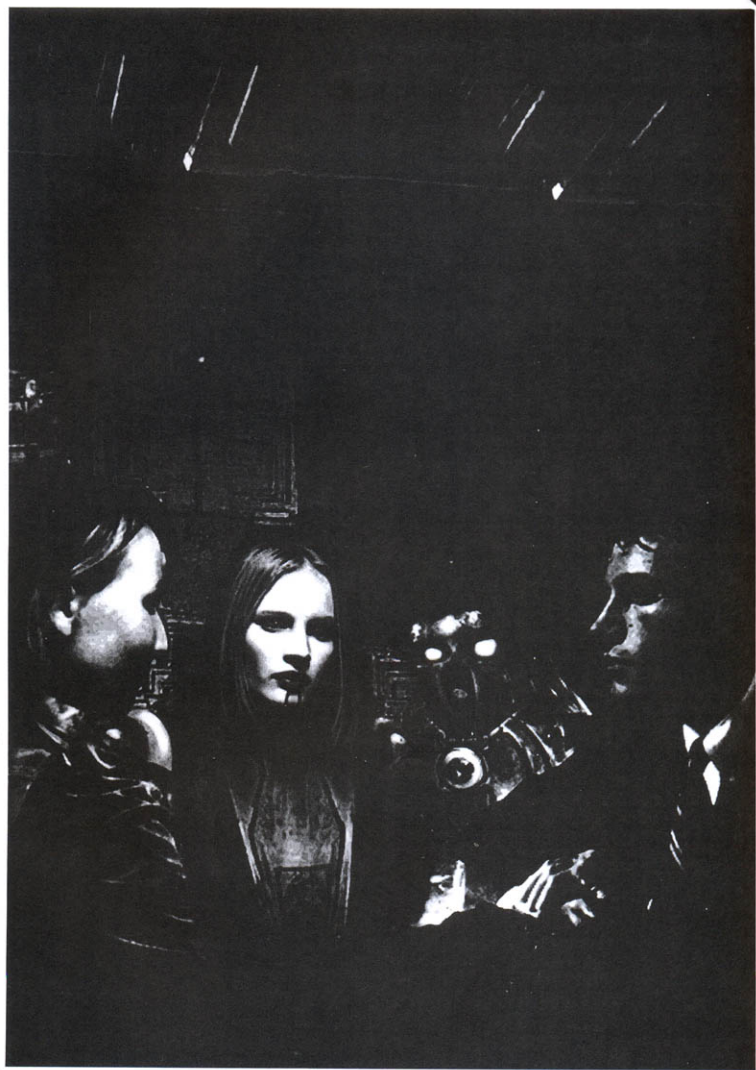
Você tem o equivalente a uma pequena agência de notícias em sua folha de pagamentos, e ela tem um faro incrível para assuntos mágicos.

Além de centenas de contatos entre as Massas, você tem muitos "amigos" em várias sociedades sobrenaturais.

Você tem uma agência de inteligência inteira trabalhando para você em ambos os lados das Massas.

Grande Irmão.

Grande Irmão em escala global.



Capítulo Sete: Narrativa

"Cinco anos atrás, eu fui chamada para acompanhar o agente Mulder nos Arquivos X, presumivelmente com o intuito de desmistificar seu trabalho. Desde então, tenho descoberto uma conspiração imensa e ilegal dentro de nosso governo contra o povo americano."

— Agente Scully, Os Arquivos-X, "Getsêmani"



Todo RPG tem sua própria parcela de problemas, e **Mago** não é exceção. Mencione a Tecnocracia para o jogador padrão da linha White Wolf e você se arriscará a ser atingido por uma avalanche de idéias pré-concebidas e estereótipos. Você já escutou todos eles: o monólito sem face; o tecnocrata sem alma; o conformista rígido e sem imaginação preso por procedimentos e escravizado pela propaganda. Se todos esses estereótipos fossem verdade, a idéia

de se jogar uma crônica Tecnocrata poderia parecer terrivelmente limitada. Por sorte, existe mais na Tecnocracia do que os Tradicionalistas vêem. As narrativas do ponto de vista de um Tecnocrata revelam um mundo que a maioria dos magos jamais experimentou.

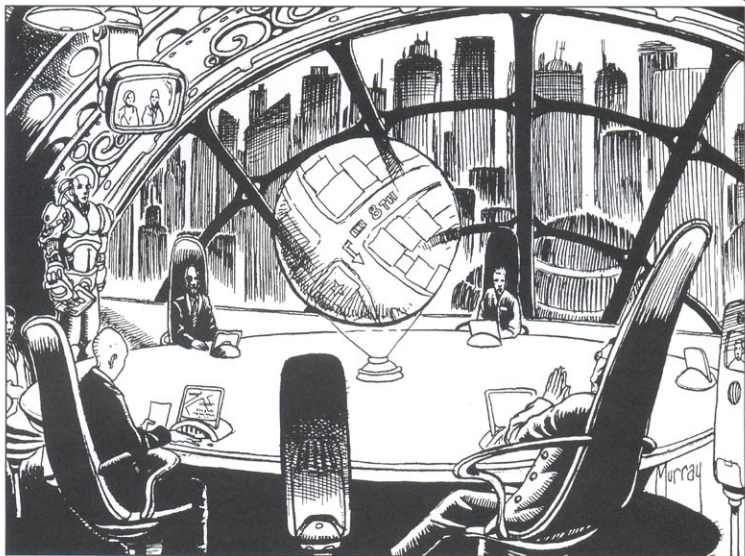
As crônicas sobre a Tecnocracia baseiam-se em forças que outras crônicas não têm. A estrutura é a primeira grande vantagem. As missões e equipes de missão exigem justificativas a seus superiores, justificativas essas que fornecem muitas razões para que o amálgama trabalhe junto e que definem exatamente o que eles estão tentando realizar. Uma vez que uma missão começa, os temas e as tendências Tecnocratas — que variam desde simples paranóia a

problemas éticos deliciosamente distorcidos — fornecem a angústia e o drama inerentes aos jogos no Mundo das Trevas. Por fim, existem alguns objetivos e conceitos de histórias especialmente dramáticos que se prestam melhor a crônicas Tecnocratas. Mesmo o mais exigente jogador de **Mago** pode se divertir bastante na pele de um fascista de terno preto, de um informante leal, de um valente desbravador ou de um idealista atormentado. Entre em nossa sala de reuniões e lhe daremos as informações que você irá necessitar.

Preparação: O Conceito de Amálgama

Em poucas palavras, a Tecnocracia é uma das sociedades mais estruturadas que você jamais encontrará. Dos Constructos de amálgamas da Linha de Frente às câmaras secretas de reunião do Controle, cada aspecto da União é composto e organizado por uma razão. Quebre esse código e você terá idéias para anos de histórias.

Já mencionamos o conceito de amálgama como uma forma de manter o foco em sua crônica. Os Tecnocratas nunca se unem por acaso; alguém tem que uni-los por alguma razão. Uma crônica que



gire em torno de magos Tradicionalistas pode permitir que um grupo de jogadores dedique suas vidas uns aos outros após uma briga de bar, ou de um concerto de rock, mas os personagens da Tecnocracia precisam de mais racionalidade. Os agentes não se encontram por acidente; em vez disso, um Supervisor os reúne para uma missão específica, ou para uma série de missões. A solidariedade é construída desde o início. A crônica é então gerada sob medida, de acordo com os pontos fortes e fracos da equipe.

Se você quer um grupo de jogadores motivados, terá que entrar na mente do Supervisor. Reúna uma equipe que vá se sobressair no tipo de missões que você mais gosta. Você prefere investigação ou infiltração? Espionagem ou exploração? Pesquisa ou violência total? Em *Missão: Impossível*, o Sr. Phelps sempre tinha uma chance de rever suas possibilidades antes de enviar seus agentes em uma missão; você tem a mesma chance. Antes de alguém começar a preencher aquelas bolinhas pretas em suas planilhas de personagem, dê para seus jogadores uma visão sobre que tipo de agentes você quer recrutar.

É claro que seus jogadores lhe darão muitas idéias para você refinar o conceito, logo na primeira vez em que estiverem juntos. De certa forma, eles são como seus recrutadores, tentando trazer os agentes certos para o trabalho certo. Essa interação envolve mais do que racionalizar quem interpreta o que. Trata-se de idealizar um grupo com um número suficiente de habilidades que lhes permita

trabalhar como um time em uma grande variedade de missões. Desenvolva antecedentes que funcionem juntos. Nesse estágio, pelo menos, a rivalidade dentro do amálgama não faz parte dos objetivos. Com tantos Transgressores da Realidade na porta da frente, a equipe precisa ser capaz de agir como uma unidade.

Felizmente para seus jogadores, as Convenções fornecem uma ampla variedade de habilidades. As respostas a algumas poucas questões durante o recrutamento do personagem devem reforçar essa idéia. Quantas perícias militares você irá precisar? Quanto de espionagem está envolvido? Quem é capaz de curar todo mundo, e o que mais esse personagem pode fazer além de atuar como um médico? Quem vai fazer os relatórios finais para o Supervisor? Quem justifica os gastos e os atos?

Algumas dessas respostas parecem ser bem óbvias a princípio, mas o jogo fica bem mais interessante se o seu grupo romper os estereótipos. Tente jogar com um Inspetor do Sindicato perito em infiltração, um burocrata da Torre de Marfim que trata de política com os superiores, ou um Executor dos Engenheiros do Vácuo com habilidades médicas — fique à vontade para desviar-se das escolhas óbvias. Construa seu amálgama como se estivesse construindo uma máquina: assegure-se de que todas as partes se encaixem, verifique quais os aspectos sujeitos ao desgaste e abasteça-o com antecedentes o bastante para mantê-lo funcionando por um longo tempo.

Distribuindo Seus Agentes

Daqui para a frente, o desenvolvimento do resto da sua crônica funciona como qualquer outro jogo de **Mago**, com algumas características únicas. Se você já projetou uma cidade para cenário antes, esse estágio do jogo é um passeio no parque. Nas crônicas TecnoCratas mais básicas, sua equipe de agentes começa designada para uma localização geográfica específica, tal como uma Casa de Segurança de espionagem, um Central de Expedição de fachada, ou uma nave bateladora dos Engenheiros do Vácuo. Os livros existentes sobre a TecnoCracia fornecem uma boa quantidade de cenários-modelo caso você necessite.

A partir desse ponto, você tem duas escolhas de como integrar o amálgama a esse cenário. A primeira implica em colocar limites estritos sobre o que seu grupo pode jogar. Depois de ter desenvolvido o cenário para sua crônica, talvez você se dê conta de que alguns agentes simplesmente não se encaixam nele. Se você realmente não tiver um enredo na história de sua cidade particular para um banqueiro Financiador especialista em investimentos ou para um Engenheiro do Vácuo que caça-fantasmas, assegure-se de avisar sua equipe dessa restrição durante a criação de personagens. Não espere gerenciar um jogo que inclua cada combinação imaginável de personagens; o Supervisor deve recrutar apenas os agentes de que ele realmente precisa.

Depois, quando você souber exatamente que tipo de jogo o grupo quer, faça alguns pequenos ajustes no cenário. Por exemplo, se você disser a seu grupo que está programando uma crônica a bordo de uma nave bateladora dos Engenheiros do Vácuo e alguns jogadores inventivos tiverem personagens justificáveis que não fazem parte da Convenção da Prancheta, você sempre pode adicionar elementos ao enredo para satisfazer esses agentes únicos. O Operativo da NOM pode começar como uma garantia de que o amálgama siga os procedimentos; mais adiante, ele irá ajudar a localizar um traidor na nave. O Progenitor que trabalha no laboratório médico pode ficar nervoso com a idéia de explorar reinos distantes, mas ele pode pedir a ajuda do amálgama para rastrear um vírus mortal mais tarde, e assim por diante.

Em geral, um Narrador tende a optar por um pouco de cada uma das abordagens. Ele começa com um conceito inicial sobre que tipo de crônica irá conduzir, sugerindo os limites e a seguir fazendo pequenas mudanças aqui e ali para encaixar algum personagem particularmente bem concebido. Esse trabalho de base conduz ao estágio seguinte: explorar essas idéias e racionalizar uma série de prelúdios sobre treinamento e condicionamento. Uma rápida releitura de um cenário de treinamento, um primeiro encontro com um TecnoCrata transgressor, uma experiência que criou ódio contra outro grupo — todos esses são prelúdios típicos.

Seguindo essas etapas, você pode facilmente gastar toda a primeira sessão de sua crônica explicando a ambientação, desenvolvendo o amálgama e jogando prelúdios improvisados. Outros Narradores preferem personalizar seus prelúdios, conduzindo cada um separadamente fora do jogo (ou da sala), para só depois permitir que os jogadores interpretem o primeiro encontro de seus agentes. A escolha é sua.

Aprimorando os Ganchos de Histórias e Estruturando A Crônica

Se esta é a primeira vez que você representa a TecnoCracia, uma crônica de quatro ou cinco sessões pode ser a forma mais simples de começar. Uma batida em uma Capela local, uma investigação a um local de ameaça sobrenatural ou uma batalha contra um possível grupo TecnoCrata criminoso são exemplos de histórias de uma tarde. (Fãs de Arquivos X, tomem nota: enviar seus agentes para uma localidade distante para uma investigação rápida é um outro excelente artifício de enredo para um episódio de uma tarde.) Depois de montar sua equipe, dê a cada personagem pelo menos uma chance de trabalhar seu ponto forte durante a história. É claro que se você fizer bem seu trabalho, a equipe se apresentará como voluntária para uma próxima missão.

Se você prefere se lançar direto em uma crônica que exige três ou quatro missões, então uma história baseada num Constructo iniciante funciona melhor. A abordagem mais fácil é planejar uma história de longa duração em torno de um Constructo TecnoCrático. Alguns Narradores consideram a série de histórias de uma crônica como os capítulos de um livro. Já que este é um livro tecnocrático, não devemos falar sobre os métodos usados por poetas gregos míticos caminhando ao redor de fogueiras ou metáforas literárias empoeiradas. É melhor usar a analogia com as séries de televisão. Quer você prefira *O Prisioneiro*, *La Femme Nikita*, ou *Os Arquivos X*, uma série de missões funciona de modo muito parecido a um seriado da TV.

Se você já está familiarizado com o conceito de Narrador, então está pronto para planejar uma temporada completa de sua série de TV preferida. A maior parte dos programas de longa duração equilibra alguns breves enredos independentes contra uma história central mais longa que os "amarra". O equilíbrio entre histórias de longo prazo e de curto prazo mantém as séries no ar. Planeje um número fixo de episódios, e assegure-se de amarrar uma trama no final de cada um deles.

Um dos exemplos mais óbvios é *Arquivos X*. Em geral, em cada episódio existe uma missão independente para realizar, mas a cada poucas semanas, os agentes encontram pistas relacionadas a um mistério de longo prazo ou a uma história central em foco. Scully e Mulder, neste caso, encaram uma conspiração cada vez maior dentro do governo dos EUA. Nem todo episódio se encaixa nesse enredo; se isso acontecesse, muitos dos fãs da série teriam se desiludido. Em vez disso, uma porção de tramas isoladas e concretas se desenvolvem dentro do enredo para manter a série em andamento.

Se você optar por essa abordagem, o passo seguinte envolve uma tempestade cerebral de idéias para preencher toda uma temporada de episódios (ou crônica de histórias) para sua amálgama. Para os episódios "independentes", muitas de suas tramas irão depender de problemas fora das portas do Constructo. Sinta-se livre para desenvolver os detalhes da área ao redor dessa base: Capelas, Adormecidos, ameaças sobrenaturais e assim por diante. Arquivos de dados e fichas de personagem podem dar corpo a uma abundância de idéias. Pegue as sociedades que mais o fascinam e então desenvolva seus pontos de vista e objetivos. Depois, considere quais desses representam as maiores ameaças para a amálgama.

Os Narradores costumam cometer dois grandes erros quando elaboram tramas independentes para uma crônica extensa. O primeiro é o efeito do Monstro da Semana. A cada novo suplemento publicado, a tentação de incluir imediatamente a "Criatura X" em uma campanha pode ser muito grande. A segunda tentação é superpovoar sua cidade. Nem toda facção sobrenatural precisa estar representada.

Se você está planejando uma campanha de longa duração, com certeza vai querer elaborar uma trama principal para "amarrar" todos os eventos individuais. Alguns observadores podem ir e vir, mas esse enredo básico os mantém sintonizados até o final da temporada. A abordagem mais simples é a exploração de tramóias e conspirações internas da União. Exemplos: batalhas políticas dentro do Simpósio local, lutas pelo poder entre Convenções, discriminação dentro das Convenções. A paranóia, tanto interna quanto externa, obriga o amálgama a permanecer unido e os membros a confiar uns nos outros. Esta tensão assegura que o grupo ficará junto e que a crônica irá sobreviver.

Enredos de Longa Duração e as Sociedades Secretas

Os mestres da Tecnocracia não têm controle absoluto sobre seus agentes. Embora os mestres ocultos da Tecnocracia gostem de acreditar que sua influência em toda a União seja absoluta, existem rachaduras na pirâmide e perigos escondidos dentro delas.

Qualquer um desses problemas daria um excelente enredo condutor em uma crônica de longa duração. Embora os jogadores experientes possam já ter ouvido falar sobre algumas dessas infiltrações e infiltrações, a maioria dos amálgamas não tem nenhum conhecimento delas. Mesmo que tivessem, provar que esses problemas existem é uma tarefa épica. Os maiores que nós conhecemos são:

A Divisão de Projetos Especiais: O Sindicato está sempre tentando estabelecer mais fachadas para suas operações Tecnocráticas nas Linhas de Frente. Muitas dessas operações são coordenadas através da Divisão de Projetos Especiais, ou "DPE". Infelizmente, o mais perigoso desses planos envolve alguns parceiros de negócios de reputação duvidosa. Mais especificamente, um punhado de representantes das Empresas Pentex — uma organização comercial corrupta que data da década de 1950 — desencaminhou alguns dos amálgamas corporativos mais ambiciosos.

Esses representantes das corporações foram infectados com uma mácula espiritual, uma força primordial que muitos primitivos conhecem como "a Wyrm". Esse câncer da alma cuidadosamente oculto se alimenta de emoções fortes tais como a luxúria, a ganância e a ira. Desprovidos da habilidade de pressentir perigos espirituais (ou sequer acreditar neles), muitos associados de baixo escalão do Sindicato estão "mentalmente cegos" para este problema, carecendo da habilidade de detectá-los, documentá-los ou destruí-los. Pior ainda, alguns deles ficaram tão profundamente infectados com essa mácula, que se tornaram escravos de outros mestres ainda mais cruéis.

O Culto de Autoctonia: Outra crise de espírito envolve os soldados da Convenção Mecânica. A "influência espiritual" é uma

área proibida de pesquisa para a maioria dos Tecnocratas. Alguns Iteradores, porém, descobriram o acesso a sub-rotinas ocultas cuja existência outros agentes nem suspeitam. Existe um fantasma na máquina da Tecnocracia. Um poderoso espírito Umbróide reside dentro do reino de Autoctonia, uma colônia que circula o sol em uma órbita diretamente oposta à da Terra. Alguns ciborgues confusos descobriram métodos de comunicação com esse poderoso Deus-Máquina e estão seguindo suas próprias visões no processo.

Movimentos Neo-Templários: Os acadêmicos da Nova Ordem Mundial debatem continuamente as origens de sua Convenção. Por que tantos registros históricos foram alterados ou excluídos? Existirão arquivos secretos contendo pistas que a média dos agentes não tem permissão de conhecer? Uma elite seleta dentro do Collegium de História fabricou uma mentira elaborada (ou ressuscitou uma verdade cuidadosamente escondida) a respeito de seus predecessores Templários; um outro grupo está determinado a desvendar isso. Esses "Templários do século XXI" não seriam tão problemáticos, se não fosse pelo fato de terem objetivos ocultos e serem capazes de realizar um certo número de rituais obscuros preservados desde o século XV. Células de Neo-Templários permutam conhecimentos sobre ocultismo, trabalhando para recriar os ideais maçônicos e os objetivos dos Ksirafai no coração da Nova Ordem Mundial.

Engenheiros do Vácuo *barabbi*: Alguns Engenheiros do Vácuo desfrutam de um grau de liberdade bastante alto, principalmente aqueles que estão isolados do resto da União e muito afastados da realidade normal da Terra. Poderes tenebrosos se ocultam no vácuo, inclusive as almas perdidas dos Nefandi infernais. Sem Vigilantes para monitorar a conformidade e lealdade a bordo das naves bateladas dos Engenheiros do Vácuo, alguns Engenheiros foram seduzidos por sussurros obscuros, permanecendo distantes do resto da União enquanto promovem os objetivos de outros mestres mais sombrios. Como o batero padrão dos Engenheiros do Vácuo é cuidadosamente treinado para lidar com poderes alienígenas, e os fuzileiros atiram em qualquer coisa que pareça incomum, tem-se a impressão de que os Nefandi têm bastante trabalho para se infiltrar na Convenção. Mas lembre-se que os Engenheiros do Vácuo são acima de tudo cientistas. Se alguma coisa é passível de comprovação e reprodutível, eles tendem a acreditar nela — e no caldo primordial fora da Tellurian conhecida, os Nefandi podem alterar a criação como quiserem, "provando" suas teorias e atraindo os Engenheiros do Vácuo para um fim inevitável como *barabbi*. Quanto a isso, os Nefandi podem "provar" esse tipo de mal para os membros de qualquer uma das outras Convenções, mas os Engenheiros do Vácuo são os que estão na fronteira para vê-lo.

Técnicas Tecnocráticas

Depois que você tiver esboçado, delineado e salvo em disquete todas as possíveis combinações de perigos, com certeza vai querer acrescentar mais detalhes. Muitos Narradores cometem um erro básico neste ponto, deixando muitas pontas soltas. Quanto tempo deve durar sua crônica? Mais uma vez, a metáfora tecnocrática de um jogo de episódios funciona maravilhosamente bem. Ao contrário da experiência passiva de assistir em vídeo-tape sua série de



televisão favorita, você realmente determina o ritmo da primeira temporada, que funciona como um Cronograma da Tecnocracia. Quanto mais detalhes você tiver planejado antes das missões começarem, maior a probabilidade de você atingir seus objetivos.

Os Narradores mais experientes preferem estruturas avançadas para suas crônicas. Se você está pronto para o desafio, sinta-se livre para escrever todo um guia de episódios, descrevendo o que gostaria de apresentar em cada missão. Esta estrutura o ajuda a se manter focado. Conforme você observa os "níveis de audiência" de sua série subirem e descerem (monitorando o retorno de seus jogadores), pode fazer os ajustes necessários. Algumas vezes o amálgama está reunindo informação sobre uma seita sobrenatural local ("Episódio Dois: Investigando um Culto de Desauridos"); noutras, ele estão lidando com uma ameaça interna dentro de um amálgama ("Episódio Três: Uma Pista de Infiltração da Pentex"). De qualquer forma, o sucesso de uma crônica reside na variedade, que mantém os personagens imaginando o que eles enfrentarão a seguir.

Se você está conduzindo uma crônica que vai além de umas poucas sessões, existem algumas técnicas adicionais que podem ajudá-lo. Antes de mais nada, existem as pistas, que são vitais para uma crônica Tecnocrata de longa duração. Se você sabe o que vai acontecer em um episódio futuro, espalhe algumas pistas logo no início, para manter seus agentes intrigados. Histórias sobre corrupção de Tecnocratas, por exemplo, exigem muitas dicas colocadas com antecedência. ("Por que nosso Supervisor está gastando tanto esforço na investigação do representante dos Engenheiros do Vácuo?") Algumas das melhores tramas começam a ser desencadeadas várias semanas antes de serem resolvidas, funcionando como pequenas linhas de enredo que os jogadores vão solucionando por partes. Um olhar ou uma discussão entre personagens de apoio no começo de uma crônica podem parecer obscuros, mas mais adiante eles podem representar o ponto de partida para revelações de peso e percepções dos personagens, prenunciando rivalidades mais sutis e elaboradas.

Esta base conduz ao segundo ponto: amarre bem as linhas de enredo. Não há nada pior do que um Narrador que fica inserindo tramas sem nunca resolver nenhuma. Começar novas complicações é fácil, mas manter aquelas que ainda precisam ser solucionadas pode ser mortal. Uma técnica que ajuda a manter o registro, especialmente quando você se aproxima do fim de uma crônica, é escrever as pontas soltas do enredo após cada sessão. Enquanto você estiver fazendo isso, dê aos jogadores uma chance de falar sobre para onde eles pensam que a trama está se conduzindo e o que eles gostariam de ver acontecer na próxima sessão. Se mencionarem sua curiosidade sobre as tramas de longo prazo, você está sendo bem sucedido.

Se você conseguir dar um encerramento a essas tramas, os jogadores se sentirão satisfeitos, ao invés de iludidos ao participar da história da próxima semana. Na televisão, alguns escritores preparam um grande drama para o final de uma temporada, mas fazer isso em um jogo de interpretação pode afastar as pessoas rapidamente. Se você está conduzindo uma crônica particularmente longa, você pode oferecer um "save point" de tempos em tempos. Se você tem um enredo épico casual delineado, você não precisa jogá-lo uma vez por semana por 16 semanas seguidas. Os save points dão longevidade a uma crônica.

No final de uma missão, certifique-se de que o enredo foi amarrado o suficiente para que você possa se afastar por uma semana ou mais dele se precisar de uma folga. Cada capítulo de sua crônica — ou cada episódio de seu seriado — deve ser independente até certo ponto. Uma vez que você tenha alcançado o save point, distribua pontos de experiência, resolva mudanças nos antecedentes e faça um intervalo. Alguns grupos gostam de tirar uma semana de folga no final de uma história particularmente longa. Esse intervalo permite que todos no grupo se ocupem com coisas fora do jogo, o que reduz consideravelmente as desistências.

Se o seu *save point* é sólido, qualquer jogador pode se sentir confortável em pular uma missão se isso for necessário. Se alguém precisa participar em cada episódio de seu jogo para compreender que está acontecendo, jogar se torna como assistir a um seriado de televisão viciante: isso aliena qualquer um, exceto os drogados mais barra-pesada. Proteger-se contra essa exclusão é uma das razões pelas quais uma série de missões independentes funciona bem para os amálgamas.

Por fim, como já havíamos citado, uma crônica de longa duração depende tanto de tramas de longo prazo quanto de histórias menores. A técnica final envolve misturar algumas histórias intermediárias — objetivos que apenas alguns dos agentes da equipe querem perseguir — para manter as coisas cheias de vida. Essa técnica acomoda os jogadores que têm os personagens mais incomuns do amálgama. Se metade da equipe consiste de Engenheiros do Vácuo em uma nave batedora, os jogadores cujos personagens pertencem a outras Convenções podem querer uma história rápida de vez em quando para expandir seus cenários.

Por exemplo, dois personagens do grupo podem resolver um problema investindo clandestinamente contra uma corrupção profundamente escondida. Uma célula dentro do amálgama pode querer investigar seu Supervisor, dando aos outros "uma contradição plausível". Um personagem pode precisar chamar seu amálgama para ajudá-lo a resolver um problema com sua vida anterior, longe das câmeras de vigilância. Entretanto, este tipo de abordagem não é para todos. Por isso, se apenas parte de seu grupo estiver envolvida em uma dessas histórias, assegure-se que os demais jogadores saibam, fora de jogo, que você está fazendo isso. Conduzir uma sessão sem contar a todos o que está acontecendo cria uma paranóia no mundo real suficiente para destruir qualquer crônica. Proceda com cautela.

Outros Instrumentos da Trama: Coordenação e Inteligência

Os jogos com a Tecnocracia, como qualquer história de espionagem de alta tecnologia, dispõem de alguns instrumentos de trama que você simplesmente não pode deixar passar. A Coordenação e os Procedimentos de Inteligência (ver Capítulo Oito) são duas dessas técnicas. O amálgama nomeia um Coordenador para manter a vigilância durante as partes mais difíceis de uma missão. Normalmente, ele observa tudo de seu laptop em um lugar seguro, como o construído da equipe, uma limusine negra ou até mesmo a ponte de comando de uma nave. Vigilantes e Exploradores Crononautas são duas das escolhas mais populares para esse tipo de personagem. O Coordenador consegue uma ligação segura (com sucessos suficientes em testes de Iluminação), liga câmeras de vídeo remotas e se assegura que todos trabalhem como uma equipe. Frequentemente, o Supervisor permanece bem ao lado dele. O Coordenador ou o Supervisor podem ser personagens do Narrador designados para ajudar (e talvez monitorar) o amálgama, ou o Coordenador pode ser conduzido por um jogador que queira trabalhar com comunicações, computadores e táticas.

Uma vez que a Coordenação esteja em prática, compartilhar a informação se torna um hábito. A esfera da Correspondência

permite conferências visuais e mapeamento. Os efeitos coincidentes de tanta tecnologia podem ser impressionantes. Pessoas em salas diferentes de um edifício sussurram umas para as outras tranquilamente. Projetos, mapas, dossiês de inimigos e arquivos podem ser acessados por computador conforme forem necessários enquanto a operação está em ação. Uma pessoa pode observar o ponto de vista de cada agente simultaneamente. Os dias de mapear salas e segurar tochas pertencem à era medieval (ou, ao menos, a um jogo de fantasia dos anos 70). Suas histórias merecem mais. Mais uma vez, o filme *Missão: Impossível* e a série *La Femme Nikita* fornecem alguns exemplos excelentes. Deixe os Tecnocratas prosseguirem com tudo que você quiser — afinal de contas, você sempre pode acrescentar algumas guinadas.

É aqui que a dependência na tecnologia tem suas desvantagens. Como outro exemplo, desencave uma cópia de *Aliens* e observe a metade do esquadrão da Ripley morrer embaixo da usina nuclear enquanto ela e Gorman observam pelo vídeo. Resumindo, essas técnicas não podem ser usadas o tempo todo. Em primeiro lugar, a ameaça do Paradoxo (interferência nas transmissões, um problema de invasão no sistema, alguém sendo desconectado ou emboscado) está sempre presente. Além disso, certifique-se de limitar a quantidade de informação que você distribui quando um amálgama usa o Serviço Secreto. Invadir um computador leva tempo e, curiosamente, os dados parecem surgir nos momentos dramaticamente apropriados da história. Você pode adicionar alguns contratempos com Santuários que não deem apoio à tecnologia, contra-mágica, espionagem inimiga na transmissão ou simplesmente incluir um novo teste para manter as comunicações no momento crítico. Adversários atentos são capazes de rastrear o próprio Coordenador. O ponto importante é não punir os jogadores por sua engenhosidade, mas lembrá-los de que seus oponentes podem ser tão espertos quanto eles.

O maior desafio ao usar esses Procedimentos é o de conduzir constantemente muitas cenas simultâneas diferentes. As habilidades de processamento paralelo do Narrador são testadas até o limite. Quando as câmeras estão ligadas, nenhum de seus jogadores pode sair para pegar um refrigerante ou fazer uma pausa para o cigarro enquanto alguém estiver interpretando; você só precisa incluir intervalos calculados! Felizmente, os viciados em salas de bate-papo de RPG já estão acostumados com essa técnica; mais uma vez a tecnologia influencia a cultura.

Avaliação e Procedimentos de Equipe

Manter uma equipe concentrada não é fácil. Felizmente, como qualquer outro tecnocrata, você dispõe de algumas ferramentas e procedimentos para ajudá-lo. O primeiro desses procedimentos é a avaliação. Na conclusão de uma missão, o Supervisor dá seu parecer sobre a atuação do amálgama, possibilitando alterações na taxa de lealdade da equipe no processo — o que pode mudar os antecedentes de um personagem. Além disso, o amálgama também deveria fazer sua própria avaliação ao final de cada sessão, analisando o que correu certo e o que falhou. Você pode inserir um personagem do Narrador para ajudar a bola a rolar. Uma vez que seus jogadores tenham entendido a idéia de usar o planejamento pós-operacional e uma análise de suas técnicas, isso se tornará um hábito.

Assim como a Tecnocracia tem alguns regulamentos sobre o que os agentes podem ou não podem fazer, algumas equipes também aprendem com seus erros, estabelecendo sua própria lista de procedimentos. Uma lista de regras a seguir ao trabalhar com a equipe pode ajudar a prevenir todo o inferno de pontas soltas. Quem se encarrega quando o primeiro tiro é disparado? Sob que condições a equipe entra numa luta? Esta estrutura é puramente opcional, mas alguns grupos a apreciam. Alguns procedimentos padrão (de um de nossos amálgamas teste) estão descritos a seguir:

Dos arquivos do amálgama 772-1:

- 1) Não mencione o sobrenatural a qualquer um que não estiver ciente dele.
- 2) Evite combates sempre que for possível, a menos que seja atacado; se um tiro for disparado, o agente Gruber irá assumir o comando.
- 3) Durante o combate não execute ações fora do grupo sem primeiramente informar o resto da equipe de suas intenções.
- 4) Não diga nada que possa enfurecer nosso Supervisor. Discuta suas origens genéticas apenas em particular.
- 5) Quando fizer uma declaração desleal contra o Supervisor, cheque primeiro se está sendo vigiado.

Este documento pode existir apenas para os jogadores, mas se ele for bem feito, pode tornar a "interpretação coletiva" muito mais fácil. Evidentemente, você pode pular o processo, entregando uma pequena lista para o amálgama, enviada por um operativo de campo mais experiente, ou distribuindo algumas linhas gerais de seus superiores. Quando os jogadores desenvolverem uma equipe efetiva e descobrirem o que funciona e o que não funciona para o amálgama, eles vão modificar a lista para adaptá-la melhor ao seu estilo.

Aproveitando a Estrutura da União

A partir do nível mais baixo até o mais alto, cada facção dentro da União tem algo para contribuir em sua crônica. Essas idéias devem servir como linhas condutoras iniciais; se você for capaz de dissecar essas expectativas e fazer uma boa história com elas, vá em frente. Nós não temos os recursos para arrebentar sua porta se você se desviar, deixe isso para os personagens Tradicionalistas.

O Proletariado: Uma vez que você saiba quais Convenções estão em seu amálgama e onde elas estão baseadas, você pode refinar sua equipe dando-lhes uma equipe de apoio de proletários. Alguns jogadores ficarão aterrorizados com a idéia de tantos Tecnocratas superpoderosos vigiando-os. Os proletários aliviam parte desse medo, já que eles são os agentes que os jogadores têm para comandar e condicionar. No início de cada missão, deixe os jogadores combinarem seus pontos no Antecedente: Proletários e requisitem o tipo de capangas que eles precisam. Se você gosta do Procedimento **Programação**, ou das regras opcionais para **Condicionamento Social** do Capítulo Oito, sintase livre para deixá-los implantar suas próprias ordens à vontade.

Observar como os agentes tratam seus proletários também serve como uma fonte de retorno sobre como seus jogadores querem que você conduza um jogo. Se o amálgama trata seus proletários como

totalmente dispensáveis, os jogadores não deveriam se surpreender se os poderes constituídos enviassem seus personagens para uma missão quase suicida. Se eles retratam a Tecnocracia como uma organização cruel, dê a eles o que eles estão esperando. Se o amálgama trata seus proletários com respeito, é um sinal de que seus jogadores querem lidar com assuntos mais éticos, possivelmente apoiando os ideais ocultos da União. Este elemento do seu jogo também pode ajudá-lo a definir o clima do cenário. Seus jogadores querem ser fascistas desgraçados vestidos de preto, ou idealistas presos em uma imensa hierarquia? Qualquer uma dessas abordagens é convenientemente dramática.

Os proletários também representam as características que muitos magos tradicionalistas associam com a Tecnocracia. Eles são pesadamente condicionados (frequentemente por um amálgama), são forçados a trabalhar como uma unidade (porque os amálgamas frequentemente os enviam dessa forma) e algumas vezes são um pouco fáceis demais de destruir (porque eles são os Tecnocratas mais fracos). Quer apareçam como um enxame de homens de preto do lado de fora uma Capela, uma gangue de Camaradas em um beco ou uma coletividade de Vigilantes monitorando eventos em uma vizinhança, os proletários frequentemente atuam como uma distração, realizando as tarefas menos impressionantes enquanto os verdadeiros agentes se posicionam.

Não tenha medo de dar a seus capangas um pouco de personalidade também. Se um ou dois de seus proletários se tornarem excepcionalmente úteis para seu grupo, eles se tornam excelentes "personagens temporários" para pessoas que "visitem" o seu jogo. Se eles forem excepcionalmente bem apresentados, você pode até mesmo decidir promovê-los para o amálgama. Afinal, uma missão especialmente angustiante pode servir como um ponto decisivo de um episódio de Capangagem. Você pode até mesmo centrar todo um jogo ao redor de um proletário específico, observando como o amálgama lida com alguém que repentinamente merece seu respeito, enquanto mostra como o proletário lida com sua posição recém-descoberta, possivelmente adquirida através de uma longa e dolorosa cidadania.

Amálgama: A seguir, vêm os outros agentes do Constructo. Muitos querem ser promovidos, tanto para uma posição de autoridade quanto para sair das Linhas de Frente para um trabalho burocrático (onde a vida costuma ser mais segura). Se um agente extra foi adicionado ao amálgama no início de uma missão, isso pode resultar em ganchos para o enredo. Ele está aqui para monitorar o grupo e testar sua lealdade? Terá sido corrompido por alguma facção secreta em busca de aliados ocultos? Ele está disposto a vender a equipe para assegurar sua promoção? Pior ainda, ele é um espião do outro lado que conseguiu se fixar. As possibilidades são infinitas.

Não é incomum que um constructo grande conte com vários amálgamas cuidando de suas missões. Alguns grupos gostam de ter alguns agentes extras de prontidão em seu QG. Esses agentes extras podem ser mobilizados em uma base de missão-por-missão, proporcionando outra abordagem para o jogo: Jogo de Grupo. Este método de rotação de personagens para dentro e para fora de uma crônica, missão por missão, permite que cada jogador tenha um fixo de dois ou três agentes.

O Supervisor: O Supervisor, um instrumento clássico de enredo em séries de espionagem, dirige o amálgama. Scully e Mulder reportavam-se a Skinner; James Bond tinha M (em uma encarnação ou outra); Nikita se debatia com as ordens do Operações; até mesmo o

Número Seis tinha que desafiar as ordens do Número Dois de tempos em tempos. E onde estaria Austin Powers sem Basil Exposition? No começo de cada missão, o Supervisor determina a programação da operação, certifica-se de que cada agente tem os recursos que precisa, define os parâmetros e explica as consequências da falha.

Um excelente instrumento em uma crônica de longa duração é a mudança deste Supervisor de missão para missão. Na primeira ou segunda sessão, o amálgama não deve ter nenhuma razão para duvidar de seu Supervisor. Uma vez que o básico da crônica tenha sido estabelecido, inclua um substituto de outra Convenção para uma única missão, permitindo que a paranoia se crie.

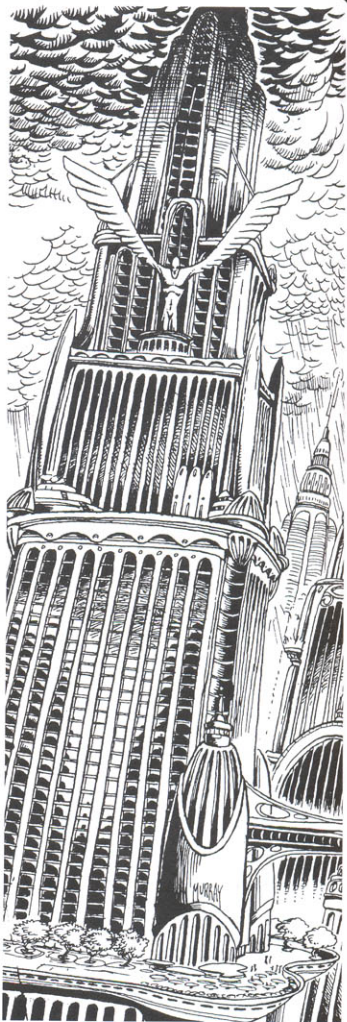
O Supervisor também determina quando os personagens foram longe demais ("Eu não possa ajudar você dessa vez, Mulder") e, de vez em quando, lhes dá dicas sobre as políticas acima deles. Outro elemento de enredo surge quando o Supervisor descobre que seus próprios Supervisores o estão manipulando, motivando-o assim a enviar seu próprio amálgama para reunir informações secretamente.

O Simpósio: O posto na hierarquia acima dos simples amálgamas vigia atentamente seus Supervisores locais. Se os personagens ficarem assentados em uma determinada área geográfica durante algumas missões, eles vão começar a perceber algumas pistas sobre as lutas no Simpósio local. A diretoria governante tem representantes de cada uma das cinco Convenções; uma delas será a dominante. Insinue um tumulto político dentro do Simpósio, se quiser; isso irá desenvolver a solidariedade dentro do amálgama.

O Simpósio define os objetivos para os amálgamas atuantes dentro de sua área de influência. Cada um tem programações a cumprir. Você, como Narrador, precisa definir quais são os objetivos da Tecnocracia nessa área pela duração da crônica. O sucesso (ou falha) é medido por quão bem um amálgama promove (ou atrasa) esses objetivos. Também é possível que o retorno que um amálgama dá a seus superiores possa influenciar mudanças nessas programações. Se tal coisa acontecer, Supervisores diferentes (ou membros do Simpósio) podem usar seus amálgamas como peões para promover suas próprias crenças políticas. No final deste capítulo estão descritas algumas agendas típicas.

O Horizonte: Cada constructo do Horizonte vigia vários Simpósios, baseado em uma órbita geossíncrona no espaço (logo depois da realidade convencional). A ameaça de interdição está sempre pairando acima de nossas cabeças. Em cada um, um punhado de Mestres vigia a área abaixo deles. Infelizmente, esses indivíduos estão normalmente tão distantes das Linhas de Frente que têm uma percepção distorcida do que realmente está acontecendo. Quanto mais precisa for a informação que os agentes puderem reunir, mais provável é que a Tecnocracia seja capaz de se adaptar aos perigos que a cercam e mudar essas percepções. Se eles falharem, pode resultar em pura violência ou injustiça.

Durante uma crônica de longa duração, os personagens podem realmente ter uma chance de visitar seu Constructo do Horizonte. Na verdade a palavra "visitar" é mais um eufemismo. Nessa história, a equipe pode realmente estragar tudo e ser levada para um interrogatório por um Homem de Branco, ou depois de conhecer as alternativas o amálgama pode aprender quanta sorte eles têm de terem um Supervisor que os compreende, ou você poderia fazer com que um dos Mestres revelasse um segredo sinistro assim que os personagens chegassem perto demais da verdade. De qualquer forma, na maioria dos casos, o melhor é guardar um Constructo do Horizonte para um momento posterior durante a crônica. A grande exceção fica por conta do amálgama de exploração, para o qual um Constructo do Horizonte pode representar a percepção original de realidade do amálgama.



De modo geral, é uma péssima idéia ter um constructo do horizonte totalmente infiltrado ou destruído muito facilmente; a necessidade de usar esse tipo de situação mostra que sua história na Linha de Frente não está funcionando. Se você realmente sente a necessidade desesperada de explodir um deles em chamas (o equivalente a despejar um armagedon nuclear sobre o seu enredo e o mundo), não há nada que possamos fazer quanto a isso. Mas essa não é uma grande vitória, nem torna um jogo excitante. ("Toc, toc, toc, invoque a Wyrn Devastadora para destruir o Constructo do Horizonte.") Além disso, como você faria uma continuação? Provavelmente, alguma ameaça alienígena se infiltraria por uma área não defendida, trazendo algumas mudanças drásticas para seu jogo. Ao invés disso, o Constructo do Horizonte deveria pairar sobre sua crônica como uma ameaça sutil e um lembrete dos perigos que esperam além do horizonte.

Lembre-se, também, que é difícil chegar a um Constructo do Horizonte. A Película não é nem um pouco mais amigável aos Tecnocratas do que é para os Tradicionalistas. Penetrar a Película e alcançar um Constructo do Horizonte requer um operador com uma quantidade significativa de conhecimento (ou seja, Esferas) tecnológico. O amálgama simplesmente não pode ficar saltando de um lado para outro do Horizonte para Terra quando desejar; as ferramentas necessárias — transportadores de matéria, portais dimensionais e naves espaciais — são instrumentos essenciais que exigem Efeitos incrivelmente poderosos. Levar um amálgama a um Constructo do Horizonte requer um gasto significativo de recursos, e a União não gasta dinheiro com assuntos frívolos.

O Controle: Em qualquer estágio, a qualquer momento, o Controle pode intervir. Essa estrutura representa os esforços combinados de muitos dos membros de mais alto escalão da Tecnocracia. Ele é construído intencionalmente para soar como uma coletividade inumana. Ele atua baseado em teoria e propaganda, raramente compreendendo o papel do indivíduo. Mantenha essa força na reserva, usando-a como uma ameaça velada contra agentes que forem longe de mais. É seu ás na manga. Não importa quão humano um Supervisor ou Símpósio possa parecer, a ameaça de um revide pelo coletivo serve para manter os amálgamas na linha. Como um exemplo, em *Neuromancer*, Case anda através de uma fileira de telefones, ouve-os tocar um por um e sempre escuta a mesma voz do outro lado da linha.

De onde vem o Controle? A maior probabilidade é que ele atue de suas colônias, bem distante de nossa realidade e habitando nas profundezas do Grande Vácuo. Se você estiver pronto para o verdadeiro desafio, uma das colônias pode servir para uma maravilhosa aventura curta mais para frente em uma crônica. Sobreviver em uma colônia por alguns dias confere alguma perspectiva sobre uma possível visão do futuro que a Tecnocracia está considerando. Toda a angústia que seu amálgama processou nas últimas semanas é colocada de lado por uma sessão de jogo com um cenário e uma atmosfera de tirar o fôlego. Mais uma vez, é melhor guardar este gancho para o final de uma crônica, para agir como um estimulante para resolver um plano oculto na União, ou uma ambientação para o clímax de uma resolução.

É claro que como Narrador, o melhor meio de usar o Controle é pela sua própria perspectiva. Você modela e define tudo o que os agentes experimentam, dizendo-lhes o que eles fizeram de certo ou de errado e vigiando todas as suas ações, e o Controle faz a mesma coisa. A qualquer hora, o amálgama pode estar sob os olhos do

Controle. Enquanto a União Tecnocrática é realmente um grupo livre de mentes incrivelmente brilhantes que controlam várias organizações a seu bel prazer, o Controle representa o ápice do monólito anônimo. Ele é o olho no topo da pirâmide, agigantando-se sobre todo o mundo, vigiando e julgando. Nenhum jogador jamais deve ter certeza se um indivíduo em particular faz parte do Controle ou não; seja como for, poucas pessoas saberiam dizer o que motivaria um membro do Controle a se envolver em operações mundanas. Mas isso acontece.

Abuso de Poder

Você já sabe, mas nós queremos falar isso de qualquer forma para aqueles jogadores do outro lado da rua que não sabem o que diabos eles estão fazendo. Os Narradores desse tipo de crônica sofrem, com frequência, da tentação do abuso de poder. Não faça isso. Como representante de todo o resto da Tecnocracia, você tem uma quantidade de poder absurda. Sempre que quiser, você pode punir um personagem desobediente sequestrando-o e atirando-o de volta à Sala 101. Sempre que necessário, o Controle pode lançar mão de um magistral Procedimento de Correspondência e dar uma guinada em tudo. Esses são métodos de último instância.

Lembre-se da máxima dos recrutas da NOM: "Efeito máximo com coerção mínima". A ameaça é eficaz; a manipulação de mão pesada não é. Se começar a parecer que o jogo é uma disputa entre você e os jogadores, saia da sala, tome um refrigerante e pense nisso. Dizer "não" a um curso de eventos que pode destruir sua crônica é mais eficaz do que inundar tudo com uma onda de ataques de Helicópteros Negros. Se tudo mais falhar, e os jogadores quiserem destruir a história com todo o armamento pesado que eles tiverem à mão, tente um livro mais orientado a cara-feia-e-violência e deixe seu grupo atuando como manfacos da serra elétrica por algumas semanas. Uma vez que eles tenham esgotado esses temas, escolha seus operativos com base no que você aprendeu.

A Tecnocracia Polissêmica: Tema e Clima

Tema e clima não são apenas conceitos acadêmicos; eles frequentemente transformam uma boa crônica em uma ótima crônica. Até mesmo na aventura Tecnocrata mais estéril, a presença de seres humanos na União apresenta drama e tensão. Quando projetar uma missão para sua equipe, os temas e conceitos de histórias apresentados a seguir podem ajudá-lo a focalizar seu jogo e lhe dar alguma profundidade. Se você quiser, escolha um deles como foco, marque-o no topo das suas anotações de Narrador, e adicione os efeitos atmosféricos para fazê-lo funcionar.

A Ordem Contra o Caos: A Abordagem Esperada

Algumas pessoas preferem sua realidade em preto-e-branco. Esse tema é a abordagem clássica da Tecnocracia, a brincadeira de "Weaver e Wyld". Um lado sustenta a ordem, o outro a rasga em

pedaços. Se um fica mais forte do que o outro, algo precisa restaurar o equilíbrio. Assim, quando os personagens das Tradições ficam fora de controle, alguém precisa colocá-los em seu devido lugar. Esse tipo de crônica pode começar onde a baderna de outro grupo terminou, quer essa adaptação seja "real" (quer dizer, tirada de algum outro grupo de jogo) ou inventada.

Observe que qualquer facção do Mundo das Trevas pode servir como um adversário nesse tipo de história, até mesmo os magos Tradicionalistas. Em algum lugar, você deve admitir, existe um Cultista do Êxtase vendendo drogas para a pessoa errada, um mago Hermético invocando alguma coisa que ele não é capaz de controlar, ou um Eutanato ajudando aliados de além-túmulo a possuir e violar os vivos. Parte da graça dessa abordagem está em transformar "heróis" estereotipados em completos vilões, sugerindo enredos que muitos de nós jamais consideraria. O que tornaria um mago da Tradição um vilão?

Mesmo que todos os seus antagonistas sejam heróis em outros jogos da White Wolf, eles ainda podem parecer vilões do ponto de vista da Tecnocracia. Nesse tipo de história, "caos" significa "qualquer coisa fora da definição de ordem da Tecnocracia". É um exercício de interpretação, onde uma falsa lógica é usada para justificar as ações mais brutais imagináveis. Por outro lado, alguns jogadores abrigam desejos secretos por botas de cano alto, práticas policiais e ternos feitos de couro preto.

Razão e Mentiras: Pintando os Cinzas Éticos

É claro, o mundo real não é tão simples. Rotular os caras maus funciona em seriados de "televisão realidade" e "dramas policiais da vida real", mas qualquer um que lide com o Mundo das Trevas sabe que bom e mau dependem, freqüentemente, do seu ponto de vista. Esqueça os chapéus pretos e chapéus brancos por um segundo. Em uma história do tipo "Razão e Mentiras" você terá que desenvolver uma situação de cinzas éticas, onde os personagens não têm certeza de qual lado é o certo. Se a sobrevivência da raça humana está em jogo, quanto longe irá seu amálgama para protegê-la?

Uma variação clássica desse tema envolve os personagens tendo de fazer alguma coisa que não lhes parece ética porque a alternativa proposta por seus superiores é bem pior. Os protagonistas deveriam se encontrar com os personagens mais humanos (e, talvez, humanitários) da crônica. Os jogadores vêem seu amálgama preso entre duas forças: seus superiores, que freqüentemente perpetram atos cruéis para garantir a segurança da realidade, e seus inimigos, que são ainda piores. Os Supervisores precisam avaliar quanto "dano colateral" — inocentes que são pegos no fogo cruzado — é aceitável. Mas, os adversários são, em geral, ainda mais desprezíveis: terroristas Desauridos, cruzados bestiais do Sabá e cultos Infernalistas encabeçados a lista. Muitas dessas forças não têm tais restrições.

A Contingência de Onda de Choque serve como outro grande instrumento de enredo. O amálgama precisa explorar uma opção sutil para um problema enquanto o Supervisor considera a alternativa. Se o grupo conseguir resolver o problema sem violência, eles são bem sucedidos; se eles falharem, o Supervisor recorre a uma alternativa extrema. Tais alternativas incluem: enviar um assassino

para eliminar um inocente que viu demais, enviar HIT Marks para matar magos que o amálgama estava pronto para converter, ou a destruição do bairro que a equipe deveria defender por um "ataque terrorista" conveniente. Quando a razão falha, a força bruta prevalece. Assim, o amálgama precisa ser bem sucedido em sua missão, não importa quanto eticamente cinza ela possa parecer; a alternativa inclui "mortes aceitáveis" e ondas de violência.

Humanidade e Sobrevivência: Caminhando Através do Cisma

"Madeleine, aonde você vai quando não está trabalhando para a seção!"

— Nikita, *La Femme Nikita: A Série*.

A Guerra da Ascensão lida com o destino da humanidade como um todo, mas isso também significa que a individualidade é perdida no calor da batalha. Quem cuida do pós-guerra, das vidas inocentes que são destruídas no processo? Esse tipo de crônica tem um toque humanitário em que seu amálgama testemunha as vítimas de uma operação e possivelmente tem a chance de reparar o dano. Você protegeria uma testemunha que viu demais? O que acontece com alguém que se apaixona por um agente? Qual o resultado quando um agente descobre que alguém está marcado para a exterminação? A divisão entre a vida anterior de um agente e sua nova vida fornece muitas idéias desse tipo.

Uma variação dessa idéia implica em colocar o amálgama entre duas visões de mundo bem diferentes. O Supervisor pode ter sua parcela de propaganda e linhas do partido, mas o amálgama pode compreender porque outra facção inimiga age do jeito que age. Sugira coisas que são facilmente definidas de um ponto de vista místico, mas que não se encaixam bem no paradigma Tecnocrático. O que são aquelas emanções no coração de um Caern dos Garou? Por que os Filhos do Éter são instáveis demais para trabalhar para a União? Tecnocratas isolados não têm simpatia por tais opiniões, mas um amálgama inteligente é capaz de ver a verdade em primeira mão.

Se você preferir esse tema, então lembre-se que os outros Tecnocratas dentro de seu constructo são humanos. Sugira relacionamentos ocultos fora do amálgama. Uma palavra e um olhar podem revelar muito. Mapeie os relacionamentos entre seus personagens e depois disfarce-os por trás de fachadas profissionais. Não devemos nos esquecer que muitos jogadores podem preferir explorar relacionamentos humanos a despejar tempestades de balas.

Uma abordagem excelente e nada ortodoxa para a exploração de temas humanísticos é a crônica da "Equipe de Controle de Dano". O amálgama dos jogadores é enviado para limpar confusões, consertar trabalhos malfeitos e remover problemas sobre danos e influência. No processo, eles entrevistam testemunhas, mudam registros, alteram memórias e tentam colocar as vidas das pessoas de volta aos trilhos. Em última análise, desaparecer com registros de atividades transgressoras e consertar quaisquer traços de sua existência está entre os maiores interesses da União, mas muitos agentes podem chegar a algum tipo de dilema quanto aos sobreviventes. Com eles se sentem sobre mudar as lembranças de uma pessoa cuja família morreu no fogo cruzado de assalto Tecnocrático? Quando um transgressor destruiu o meio de vida de alguém, até que

ponto os agentes iriam para dar uma segunda chance à vítima? Em geral, esse não é um trabalho fascinante, mas esse tipo de serviço se encaixa bem numa crônica dramática de questionamento moral.

Razão e Fúria: A Abordagem Catártica

*Democracia? Democracia! Você tem que encarar os fatos,
Com paralelepípedos colados com vidro quebrado.*

Um era um psicopata! O outro era um tira!

Um estava cheio de ódio, por isso me deu um tiro nas entranhas!

MATE-OS! MATE-OS! MATE-OS! MATE-OS!

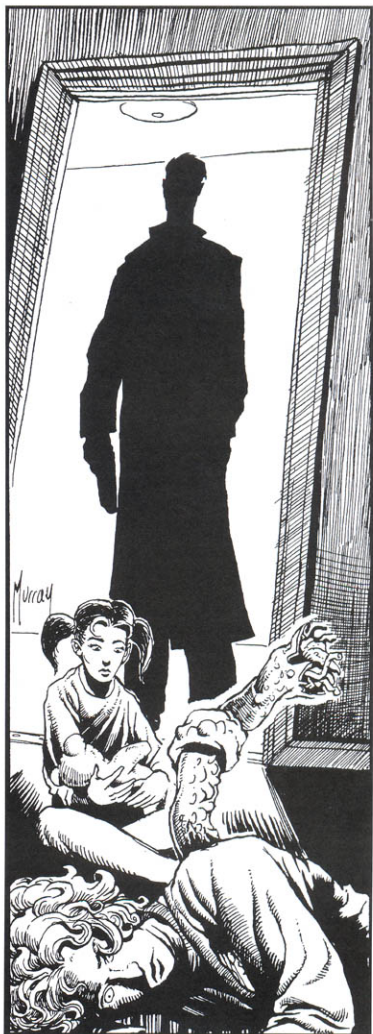
— Birmingham 6, "Policestate"

Embora alguns jogadores gostem de explorar temas emocional e moralmente cinzentos, alguns personagens fanáticos gostam apenas de ver os caras maus se darem mal. No início de uma missão, muitos TecnoCratas acatam suas instruções com a atitude mais ensaiada e profissional imaginável. Entretanto, essa fachada cuidadosamente mantida pode cair aos pedaços quando as balas começam a voar. Em uma história com essa atmosfera, o amálgama testemunha crimes contra a realidade que são puramente inescrupulosos, como as ações de um culto Nefândico, uma invasão mágica fora de controle ou até mesmo um Tradicionalista que se desviou um pouco demais da realidade. Quando a ameaça do sobrenatural (mágica ou não) ganha mais poder no mundo, a razão fria é colocada de lado e as GAF surgem. Conforme vai evoluindo, esse tipo de história vai ficando pouco a pouco mais violento, acabando por cobrir aqueles belos ternos pretos com manchas de sangue.

Construir essa história implica em contrastar os dois extremos da União TecnoCrata. Durante a instrução, informe sua equipe sobre a missão de uma maneira totalmente profissional, descrevendo a teoria de como tudo deveria ser feito. Trabalhando de uma forma racional, o Supervisor pode justificar as atrocidades mais cruéis com pura lógica. Se a segurança do Constructo do amálgama ou a salvação das Massas que o cercam está em risco, existe a chance que o Simpósio local autorize o uso de força letal. Apenas certifique-se de que você tem alguns kits médicos à mão antes deles partirem.

Conforme a missão evolui, insira os detalhes arenosos que as salas de comando nunca consideram. Na primeira vez que um tiro for disparado, ou na primeira vez que alguém for atingido, acelere a intensidade. A melhor forma de reforçar essa atmosfera inclui um velho truque: uma trilha sonora. Existe um monte de música industrial que exemplifica essa atmosfera, contrastando sons padrão de violência e desordem contra um ritmo ordenado e mecânico. Ministry, Birmingham 6, Gravity Kills e Leather Strip apresentam alguns exemplos óbvios. Mantenha o volume baixo para que isso arpeje o inconsciente coletivo de sua equipe. Você também pode querer marcar a melhor trilha para quando o amálgama se precipita para dentro de uma Capela, investiga os túneis de esgoto, ou encontra o estábulo abandonado onde o culto realizava seus sacrifícios. Depois deixe a justiça seguir seu curso.

Durante a avaliação, o Supervisor deve conter suas emoções o quanto for possível. Refreie seus ímpetos. Fixe a fachada que você esperaria de um representante corporativo ou de um frio oficial do governo. Fale sobre "perdas aceitáveis" ao invés do impacto humano





das ações da equipe. Isso deveria tornar claro que teoria e prática nem sempre estão sincronizadas. A sala de controle continua sendo um refúgio da razão fria, mas a fúria corre desenfreada pelos agentes da Linha de Frente. Esse tipo básico de história pode ser catártico, regozijante ou carregado eticamente, dependendo do tipo de rotação que você imprima nela.

Sanidade e Loucura: Encarando o Desconhecido

A Tecnocracia tenta levar a ordem e a compreensão para o mundo, mesmo que a União passe um pouco dos limites no processo. O mundo, porém, não é sano. Na realidade, quando a natureza ilimitada e caprichosa da magia é liberada, tais experiências podem distorcer para sempre a mente de um Tecnocrata. Jogar essas duas forças uma contra a outra torna algumas interpretações dramáticas.

Essa técnica é uma variação da abordagem "Razão e Fúria". Uma forma de apoiá-la vem através de seu proletariado e outros agentes de apoio. Ao confrontar o desconhecido — seja mágico ou qualquer outro — alguns proletários não têm condição de lidar com o que eles vêem, o que pode ser um banquete dramático para um Narrador que adore interpretar o elenco coadjuvante. Ver os proletários explodindo com a pressão faz os agentes do amálgama

concentrarem-se mais na manutenção de seu próprio controle.

Outra forma de desenvolver esse conflito em termos de enredo é conduzir uma instrução inicial inconclusiva. Com a ameaça sobrenatural, por exemplo, você poderia não revelar o nome e a classificação do inimigo até que fossem reunidos dados suficientes. Enfrentar o desconhecido é uma grande forma de manter os personagens adequadamente assustados; a outra forma implica em inserir habilidades paranormais que são representadas por efeitos especiais, não por mecanismos do jogo. Essas linhas mestras aplicam-se para magos também, por sinal. Nenhum mago da Tradição, Desaurido ou Nefandus deveria ser identificável por estilo de vestimenta, focos muito óbvios ou magias específicas. Fuja aos estereótipos e o amálgama terá que batalhar para descobri-lo.

E, por último, não esqueça daqueles adoráveis Choques de Retorno do Paradoxo para rotinas da Mente. Qualquer Tecnocrata que dependa de Procedimentos um pouco freqüentemente demais acabará tendo de pagar o preço. Duendes e "ilusões anômalas" são dois métodos para a loucura; traduzir Paradoxo como uma insanidade rastejante é outro. O agente confia em seus próprios sentidos, ou ele ouve o conselho do Controle? Observe o indivíduo versus a União — coloque as próprias experiências, sensações e sentimentos do agente contra o conselho de algum superior distante.

Arquivos

Odeia blá-blá-blá tecnológico? Quer escrever alguma coisa melhor? Aqui está sua chance. Alguns jogadores da White Wolf ficam confusos com as distinções quanto ao que seus personagens devem ou não saber sobre outros grupos sobrenaturais. Se você está conduzindo uma campanha Tecnocrática Interligada, os arquivos são uma forma rápida de reunir essa informação. Colocar um amálgama contra uma ameaça sobrenatural é um arquétipo clássico para aventuras da Tecnocracia. Se você tem um computador com a fonte Tecnocrática certa, junte dois ou três parágrafos sobre o que seu Constructo local sabe sobre a ameaça sobrenatural da semana.

Para acrescentar divertimento, você pode plantar intencionalmente informações falsas sobre essas ameaças terríveis. ("Todos os vampiros odeiam alho, não odeiam.") Se você é particularmente criativo, forneça fatos corretos. Mude os nomes de facções ocultas, suas fraquezas e quase qualquer coisa que você desejar. Se você é um daqueles Narradores que criam novas linhagens, licantropos e Kuei-jin a cada mês, aqui está sua chance de testá-los e ver se eles não são falhos. Escreva os dados sobre avistamentos e encontros anteriores, consiga um envelope pardo para seu Supervisor e solte seus cães da Linha de Frente em cima deles. Scully e Mulder nunca tiveram nada de mão beijada.

Idealismo e Corrupção

Desilusão e decadência são temas excelente em uma campanha de longo prazo. À distância, a Tecnocracia é um imenso monólito; olhe mais de perto e você verá as rachaduras. Esse tipo de jogo é muito diferente daqueles em que se supõe que nossos heróis vão destruir a Tecnocracia. Após uma crônica prolongada, o amálgama consegue pistas sobre uma bomba-relógio tiquetaqueando no coração da União, como a conexão do Sindicato com a Pentex, o Culto de Autoctonia, impérios criminais ou a demência dos Engenheiros do Vácuo. Nunca facilite esse tipo de enredo; os personagens podem até vir a salvar a União, mas apenas com o risco de destruir suas próprias reputações e fazer inimigos.

Enredos como estes são melhores se desenvolvidos em níveis. Comece devagar. Um exemplo de corrupção branda (um representante do Sindicato possuído que sucumbe, um Engenheiro do Vácuo aterrissando sua nave no oceano) é descoberto durante uma missão de rotina. Esse fato então dá pistas sobre alguma coisa muito mais profunda (um grupo de lobisomens deturpados que está infestando os membros de uma companhia com a mácula da Wyrn, Nefandi tomando o controle da tripulação de um constructo de pesquisa na Umbra Profunda). Uma pista conduz a outra e em poucos episódios de sua série, outra perspectiva é revelada.

Por qualquer razão, os membros de alto escalão da Tecnocracia estão cegos a essa ameaça. Escolha sua razão — o dado é inconclusivo, os teóricos não compreendem isso, a cobertura é muito boa. Até mesmo os oficiais de alto posto ainda são humanos e sujeitos a

cometer erros ou uma concepção errada. O amálgama pode ter que sair um pouco clandestinamente enquanto limpa a sujeira, tornando-o um excelente pano de fundo para uma crônica maior. Acrescente histórias curtas de uma sessão entre o problema maior, e você poderá vir a revelar uma vasta conspiração sinistra que não requer cinco temporadas de *Arquivos X* para explicar.

Agendas

Como citamos anteriormente, muitos dos objetivos da Tecnocracia em uma área geográfica específica são definidos pelo Simpósio local. Tecnocratas do alto escalão estabelecem essas agendas, propondo quais objetivos são mais importantes no futuro próximo. Esses objetivos variam levemente de Convenção para Convenção, é claro: acadêmicos escrevem teses sobre resolução de problemas; representantes do Sindicato escrevem balanços audaciosos e decisivos de missão; pesquisadores descrevem propostas para concessões e assim por diante. A despeito de quem fixa a proposta diante do Simpósio, depois ele terá que documentar quanto bem realizou esses objetivos.

Como a presença de uma agenda se manifesta em uma crônica Tecnocrata? Após dar uma boa olhada na área em que suas histórias estão localizadas, considere os objetivos mais importantes da União nessa região. Depois, estabeleça uma missão em torno de cada um. As agendas devem ir direto ao ponto. O sucesso deve ser medido de alguma forma e o objetivo não deveria ser excessivamente idealista. Uns poucos exemplos são apresentados a seguir:

Elimine Transgressores da Realidade: Esta missão é o tipo mais básico — aquela que todo mundo espera porque já tem visto isso repetidamente em crônicas da Tradição. Entretanto, é apenas uma agenda típica. Se a Tecnocracia não tivesse tantos outros objetivos, ela poderia se concentrar em destruir completamente cada Capela. Em uma crônica Tecnocrata, a União tem que controlar cuidadosamente seus recursos. Se você pensa que a União está saturada de agentes suficientes em uma área para tomar conta de tudo, então assim será, mas em muitos lugares, operações mais baratas mal reforçam a segurança de todos os presentes.

Comece com a razão pela qual o Simpósio quer destruir uma Capela específica. O simples fato de que os habitantes são magos Tradicionalistas é suficiente para um começo, mas por que esses magos são tão importantes? O mais provável é que eles se tenham tornado poderosos demais, estão atraindo Paradoxo demais, descobriam demais sobre uma operação local da União, mataram proletários demais, invocaram alguma coisa que não conseguem controlar, ou fizeram uma aliança com uma agência sobrenatural perigosa. Não tenha medo de ir ao extremo da escala ética: ou a Capela honestamente merece ser esmagada, ou um mal-entendido sobre a ameaça real tem de ser resolvido. A escolha é sua.

Abdução e Condicionamento de Mais Recrutados: Nesta missão, os recrutados locais têm o comando sobre um Mente Silenciosa promissor, ou um "Mago" possivelmente recém Capacitado. Esta operação é muito direta. A equipe captura e condiciona alguém para torná-lo um proletário temporariamente, ou caça um futuro mago pela metade da cidade. Uma opção é fazer com que o amálgama pesquise o quadro primeiro e depois decida sobre meios para



capturá-lo ao invés de matá-lo. O último passo a dar, então, é o condicionamento, uma experiência muito emocional. O amálgama precisa justificar para seu novo recruta porque a Tecnocracia tem o direito de impor a concepção de realidade das Massas. Jogos mentais para todos os gostos!

Instalar uma Fachada: A União conduz suas operações através de uma série de Centrais de Expedição, Casas de Segurança e de outras fachadas. Essa cobertura propicia a condução de negócios que são auto-suficientes no mundo normal enquanto oferece possibilidades para operações ocultas. Companhias como as recém criadas empresas de informática, agências de viagens, cadeias de hotéis, pequenas corporações — se você faz parte de uma conspiração Tecnocrática de 500 anos de idade, onde você a esconderia? Nessa história, os jogadores precisam descrever como vão tomar ou instalar outra frente na operação, passo por passo. Depois de fazer isso, eles podem continuar a usá-la como um recurso durante a crônica. Personagens do Sindicato têm uma chance de brilhar nesse tipo de operação, independente de ser lícita ou não.

Investigar o Desconhecido: Você já viu isso na televisão inúmeras vezes. Uma investigação sobre algum fenômeno sobrenatural que ninguém compreende, ou surge um mistério que precisa de explicação. Alguém precisa documentar o que realmente está acontecendo. A distorção aqui é que esses agentes não impõem apenas a lei; eles impõem a própria realidade. Uma vez que a ameaça possa ser combatida, classificada e documentada, um Supervisor precisa decidir se ela representa ou não perigo suficiente para autorizar a destruição. Ter alguns simpatizantes no FBI não machuca.

Investigar Negócios Internos: Um Supervisor, um representante de um Sínodo, ou os próprios personagens descobriram uma pista sobre corrupção dentro da União. Os aspectos importantes a serem determinados ao desenvolver essas crônicas envolvem quem convocou os personagens, se eles vão trabalhar "fora da caixa" para resolver o problema, se eles vão agir clandestinamente e para onde a trilha conduz.

Conter Ameaças Internas: Nem todo problema interno envolve lealdade ou pureza. Nessa história, criações dos Progenitores fogem do controle, Camaradas organizam uma rebelião, um recruta promissor resiste a seus educadores um pouco demais ou (pior de tudo) uma colônia remota da Tecnocracia é invadida. Envie os solucionadores de problema, e deixe a contingência da onda de choque um passo atrás deles.

Explorar as Profundezas: Temos feito um monte de suposições sobre a frequência das operações de Linha de Frente, mas não vamos deixar de lado nossos valerosos Exploradores Engenheiros do Vácuo. Lembre-se que existem inúmeros reinos não descobertos na Grande Profundidade, assim como bem aqui, na Terra. Com a Ciência Dimensional, uma equipe conduzida pelos Engenheiros pode aterrissar em quase qualquer lugar. Muitos suplementos, incluindo o *Book of Words*, fornecem várias opções. Os Engenheiros do Vácuo também guardam muitos segredos, que eles têm mantido longe de todos e que aparecem mais quando a Terra está bem distante. Envie o amálgama para avaliar os recursos da mais recente descoberta dos Engenheiros. A União irá classificar, pacificar ou eliminar o que eles encontraram lá? As ações do amálgama podem influenciar o resultado, o que é talvez o mais perigoso tipo de crônica para agentes.

Como citamos no capítulo de História, as viagens ao Universo Profundo e outras dimensões têm se tornado extraordinariamente perigosas. O amálgama pode, ainda, tentar descobrir a razão para essa súbita mudança no declínio e nos fluxos da realidade quântica. Talvez os personagens sejam parte de uma missão para descobrir a ameaça da nova Estrela Vermelha documentada pelos Engenheiros do Vácuo. Essas missões oferecem as maiores oportunidades de crônicas estranhas não restritas pelos conceitos da realidade cotidiana da Terra, mas certifique-se de usar esses temas com moderação. Afinal de contas, a Tecnocracia é sobre a humanidade, não sobre um punhado de caras em trajes espaciais parados observando luzes estranhas como no final de *Jornada nas Estrelas: O Filme*.

Vivendo o dia-a-dia: Até mesmo os Tecnocratas são pessoas normais. Todo operativo (bem, exceto pelos constructos) um dia foi uma pessoa normal, com uma vida, esperanças, sonhos, ambições e medos. Juntar-se à União não significa desistir de todo o tempo livre; muitos Tecnocratas ainda mantêm um "emprego de período integral" enquanto trabalham esporadicamente para a União, conforme a necessidade. Alguns operativos não vêem nenhum tipo

de diferença entre seu trabalho normal e os objetivos da União — um cientista robótico Iterador está fazendo o trabalho da União tanto se estiver no seu laboratório ou em campo. Tire uma sessão ou duas para olhar para as pessoas sob os chapéus pretos. Exiba alguns membros da família, crises pessoais e velhos amigos. O modo como o Tecnocrata reage ao resto da humanidade é quase tão importante quanto como ele lida com outros operativos Iluminados e com os Transgressores da Realidade — mais ainda, já que essas são as pessoas que a União se esforça para defender e proteger. Descubra até que ponto o processo de Capacitação mudou a perspectiva do operativo sobre a humanidade — seus agentes têm pena dos humanos normais? Eles os temem (por causa da possibilidade de exposição da conspiração global Tecnocrática)? Os apadrinham? Quanto eles contaram aos membros da família? O que acontece quando velhos amigos e amantes pulam para o outro lado da cerca? Esta é uma oportunidade real de descobrir o que conduz cada agente de seu amálgama. Também é uma oportunidade de dar uma olhada no que os operativos fazem quando não estão ocupados correndo por aí cuidando dos negócios da União.

Histórias Alternativas

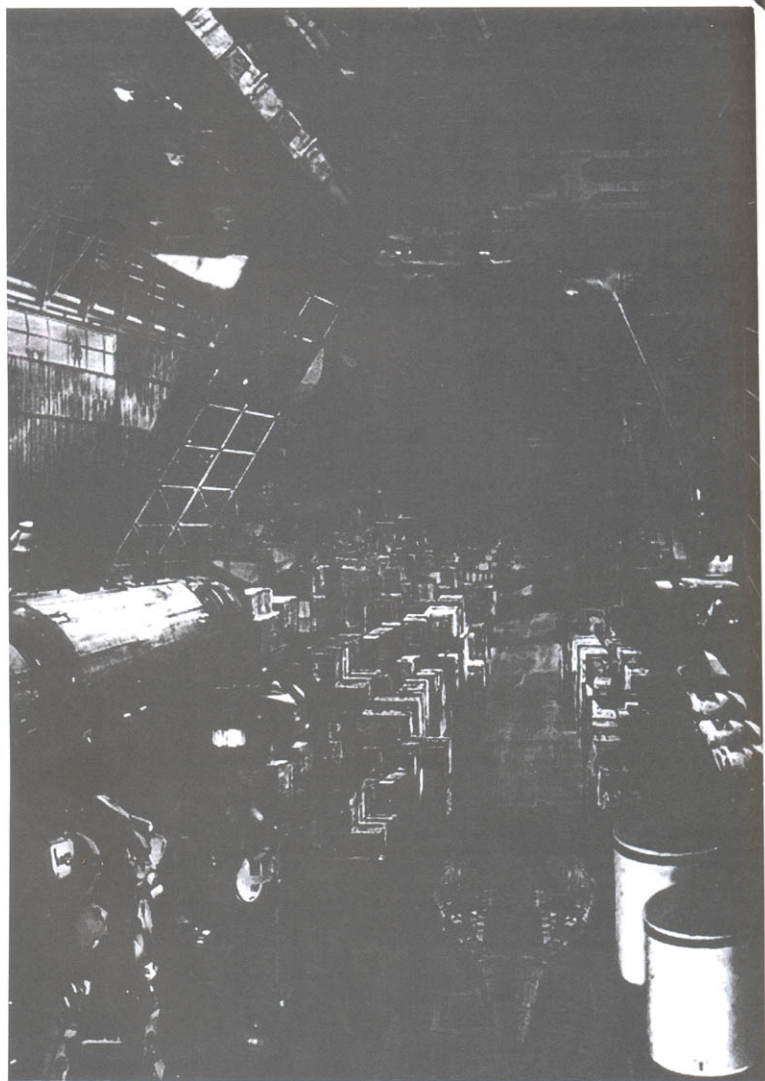


Embora a União careça da tecnologia para enviar pessoas para o passado (por enquanto), a Nova Ordem Mundial fez um trabalho fenomenal de reescrever a história para adequá-la aos objetivos da União. Se essa revisão constante transformou ou não em verdadeiros fatos que uma vez foram falsos, é difícil comprovar; até mesmo escavadores de túneis cronoscópicos (instrumentos para olhar através do tempo) são capazes apenas de determinar um passado que poderia ter acontecido. O passado é tão fluido quanto o futuro, e é por isso que a Tecnocracia planeja usar ambos na luta pelo presente.

Um amálgama curioso e introspectivo poderia ser designado para uma missão de pesquisa que de outra forma seria entediante, percorrendo o globo em busca de peças que a União necessite para consolidá-la através do passado. Tais agentes de campo poderiam encontrar uma ampla variedade de resistência, de encontros com transgressores protegendo suas relíquias, culturas estrangeiras com perspectivas muito diferentes dos próprios agentes (embora esse tipo de história seja excelente para exibir um agente que não é o americano típico de classe média), pedaços de história que parecem fora do lugar ou vão contra o que os agentes haviam sido instruídos a esperar. Recuperar peças de bibliotecas ocultistas, teorias conspi-

ratórias, recortes Nodistas e fragmentos litúrgicos pode certamente levar os personagens a questionar o glorioso passado de sua União!

Mais interessante do que apenas o passeio moderno através de histórias alternativas é a ambientação do jogo em uma linha de tempo diferente do passado. O que teria acontecido se os Adeptos da Virtualidade não tivessem deixado a União? Se os Filhos do Éter permanecessem, seu ramo de ciência se tornaria mais aceitável do que o dos Iteradores? O que aconteceria se uma das Tradições tivesse estabelecido um braço forte no Consenso anterior a batalha? O melhor truque aqui é pegar um pedaço da história, modificar um pouco e depois sentar para pensar sobre como essa única mudança poderia ter tido um impacto sobre o desenvolvimento do resto do mundo. Veja **Magos: A Cruzada dos Feiticeiros** para alguns exemplos de um passado que poderia ter existido. Não se limite apenas a uma linha de tempo reta — você pode conduzir uma crônica Tecnocrata na Europa da Segunda Guerra Mundial, no Japão pós-Restauração, ou até mesmo na China Imperial ou no alto Egito com facilidade. Jogue com viajantes na rota comercial da Estrada da Seda entre a China e a Europa, ou com os construtores de armas da China tentando rechaçar os Mongóis. Tente engenheiros trabalhando com pirâmides e tumbas, enquanto místicos tentam subverter os Faraós com religião e hekau. Existe uma função para cientistas engenheiros em cada cultura da história.



Capítulo Oito: O Arsenal

... para um homem com um martelo, tudo parece com um prego.... Para um homem com um lápis, tudo parece com uma lista. Para um homem com uma câmera, tudo parece com uma imagem. Para um homem com um computador, tudo parece com dados. E para o homem com tabelas, tudo se parece com números.

— Neil Postman, *Tecnopólio — A Rendição da Cultura à Tecnologia*

Ciência Inspirada Facilitada



Se nós conseguimos imaginar isso, podemos fazê-lo. Nós temos a tecnologia.

— o mantra Tecnocrático

Embora os Tecnocratas freqüentemente im-provisem em seus efeitos científicos, eles também são treinados intensivamente antes de sair em campo. Os Procedimentos são técnicas que são usadas repetidamente, sobretudo porque resolvem os problemas que os amálgamas mais encontram.

Junto com dispositivos e aparatos, as ferramentas de alta tecnologia do comércio, os Procedimentos asseguram que um Tecnocrata está pronto para dar conta de praticamente qualquer coisa que o mundo tenha a oferecer. Os dispositivos Tecnocráticos permitem

aos agentes usar desenvolvimentos científicos que costumam estar além de suas próprias capacidades.

O Capítulo Dois contém uma visão mais detalhada sobre como os Tecnocratas encaram o processo de Ciência Inspirada. Aqui estão descritos muitos dispositivos e Procedimentos para uso em campo.

Note que os vários suplementos da **Tecnocracia** também contém vários dispositivos e Procedimentos específicos para cada Convenção. Por causa do espaço, a maioria dessas listas não foi reimpressa aqui, a menos que tenha sido atualizada ou alterada. Algumas delas, porém, são úteis o suficiente para serem disponibilizadas a todos os membros da União.

Procedimentos



Um Procedimento é uma forma de fazer as coisas. Através da prática, treinamento especial e rotina, os Tecnocratas podem realizar proezas além de sua capacidade normal. É claro que essas proezas não são mágicas — elas são apenas exemplos de perícia aplicada!

Os Procedimentos vêm do treinamento que todos os Tecnocratas têm como peritos em seus campos. O conhecimento da Esfera apropriada é indispensável, claro, mas isso mostra simplesmente que o Tecnocrata tem o conhecimento apropriado para executar o procedimento corretamente. Seres humanos normais carecem do treinamento especializado necessário para realizar tais proezas, claro; é tudo uma questão de instrução.

Apenas para referência, os Procedimentos estão divididos entre as várias Esferas, mas um Tecnocrata raramente se refere a um Procedimento como um Efeito de uma Esfera específica — entre as fileiras dos Cientistas Iluminados um Procedimento é apenas um tipo específico de conhecimento.

Todos os Tecnocratas são encorajados a estudar intensamente os Procedimentos. Improvisação no campo é útil, mas imprevisível. O conhecimento de Procedimentos apropriados garante um conjunto de formas eficientes e testadas de lidar com muitas situações. Aprender Procedimentos é uma questão de tempo e esforço; um Tecnocrata pode estudar com outro agente para aprender Procedimentos específicos, ou pode até mesmo improvisar, baseado nas descrições que ele ouviu. Algumas Convenções guardam alguns de seus Procedimentos cienteiramente, mas na maioria dos casos, um Tecnocrata precisa ter uma certa quantidade de conhecimento mundano para usar um Procedimento. Afinal, decodificar um arquivo de computador necessita ao menos de uma compreensão básica de codificação matemática! Ainda assim, um Tecnocrata com treinamento variado provavelmente tem uma contingência para a maioria das ocasiões.

Alguns dos Procedimentos descritos a seguir têm uma metodologia e aparato recomendado, mas é claro que cada agente é encorajado a desenvolver seus próprios Procedimentos característicos.

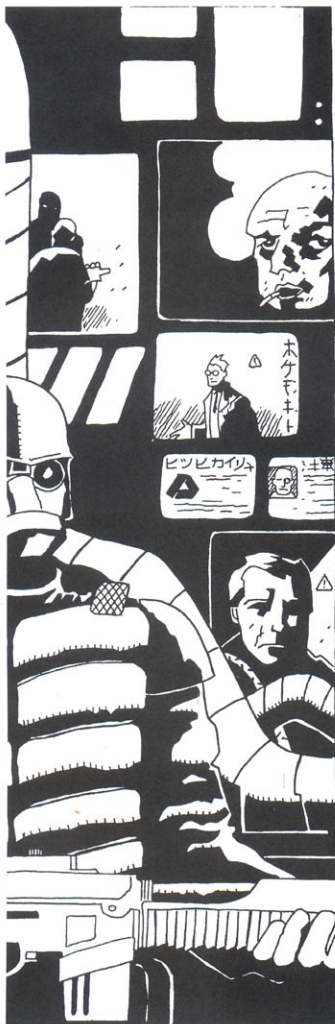
Procedimentos de Correspondência

As definições de espaço se provam um belo enigma científico para a tecnologia — compreender grandes distâncias é simples, mas alterar a distância ou o próprio espaço é extraordinariamente difícil. Poucos

Tecnocratas desenvolvem uma compreensão de Correspondência além das bases dos padrões espaciais. Na verdade, transportar objetos, abrir "portais estelares" e encurvar o espaço é uma função de aparatos poderosos.

Vigilância (• • Correspondência ou • • Correspondência, • Forças)

Ao chegarmos ao final do século XX, as câmeras de vigilância estavam em quase todos os lugares. O Grande Irmão observa a velocidade dos carros em nossas rodovias, criminosos potenciais em lojas de varejo e Adormecidos em qualquer lugar desde caixas automáticas a supermercados. Para onde vai



toda essa informação? E, mais importante, o que acontece com todos esses dados? Aquele pequeno fio vermelho no topo de uma câmera pode estar ligado a quase qualquer coisa. Acessando o fluxo eletrônico de todos esses dados, um agente pode observar praticamente qualquer área monitorada por uma câmera de vídeo. Obviamente, esse Procedimento é famoso entre os Vigilantes, mas quase qualquer membro da União pode fazer uso dele.

Os Administradores da Função Temporal frequentemente usam esse Procedimento em conjunto com Forças 1. Monitorando flutuações da energia local, eles não precisam de uma câmera de vídeo. Eles podem "ouvir" ou "sentir" esses dados (através de implantes no sistema nervoso, é claro) ao invés de vê-los. Qualquer sala com um telefone pode estar acessível (mesmo se o telefone estiver "no gancho"), ou qualquer dispositivo com um microfone pode fazer o truque.

[Qualquer local com uma câmera de vídeo (ou microfone, ou telefone...) é um jogo fácil para o procedimento **Vigilância**. Monitorar um local descrito vagamente em uma instrução de missão requer quatro sucessos; conforme a equipe aprenda mais sobre o alvo, o número de sucessos necessários diminui. Alternativamente, agentes usando aparatos de **Vigilância** podem manter um "raio de ação" em um edifício onde eles acreditem que um Transgressor da Realidade está em ação; dois sucessos poderiam então ser suficientes para monitorar o que está ocorrendo lá dentro.]

Dispositivo de Rastreamento (• • Correspondência)

O Sindicato usa uma variação do Procedimento **Vigilância** para rastrear indivíduos específicos. Dê uma olhada em uma nota de R\$ 10 uma hora dessas. Você percebeu que ela tem uma tira magnética? Já imaginou o que está codificado nela? Passou através de qualquer detector de metal ou detector de livros ultimamente? Alguns agentes paranóicos da Nova Ordem Mundial acreditam que qualquer coisa possa ser usada como foco para esse Procedimento; outros insistem que a Tecnocracia realmente não conseguiria esconder tantas bíblias em quartos de hotel.

[Na Tabela de Alcance de Correspondência, o **Dispositivo de Rastreamento** funciona como qualquer outra posseção familiar; três sucessos são necessários para monitorar a pessoa que o carrega.]

Tela de TV (• • Correspondência, • • Mente)

Centenas de milhares de pessoas recebem imagens de televisão em seus lares todos os dias. Além disso alguns são seduzidos pela promessa da "televisão interativa" — programas que permitem a espectadores interagir com o programa. Os tecnofóbicos insistem que essa interação vale para ambos os lados, que esses dispositivos permitem às redes observar as pessoas que assistem seus programas. A Tecnocracia, é claro, levou essa ideia um passo adiante. Onde quer que exista um aparelho de TV, um Tecnocrata treinado pode usar o procedimento **Tela de TV** para observar qualquer um na sala.

Quando o Adormecido fita distraidamente a tela fosforescente, ele não apenas abre mão de uma fração de sua Energia Primordial, como também se submete à monitoração da Tecnocracia. Se esse Procedimento for ativado em conjunto com Primórdio 1, o vigia pode detectar se alguém na sala está usando magia, seja consciente ou inconscientemente. Se o número de sucessos exceder a Força de Vontade do espectador, o observador pode não só ler emoções superficiais, como também analisar as defesas psíquicas. Assim que a cara de um mago vá diligentemente para frente de um televisor é certa que sua mente irá em seguida.

[Com um sucesso, o agente é capaz de detectar o batimento cardíaco e estado mental de qualquer pessoa escolhida dentro do



campo de visão da tela. Com dois sucessos, o Tecnocrata pode reunir dados gerais sobre as pessoas na área imediata, tal como o número de indivíduos na sala. Três sucessos permitem ao operador observar qualquer coisa que transpire na sala.]

Edição Seletiva (•• Correspondência, •• Entropia)

Observe cuidadosamente! Agora você me vê; agora não me vê. Um Tecnocrata é um mestre em Procedimentos de dissimulação, necessitando se esconder nas sombras da tecnologia. Com essa combinação de Esferas de influência, um agente pode tomar precauções prévias contra ser monitorado. Uma Edição Seletiva pode proteger contra qualquer tipo de vigilância por um breve período de tempo, enquanto o Procedimento Tecnocrático puder justificar isso. (Por exemplo, "Minhas transmissões eletromagnéticas deram curto em todas as câmeras de vídeo.")

O agente que usa a Edição Seletiva se torna, efetivamente, Camuflado (como o Antecedente), antecipando e frustrando quaisquer métodos de gravação de suas atividades. Alguns operativos também aprendem onde os agentes inimigos colocam câmeras e microfones; esses Tecnocratas aparecem como um borrão escuro ou imagens granuladas em mídia gravada. Outros aprendem a enganar seus mestres, fazendo tudo o que eles podem para vigiar os Vigilantes.

[A duração do Procedimento é baseada na Tabela de Dano e Duração para magia. Se o agente está sendo monitorado por outro Procedimento de Correspondência, os dois testes são resistidos. O número mais baixo de sucessos é deduzido do valor mais alto, assim até mesmo um disfarce parcial pode ajudar a distorcer a vigilância.]

Coordenação (••• Correspondência, ••• Mente)

Esse Procedimento é do tipo que um Supervisor pode habilitar em sua Casa de Segurança para se certificar que uma missão está indo de acordo com o plano. Cada agente na equipe deve ter algum tipo de câmera escondida em seu personagem. Filmes típicos de espionagem nos mostram que esse truque pode ser aplicado com dispositivos em miniatura ocultos em um par de óculos ou em um broche de lapela. Todos os dados transmitidos por essas câmeras são, então, acessados por um laptop na base de operações. Em uma tela de computador, o Supervisor pode observar seus agentes se movendo para a posição. Muitos amálgamas têm um "coordenador" específico que toma conta desse Procedimento através de um laptop nas redondezas. Adicione um "dispositivo de comunicação" para cada agente e você tem uma forma do operativo aconselhar a todos sobre como proceder se a missão não seguir conforme os planos. Esse transmissor pode parecer com um micro-ponto localizado acima das cordas vocais de um agente, fone e microfone oculto (tornado popular pelos ternos pretos do serviço secreto), ou uma história exótica sobre agentes iluminados usando telepatia de nível baixo. Se essa explicação é exagerada para você, porém, simplesmente lance mão de telefones celulares e walkie-talkies, ignorando problemas como alcance e interferência na frequência. Os Narradores são aconselhados a usar o que seja racionalmente mais plausível para seu grupo de jogo; o efeito continua sendo o mesmo.

[Se a equipe é formada por um grupo de estranhos, são necessários quatro sucessos para estabelecer um elo com a Coordenação; se a equipe tem treinado intensamente junto, dois ou três devem ser suficientes. É claro que se o Coordenador conseguir apenas um ou dois sucessos, é possível que os agentes mais experientes sejam capazes de ouvir um ao outro, deixando os proletários fora do ar. Como uma observação, a Coordenação é segura contra interferência eletrônica e vigilância, mas efeitos de "contra-mágica" podem aumentar a quantidade de sucessos necessários.]

Inteligência (••• Correspondência, • Mente)

Regra Número Um de Espionagem na Era Moderna: Cada detalhe concebível de informação é armazenado em algum lugar em um computador. Tudo que um hacker necessita para acessá-los é um pouco de tempo, um pouco de conhecimento e um pouco de paciência. Esse Procedimento funciona sob essa falsa crença, o que permite a um Supervisor, Líder de Equipe ou Coordenador puxar quantidades maciças de informação no meio de uma missão.

[Pelo bem da plausibilidade, o Narrador terá que definir um número de sucessos necessários baseado na natureza esotérica da informação requerida (algo como usar a tabela de Feitos Mágicos) para esse Procedimento. Os filmes de espionagem nos mostram que as seguintes informações podem ser encontradas fácil e eficientemente: plantas baixas de construções, arquivos pessoais de agentes inimigos, números de telefone, endereços, planos de voo, arquivos sobre grupos terroristas e qualquer outra coisa que possa ser colocada num arquivo de texto.]

Organização (••• Correspondência, ••• Vida)

A Tecnocracia não pode estar em todo lugar... apenas em áreas limitadas de intensa vigilância. Quando os agentes de um amálgama se deslocam para uma posição, eles precisam de informações atualizadas sobre cada criatura viva que os cerca, especialmente Transgressores da Realidade. É aqui que o Procedimento Organização entra em ação. Rastreando o calor do corpo, acessando satélites de vigilância e monitorando ondas sonoras, um coordenador com uma porção de sensores no campo pode sentir a movimentação dentro de sua área de vigilância. Junto com o Procedimento de Coordenação, ele pode então dar um passo-a-passo contínuo enquanto as unidades inimigas se movem para a posição.

[Muitos veículos da Tecnocracia têm um conjunto de sensores ou monitores escondidos. Uma van volumosa pode até mesmo ter telas de computadores e de televisão ligadas a esses dispositivos. Usando esse efeito em conjunto com Primórdio 1, ou coordenando com Primórdio para rastrear forças primordiais, você também será capaz de distinguir seres paranormais dos Mentes Silenciosas.]

Procedimentos de Ciência Dimensional

Este reino da ciência, conhecido por alguns jogadores de *Magia* como a "Esfera do Espírito", é raro entre os Tecnocratas. Embora muitos Engenheiros do Vácuo (e Tecnocratas que trabalhem em

seus amálgamas) necessitem de um comando salutar dessa ciência visio-nária, a maioria dos agentes da Tecnocracia não será capaz de desen-volvê-la além de Efeitos de Nível 2. Algumas poucas exceções são citadas abaixo, mas como sempre, o Narrador deve especificar algumas das aplicações dessa Esfera de influência quando estiver auxiliando seus jogadores a formarem seu conceito de amálgama.

Óculos Escuros Espelhados (• Ciência Dimensional)

O que seria um Homem de Preto sem seus óculos? O foco para esse Procedimento é (bem obviamente) um par de óculos de sol. Os Ternos Pretos não os usam apenas porque eles promovem anonimidade e não os carregam simplesmente para "parecer legais". Considere o que os óculos de sol fazem — eles polarizam a luz. É possível refletir alguns raios ultra-violeta, ajustando-se seletivamente o brilho de suas redondezas e elimi-nando o que você não quer ver. Quando usado como aparato para Espírito 1, esse princípio é levado um passo adiante. Focalizando sua per-cepção na procura por "dados anômalos" ou "Transgressores da Realidade", o agente pode se treinar a sentir coisas que "não estão real-mente lá".

[Esse efeito por si não exige um teste de Iluminação; normalmente, um teste de Percepção + Protidão resolverá. Entretanto, o agente pre-cisa saber o que está procurando com esse efeito. Por exemplo, uma força de defesa paranormal "caça-fantasmas" não verá uma aparição aciden-talmente a menos que suspeite que ela esteja lá e esteja procurando espe-cificamente por ela. O número de sucessos exigido depende do tipo de percepção multidimensional desejado — revelar fantasmas provavel-mente requer apenas uns poucos sucessos, mas espionar as profundezas dos mundos espirituais a partir do mundo material provavelmente exigirá mais sucessos.]

Escudo de Interferência Quântica (• • Ciência Dimensional)

Qualquer Tecnocrata que aprenda Ciência Dimensional descobre rapidamente o perigo das entidades extradimensionais. Com uns quan-tos ajustes nos calibradores de ressonância apropriados, porém, o agente pode tornar difícil para tais seres se manifestarem no mundo material. Como muitos alienígenas têm poderes e tecnologias psíquicas incomuns que penetram em nosso mundo, esse Procedimento é uma defesa ines-timável.

[Fortalecendo a Película, o Tecnocrata impede alienígenas/espíritos de tocar o mundo material. Cada sucesso conseguido fortalece a Película em um ponto. Mover a ressonância quântica mais próximo da "Terra normal" também pode diminuir a Película, embora isso quase nunca seja feito. Combinado com Primórdio 2, o escudo também fornece contra-mágica contra quaisquer ataques que os "alienígenas" do outro lado pos-sam lançar.]

Bomba Dimensional (• • • Ciência Dimensional)

Embora seja necessária uma imensa quantidade de perícia para inter-ferir seriamente em outras dimensões, empurrar um pequeno objeto para um outro reino é uma tarefa bem simples. Este tipo de tarefa leva apenas alguns minutos com as ferramentas certas para recalibrar a ressonância quântica de um objeto. Uma vez "mudado de fase", o objeto cai em ou-tra dimensão. O uso mais comum para esse Procedimento é atirar bom-bas ou outras armas carregadas Primordialmente, para revidar os ataques de entidades extradimensionais.

[Com um teste bem sucedido, o agente pode empurrar um pequeno objeto — digamos, uma granada de mão ou algo do tipo — para outra dimensão. Isso é suficiente para despejar pequenos "presentes" para alie-



nígenas incontroláveis. Com mais sucessos, o Tecnocrata pode afeitar um objeto maior, portanto, com tempo, alguém pode conseguir sintonizar algo tão grande como uma arma nuclear.]

Procedimentos de Entropia

Compreender a probabilidade e a aleatoriedade — quase sempre através de complexos cálculos de teorias do caos — é uma ferramenta excelente para lidar com excentricidades humanas ou sistemas instáveis. Tecnocratas habilidosos em teoria do caos são capazes de prever variáveis complexas e influenciar situações para favorecer resultados específicos. Naturalmente, esse tipo de manipulação é perfeito para mexer com mercados e economias e, por isso, esta é uma atividade fundamental entre os executivos do Sindicato. Entretanto, os elementos batalhadores e criteriosos da teoria do caos não estão perdidos para outros Tecnocratas; os Iteradores usam Entropia em suas tabelas de predição, enquanto os Progenitores calculam a decadência natural em processos de crescimento de vida.

Predição Não Linear (• Entropia)

A matemática do caos permite predições de equações de variáveis múltiplas do estado aleatório. Esta afirmação basicamente se agrega a uma boa parte da realidade — interações complexas governadas por mudanças minúsculas em milhares de probabilidades. Um pouquinho de poder computacional, alguma habilidade matemática e um toque de intuição é o suficiente para conseguir uma previsão vaga dos resultados possíveis.

[O uso bem sucedido da **Predição Não Linear** permite a um Tecnocrata determinar o resultado provável de uma ação. Quanto

mais as variáveis envolvidas, mais sucessos são necessários para conseguir uma predição acurada. Por exemplo, se você está tentando descobrir qual carta é provável que você compre na próxima rodada, você pode precisar de apenas um ou dois sucessos, mas determinar onde um TR está indo se esconder pela próxima semana poderia exigir oito ou mais.]

Altamente Provável (•• Entropia)

Até mesmo as tarefas implausíveis têm uma possibilidade de ocorrer. Esse Procedimento dos Estatísticos é uma variante da rotina **Sorte de Principiante**. Entretanto, diferente de um mago que consegue realizar algum feito aparentemente impossível... uma única vez... um Estatístico (ou outro Tecnocrata) inflige um destino catastrófico à vítima de sua escolha. O estudioso da probabilidade recita as chances de ocorrência do evento, e quando a leitura termina, uma coincidência enorme acontece... apenas uma única vez.

[O Narrador deve usar uma escala de 1 a 20 para classificar a probabilidade de um evento acontecer: um evento relativamente simples e provável, como escorregar em uma poça de lama, pode ser classificado de 1 ou 2, enquanto uma ocorrência astronômica, como um avião caindo do céu na cabeça de alguém, pode ser classificada de 18 ou 19. Este será o número de sucessos exigidos na tabela de Feitos Mágicos. O teste é do tipo tudo-ou-nada — você não pode fazer a metade de um furacão atingir um estacionamento de trailers, não importa quão bem a estatística prove um relacionamento causal entre os dois. Mantenha em mente que se houver abuso deste Procedimento, a probabilidade geral de ocorrência de "coincidências impressionantes" adicionais cresce muito.

Um efeito alternativo é a verificação da porcentagem de probabilidade de um evento se realizar. Se um Estatístico consegue um teste bem sucedido, o Narrador pode dizer apenas que há uma



chance de um evento fabuloso ocorrer, deixando assim para o Estatístico decidir se continua ou não a arriscar um pouco de Ciência inspirada antecipadamente.]

Análise Estratégica da Ineficiência

(Entropia, ** Tempo)**

Esse Procedimento é usado para avaliar as fraquezas em ações e estratégias vindouras de uma organização inimiga. Através de análises estatísticas e comportamentais precisas, a Iteração X é capaz de dizer o que uma organização inimiga — tal como uma Capela, ou até mesmo uma Tradição inteira — é mais propensa a fazer a seguir, e qual ponto durante essa atividade será o mais vulnerável. É então que os HIT Marks são chamados.

[Esse Efeito geralmente exige várias horas de análise sobre dados estratégicos, mapas e papelada de avaliação. Em um aperto, porém, ele pode aparecer como um "pressentimento repentino". O sucesso pode ajudar a prever os planos de um grupo inimigo, embora sucessos múltiplos sejam necessários para predir com qualquer escala de precisão ou detalhes além de um "Eles estão...ããã... em casa." Uma falha indica que nenhum plano concreto pode ser formalizado, enquanto uma falha crítica geralmente dá informações erradas.]

As de Ouros (* Entropia, ** Primórdio)**

Na linguagem da Máfia, o ás de ouros é uma carta de má sorte. Este Ajuste dá vida a essa superstição. Com ele, um Inspetor ou outro operativo do Sindicato pode infligir uma extrema má sorte a um inimigo. Embora este Efeito seja de curta duração — uma hora, no máximo — durante esse período, a lei de Murphy tem controle total e completo sobre a vida da vítima. Sua sorte é tão ruim que pode colocar sua vida em risco. Atacar o Tecnocrata é a pior coisa que se pode fazer, já que inevitavelmente as armas vão quebrar ou funcionar mal (ou explodir em sua mão), e outros ataques não se sairiam melhor.

[Resumindo, esse efeito inflige uma maldição no Padrão da vítima. Cada dois sucessos conseguidos durante a conjuração causam à vítima a perda de um sucesso de cada uma de suas jogadas subsequentes, pela duração do efeito. Como sempre, se o alvo conseguir um número de sucessos "negativo", o resultado é uma falha crítica.]

Ceticismo Saudável (* Entropia, ** Mente)**

"Isso não vai funcionar e eu vou explicar a você o porquê..."

Qualquer um com conhecimento científico avançado (tal como quatro pontos na Habilidade Ciência ou Medicina) pode oferecer uma explicação razoável de porque um fenômeno sobrenatural não deveria funcionar. Esse Procedimento exige uma "testemunha vulgar": um representante não-iluminado das Massas. Explicando a impossibilidade, um agente Iluminado dissipa o poder do sobrenatural. Afinal de contas, a tecnologia nos ensina que qualquer um com jaleco de laboratório deve ser um cientista e que qualquer um que seja capaz de mascarar uma teoria com os termos técnicos corretos deve estar falando a verdade.

Palavras-Chave (* Entropia, ** Mente)**

"Se nós impulsionarmos isso apropriadamente no mercado e o posicionarmos de acordo com a demografia comum, teremos uma melhor divisão de mercado."

Os Financiadores podem realizar uma variação de **Ceticismo Saudável**, que permite a qualquer um que conheça a terminologia corporativa mais recente contribuir para o sucesso de um negócio comercial. Afinal de contas, qualquer um que tenha um mestrado em administração de empresas deve saber sobre o que está falando...

[**Palavras-Chave** permite a um executivo adicionar sucessos a qualquer teste para determinar o sucesso de uma negociação comercial. O sistema para **Ceticismo Saudável** contra esse efeito funciona mais como "Desfazer", mas sem o componente místico. A dificuldade para esse teste é sempre 8. Se o agente Iluminado for convincente o bastante (e o jogador for bem sucedido no teste, é claro), a força da descrença da testemunha é suficiente para conter a explosão da realidade. Em outras palavras, cada sucesso obtido subtrai um sucesso do outro mago.]

Procedimentos de Forças

Há séculos que a própria física faz parte da Tecnocracia de alguma forma. Por isso, para muitos Tecnocratas a compreensão das Forças é como uma segunda natureza. Como a manipulação de estados de energia é uma forma poderosa de amplificar as armas, a maioria das unidades de batalha Tecnocráticas da Linha de Frente tem um elevado grau de perícia em Forças, especialmente entre os "capangas" cibernéticos da Iteração X e os fuzileiros dos Engenheiros do Vácuo. Ainda assim, os usos da física no laboratório são muitos: os Engenheiros do Vácuo constroem sistemas melhores de propulsão de naves, os Iteradores estudam os blocos fundamentais do universo em seus aceleradores de partículas e os Progenitores trabalham com campos bioelétricos. Um certo nível de Forças, ainda que mínimo, é uma necessidade prática para quase todos os Tecnocratas.

Medição de Corrente (• Forças)

Medidores de gás, medidores elétricos, linhas telefônicas e antenas de microondas — os modernos artefatos de energia estão espalhados por muitas casas e empresas, e todos são rastreados por sua amigável companhia de energia. O que a companhia de água e luz e telefone sabe, a Tecnocracia também sabe.

[Um teste simples de **Medição de Corrente** determina quanta energia está sendo puxada em uma área. Use a tabela de Alcance e a de Dano e Duração de **Mago: A Ascensão** para determinar a área examinada com o Efeito. Laboratórios secretos, salas ocultas e operações ilegais podem frequentemente ser detectados por esse Procedimento. Note, porém, que esse Procedimento não serve para rastrear Energia Primordial.]

Empurrão Cinético (•• Forças)

Normalmente, criar Forças do nada é um Efeito Vulgar e reprovável. Entretanto, alguns agentes podem manipular objetos telecineticamente com habilidades psíquicas, ou usar anéis de translação de força e levitação magnética para criar campos cinéticos. Qualquer que seja desculpa, é meramente um exercício simples de colocar um alvo em movimento.

[Um **Empurrão Cinético** é uma aplicação simples de Forças, embora seja quase sempre vulgar. Esse Efeito pode ser usado para



erguer ou manipular pequenos objetos (até o tamanho um homem); um sucesso pode erguer uma pedra, enquanto três ou mais podem levantar um humano. Um **Empurrão Cinético** também pode atingir uma vítima com dano de Força, é claro.]

Turbinar (* Forças)**

Colocando a conspiração de lado, algumas vezes os agentes simplesmente gostam de matar coisas. Esse Procedimento torna esse trabalho ainda mais fácil. Colocando energia cinética em uma arma de mão (ou eletricidade em um taser, ou luz focalizada em um laser), uma máquina assassina pode aprimorar seus comandos de força letal. Certamente, um Choque de Retorno do Paradoxo pode enviar essa mesma energia de volta a um agente descuidado...

Alguns Narradores podem pedir para os jogadores providenciarem um efeito sonoro enquanto usam o **Turbinar**. O "CHK-CHK!" de uma escopeta ou "ZZZT!" de um taser podem adicionar algum alívio cômico, mas também podem fazer um agente puxador de gatilhos pensar duas vezes antes de entrar em uma batalha. Quando o supervisor invoca a Contingência Cinco, os agentes começam a falsificar todo tipo de equipamento medonho para suas armas...

[Este é simples: cada sucesso adiciona um dado de dano. Se seu Narrador lhe permite amontoar sucessos, você pode "**Turbinar**" uma arma antes de um combate prolongado. Você precisará de sucessos suficientes para fazer o Efeito durar por toda uma cena; qualquer sucesso adicional aumenta o dano. Assim, tasers podem ser colocados para se abastecer com mais eletricidade, pentes de balas possuem uma munição mais suja ou um laser pode ser sinto-

nizado para emitir mais energia. Como regra opcional, o Narrador pode permitir testes prolongados para **Turbinar**. Atenção: esta técnica pode se tornar asquerosa — especialmente se o excesso de testes forçar um Choque de Retorno contra um agente exageradamente ganancioso. Choques de Retorno do Paradoxo em Turbinar tendem a resultar em armas explodindo, derretendo ou travadas em tiro automático descontrolado. Mais de um agente ganancioso encontrou sua perdição quando sua arma ligeiramente modificada detonou em sua mão.]

Procedimentos de Vida

Obviamente, o estudo da Vida é a vocação dos Progenitores. Alguns biomecânicos da Iteração X aprendem sobre a esfera da Vida para conseguir fazer organismos cibernéticos mais completos, e alguns agentes de campo estudam medicina ou apenas têm um hobby em biologia. A vida propriamente dita é uma Esfera de influência sutil e poderosa, utilizada de muitas formas. Entretanto, sem algum tipo de modificação corpórea, a Vida precisa ser praticada através de trabalho laboratorial lento e cuidadoso. Um Progenitor pode usar retrovírus e drogas para fazer uma grande parte do trabalho, mas modificações do corpo todo e constructos só podem ser feitos em uma sala cirúrgica devidamente equipada.

Ritual Sintético (Esferas Variáveis)

Para especialistas da Metodologia Farmacotécnica, nós oferecemos outra grande arma para seu arsenal: o **Ritual Sintético**. Esse Procedimento conta com a arte de produção química bem além das capacidades da ciência normal. Reações estranhamente brilhantes

ocorrem no laboratório o tempo todo, mas apenas um gênio consegue reproduzi-las mais de uma vez.

Aqui está a fórmula para criar esse tipo de Procedimento: Comece com uma reação química simples que uma droga ou substância possa ter no corpo humano (por exemplo, "a cafeína mantém as pessoas acordadas"), depois exagere isso de uma forma que possa ser representada por um uma ou mais Esferas de influência. Complete a tarefa entoando o mantra Tecnotático: "Se nós conseguimos imaginar isso, podemos fazê-lo. Nós temos a tecnologia".

Esse tipo de Ciência Inspirada exige um gênio químico — apenas magos com 4 ou 5 pontos em química são aptos. E isso também leva tempo e uma quantidade de equipamento químico como um aparato do Procedimento, o que significa que o Narrador deve estimar o número de sucessos exigido em termos de plausibilidade (ver tabela de Feitos Mágicos). Depois, aplique as regras para Efeitos prolongados enquanto o químico gasta horas ou dias trabalhando com fórmulas complexas no laboratório.

Infelizmente, o Paradoxo adora criar um inferno nos laboratórios. Dependendo das paradas de dados de Paradoxo do mago em questão, os componentes resultantes podem ter efeitos colaterais incomuns (um Choque de Retorno de 1 a 4 pontos), resultados prejudiciais (dano de 5 a 9 pontos de Choque de Retorno) ou até mesmo efeito psicodélicos (manifestando-se como Espíritos do Paradoxo ou duendes). Quando os limites da ciência são completamente violados, é perfeitamente possível resultar em uma explosão do próprio laboratório, destruindo todo o trabalho feito tão apuradamente, assim como os registros de laboratório (e, possivelmente, um Farmacotécnico extremamente idealista).

Mesmo que o Procedimento seja bem sucedido, alguém precisa consumir, ingerir, absorver ou inalar o produto resultante. Adulterar uma bebida ou alimento não é fácil. Como muitas reações químicas experimentais, os resultados dessas substâncias experimentais podem ser variados. Para cada benefício que lhe garanta, ele deveria ter um efeito colateral também. A receita para "Cafefina Plus" é um exemplo; isso deve fornecer idéias adicionais.

Cafefina Plus (••• Vida, •• Tempo, • Ciência Dimensional, • Mente)

Se a idéia de entormentar um Orvalho da Colina, um Embalo, um Tranco ou até mesmo uma Erg Cola parecer um pouco fraca, então permita-nos apresentar nosso produto mais recente. Tome um gole de Cafefina Plus. Você ficará ligado, verá outras dimensões. Um pouco mais de cafeína e você começará a vibrar como ondas sonoras. A Cafefina Plus é nociva ao corpo humano, vicia a mente, envenena a alma e o desvia do paraíso com um pacote de cigarros.

Através do **Ritual Sintético**, um amante de química reconstrói uma série de moléculas de café em com tanta devoção quanto um estudioso cabalístico decompõe geometria. Processando cola comum através de uma série de reações químicas arcanas, ele pode criar uma substância que excede, em muito, os regulamentos do Ministério da Saúde. O resultado? Lotes ilegais desse material são tão instáveis quanto as pessoas que o usam.

[O Narrador deve selecionar e escolher os benefícios e desvantagens resultantes a partir da lista que se segue. Para cada benefício que a mistura resultante concede, um efeito colateral deve ser causado. Experiências pessoais do Narrador e dos jogadores podem

ser utilizadas para determinar quais dessas são coincidentes.

Benefícios (escolha um):

- O sono não é mais necessário. Enquanto o efeito durar (confira a tabela de Duração), o usuário não precisa se preocupar com a fadiga. Na verdade, ele pode permanecer alerta por dias, se necessário.
- A concentração aumenta. Qualquer efeito de capacitação mental fica com a dificuldade diminuída em 2 pontos.
- O usuário está ligado suficiente para ver coisas que não estão lá... Inclusive entidades na penumbra e nas Terras das Sombras.
- As tarefas podem ser realizadas 50% mais depressa, embora tarefas complexas tenham a dificuldade aumentada em 2 pontos.

Desvantagens (escolha uma):

- O usuário fica irritado e facilmente perturbável. Todos os testes de Força de Vontade são feitos com +2 à dificuldade; quaisquer testes para evitar explosões emocionais tem a dificuldade submetida a +3.
- O usuário começa a exaurir seu suprimento corporal de Energia Primordial, queimando um ponto a cada hora. Quando a Energia Primordial terminar, comece a marcar a perda de Níveis de Vitalidade até alguém intervir com ajuda médica.
- Se o usuário está aprimorado de alguma forma por no mínimo 1 hora por um benefício, ele ficará inconsciente pelo dobro do tempo depois disso.]

Polissorbató (• • Vida, • • Mente, • Primórdio)

Esse efeito coincidente atua sobre um fato simples: as pessoas consomem várias quantidades de produtos químicos sem perceber o efeito que eles têm sobre seus corpos. Esse Procedimento não envenena realmente a comida, mas adiciona um efeito emocional posterior para qualquer alimento processado. Usar a aplicação **Polissorbató** do Ritual Sintético não envolve macular comida ou misturar uma substância química, mas freqüentemente cria alguma coisa que um perito tenha "lido em um jornal de medicina".

Ao invés de usar o **Ritual Sintético**, o Farmacotécnico pode declarar, em termos claros e racionais, o efeito prejudicial que certos produtos químicos provocam no corpo humano. ("Você sabe que os chicletes têm glutamato monossódico? Eu li em algum lugar que isso pode prejudicar sua visão.") Depois de se falar algo desse tipo dentro do alcance da audição da vítima, a cobaia escolhida presume ter ingerido um "lote ruim" da substância em questão, que exagere levemente o efeito colateral apontado. Lendas urbanas sobre "fast food" podem fornecer muitas idéias.

Efeitos possíveis incluem:

- "falta de calorias" que fazem a vítima ficar faminta 1h após ter comido
- grande quantidade de carboidratos que encorajam letargia e inércia
- preservativos na carne que incitam hostilidade e agressão
- produtos químicos que prejudicam a concentração e a prontidão
- comida sem alma, sem gosto, que realmente destrói alguns pontos de Energia Primordial

[Em termos de jogo, a emoção pode afetar testes que envolvem Atributos específicos, aumentando a dificuldade de qualquer teste

que dependa dessa Característica. Aumente a dificuldade em 1 para cada dois sucessos, até um máximo de +3 à dificuldade para 6 sucessos. Uma versão alternativa desse Procedimento (Vida 2, Mente 2, Primórdio 1) pode estimular fortes emoções e até mesmo sugar a Energia Primordial de um mago. Jogadores que acham isso implausível deveriam comer em uma lanchonete "fast food" duas ou três vezes por dia; os efeitos logo se tornarão óbvios.]

DMSO (••• Vida, ••• Matéria, •• Primórdio)

Esse Procedimento permite que o toque do Tecnocrata imite os efeitos do dimetil-sulfóxido, um produto químico que abre os poros da pele (isso costuma ser usado para criar venenos de contato, por exemplo). Quando o Tecnocrata toca a pele de sua vítima, todos os poros naquela área se abrem, permitindo que qualquer coisa na pele da vítima ou na pele do Tecnocrata — sujeira, suor, você define — invada a corrente sanguínea da vítima. O resultado normal é doença, possivelmente até a morte. Tecnocratas malignos cobrem suas mãos com substâncias virulentas antes de empregar o DMSO.

Compostos Psiquiátricos (••• Vida, •• ou ••• Mente)

Nós somos pessoas químicas. Nossos estados mentais e memórias podem ser manipulados através dos produtos químicos apropriados. Criando as medicações apropriadas (através de rituais sintéticos), um indivíduo teste pode ser alterado quimicamente para adequar-se ao comportamento normal esperado. A sanidade, afinal de contas, é um estado químico. A substância escolhida pode ser introduzida na comida ou bebida do alvo, ou em forma de pílula. Os Progenitores também têm vários dispositivos portáteis para injetar essas substâncias diretamente nas veias de um alvo, se necessário. Medo de agulhas é uma reação saudável na Sala 101 ...

[Uma vez que você tenha injetado a substância nas veias de um criminoso, os efeitos possíveis incluem o seguinte:

- Evocação de uma emoção extrema, como fúria, medo ou remorso (Mente 2, resistida com Força de Vontade)
- Apagar todas as atividades exercidas nos últimos minutos ou horas (Mente 3, resistida com Força de Vontade)
- Destruição da resistência a sugestão e comandos (cada sucesso aumenta as dificuldades de Força de Vontade em 1, até um máximo de 3)
- Entorpecimento da mente do artífice transgressor (aumenta a dificuldade de testes de Arete)]

Mãos da Morte (••• Vida, •• Forças, ou ambos)

"Minhas mãos estão registradas como armas mortais" é um velho mito urbano, mas quando Impositores, Operativos e Inspetores usam esse treinamento especial, talvez seja melhor acreditar que existe alguma verdade nisso. Embora usado originalmente por membros do Sindicato, esse Procedimento tem se espalhado para outros operativos de campo; Iteradores o usam em seus aprimoramentos cibernéticos para aumentar a eficácia dos golpes, enquanto Progenitores contam com seu conhecimento médico para incapacitar oponentes. Enquanto esse Efeito está ativo, o agente pode fazer coisas com seus punhos que se diz que apenas mestres marciais perfeitos são capazes de fazer — quebrar ossos, romper órgãos internos, derrubar a vítima com golpes de mão *atemi* cuidadosos sobre certos grupos de nervos periféricos ou centrais sem romper a pele, para citar apenas alguns. Esse castigo é suficiente para matar a maioria dos humanos ou enfraquecer criaturas sobrenaturais; até mesmo poderosos transgressores da realidade param quando enfrentam Impositores armados com esse Ajuste.



[Assim como os golpes especiais da Irmandade de Akasha, este efeito aumenta o dano corpo-a-corpo dos ataques desarmados do agente. Os Efeitos de Vida se dirigem aos órgãos e pontos de pressão da vítima, enquanto os efeitos de Força causam ataques mais rápidos e mais fortes. Em qualquer dos casos, cada sucesso conseguido com o Procedimento adiciona um nível de Vitalidade ao dano infligido por um ataque desarmado bem-sucedido.]

Procedimentos de Matéria

Obviamente, o estudo da Matéria é um elemento básico da Tecnocracia, que tem sido desenvolvido por séculos. Da química à metalurgia e aos plásticos, as ferramentas físicas (esotéricas) diárias da Matéria são as chaves para o desenvolvimento de drogas e instrumentos de grande parte da Ciência Tecnocrática. A Iteração X tende a se especializar em Matéria mais do que qualquer outra Convenção, desenvolvendo armas e defesas especiais, mas quase todos os Tecnocratas habilidosos têm ao menos um pouco de Ciência Material sob seu cinto.

Desinfetar Provas (•• Matéria, •• Forças)

Quando os ciborgues e os Homens de Preto aprendem a manipular matéria e energia, as coisas ficam feias. Mudar uma forma de matéria em outra, modelar eletricidade em materiais sólidos ou atravessar paredes e portas com cargas de energia pode ser bem vulgar. Mas, quando ninguém está olhando, equipes de agentes ciborgues podem fazer algumas coisas impressionantemente sutis. Não pense que a Iteração X é boa apenas em matar coisas...

Quando estão disfarçando provas, alguns investigadores queriam de poder fazer com que materiais incriminatórios simplesmente "desapareçam". Desejo concedido. Chame o Esquadrão de Desinfecção. Cerque o perímetro e ponha seus ternos e ciberitras convertendo a matéria sólida (corpos, manchas de sangue, buracos de balas e áreas de matança) em energia. Absorva isso tudo. Quando você tiver necessidade absoluta e inquestionável de fazer alguma coisa desaparecer de um dia para outro, chame uma equipe de cobertura.

[Infelizmente, converter tanta matéria inanimada em energia processada leva tempo. Faça um teste de **Desinfetar Provas** para cada hora de atividade. Se quiser trabalhar mais rápido, você pode tornar esse esforço uma iniciativa de grupo. Cada sucesso faz sumir 4 quilos e meio de matéria, convertendo-a em energia que pode ser armazenada e transportada para longe. O resto do mundo nunca precisa saber. Desastres realmente grandes podem ser problemáticos e é quase certeza que uma falha crítica irá detonar os materiais explosivamente. Por essa razão, muitas equipes de contenção se espalham e cuidam dos problemas por partes, evitando a possibilidade de um tremendo estrago.]

Ocultação (••• Matéria, •• Primórdio)

Para não ser confundido com os instrumentos com o mesmo nome geral, este Procedimento permite ao operativo criar uma arma pequena, facilmente ocultável, que ele pode ter "casualmente" escondida em sua pessoa. A dificuldade e credibilidade do Procedimento dependem inteiramente de que tipo de arma o operativo deseja criar (com a condição que esse Procedimento não

pode criar armas que sejam tão grandes ou de formato tão estranho que não possam ser facilmente escondidas em uma pessoa ou em suas roupas). Por exemplo, criar uma faca que está "escondida em minha manga" é fácil e quase certo de não causar nenhum problema de Paradoxo; criar uma pistola de feixe de partículas é mais difícil e mais perigoso.

Embora esse Procedimento tenha sido desenvolvido por operativos da Nova Ordem Mundial, ele agora é usado por uma ampla variedade de agentes de campo.

[Funcionalmente, esse efeito "cria" um objeto no bolso, coldre ou qualquer coisa desse tipo pertencente ao agente. Se acontecer do agente sacar o revólver de um coldre de tornozelo, por exemplo, o efeito será considerado coincidente; se o agente for revistado ou mesmo desnudado e rodar por aí portando uma GAF, porém, o efeito é vulgar. O número de sucessos conseguidos determina o tipo de arma que ele pode "conjur" (embora, na verdade, o agente a tivesse ali todo o tempo): um sucesso pode conceder uma pequena faca ou um soco inglês; dois sucessos podem conceder uma faca maior ou um cassete; três sucessos concedem um pequeno revólver e assim por diante. "Criar" uma arma de energia ou dispositivos similares é muito mais difícil, tem todas as Esferas de influência para fabricar esse tipo de instrumento normalmente como pré-requisito e quase sempre é vulgar.]

Procedimentos de Mente

Como já ficou estabelecido, para executar a Ciência Inspirada apropriadamente, um Tecnocrata precisa comandar algum aparato tecnológico. Alguns Narradores, porém, preferem habilitar algumas exceções a essa regra, especialmente no que concerne à Esfera da Mente. Ler a mente de alguém requer um aparato tecnológico? Você precisa de algum dispositivo eletrônico para interpretar as emoções de alguém? Alguns indivíduos particularmente paranóicos acreditam, honestamente, que se existe uma conspiração mundial para controlar o mundo, é muito óbvio que as pessoas por trás dela devem ter algum tipo de habilidade psíquica latente.

Outros indivíduos psicóticos insistem que já existe tecnologia suficiente para afetar a mente humana. Satélites de controle da mente e apagadores de memória provavelmente estão no âmbito da tecnologia da Tecnocracia, mas tais instrumentos primitivos são, com frequência, mais problemáticos do que úteis. Tecnocratas mais deturpados (e sutis) preferem se concentrar em itens do mundo real, como rádios, fitas cassetes e CDs (com mensagens subliminares), propaganda, e-mails e redes de computadores. Quem realmente decide é você; sua realidade pode variar. Afinal de contas, você está criando algo que se encaixa dentro do paradigma consensual criado por seu grupo de jogo... E, seja como for, está tudo em sua mente, não está?

Impossível Descrever (•• Mente)

Um agente que utiliza esse Procedimento irradia dois pensamentos para qualquer pessoa nas redondezas: "eu não sou importante" e "não olhe para mim". O agente deve estar vestido de uma forma que não crie suspeita, e sua aparência não deve ser ressaltada de nenhuma forma.

[Cada sucesso atua, efetivamente, como o Antecedente: Camuflagem pela duração de uma cena. Se o agente já tem Camuflagem, então cada sucesso diminui a dificuldade para qualquer teste envolvendo o Antecedente em 1 (até um máximo de -3).]

Corrida de Ratos/Primo Perdido (Mente, ** Vida)**

Os ratos enjaulados reconhecem os seus iguais; quando um membro é tirado da gaiola, limpo de seu aroma familiar e depois devolvido à sua "família", seus antigos amigos se voltam contra ele. Se um rato de fora do grupo é coberto com o aroma e apresentado a estranhos, eles o aceitam como um dos seus. Seguindo os mesmos princípios, alguns sociobiólogos da NOM e dos Progenitores reuniram-se para reproduzir esse efeito em escala humana.

"Aromatizando" um alvo, um Tecnocrata pode tanto virar uma multidão contra ele, quanto fazê-lo aceitá-lo como um íntimo. Cada agente emprega ferramentas diferentes: alguns marcam o alvo com um "perfume" especial de feromônios, implantam biorretroalimentadores nanotecnológicos ou os sujeitam a condicionamento mental. Outros usam uma abordagem externa e condicionam o grupo a rejeitar ou aceitar o indivíduo (normalmente com propaganda subliminar, condicionamento mental ou simples psicologia de massa). Embora o Procedimento não seja perfeito — os seres humanos são bem mais complexos do que os ratos — isso dá ao operativo uma margem essencial.

[Este Efeito funciona melhor com a representação. "Aromatizando" a si próprio, um agente pode ganhar aceitação em um grupo particular — entre uma gangue de rua ou alguns parceiros em um bar, por exemplo. Alternativamente, o Tecnocrata pode fazer um indivíduo ser afastado de um grupo. Na maioria dos casos, os alvos dos grupos não vão saber o que está acontecendo, mas esse Procedimento é suficiente para modificar as dificuldades de testes sociais em +/-1.]

Programação (* Mente)**

Este Procedimento é uma versão menor de **Condicionamento Social**, que os agentes podem usar para a lavagem cerebral de seus proletrários. Após cinco minutos de programação, um proletrário completará suas instruções com a precisão de um relógio. As ordens devem ser muito claras e específicas, porque os cidadãos e os funcionários às vezes interpretam ordens de maneiras bem estranhas. As equipes de apoio também podem ser programadas ao mesmo tempo, enquanto estiverem sendo treinadas em conjunto e representarem a mesma facção (por exemplo, Camaradas, fuzileiros, associados, simpatizantes, Homens de Preto ou estudantes).

[Esse Procedimento exige um teste prolongado; o número de sucessos deve exceder à Força de Vontade do proletrário (ou do proletrário de maior Força de Vontade em uma equipe). Um teste bem sucedido permite um comando de uma sentença simples (definida como uma sentença com um sujeito, um verbo e um objeto direto). Cada sucesso adicional permite uma sentença simples adicional: Rodeie a casa. Encontre o pedaço de fogueiro no porão. Afaste qualquer um que não seja parte do amálgama.]

[O Narrador deve ficar à vontade para simplificar sentenças extremamente complexas. Se um proletrário foi condicionado por mais de um agente, o teste com o maior número de sucessos ganha. Em caso de empate, o proletrário tentará amalgamar as duas responsabilidades!]

Condicionamento Social (* Mente, ** Primórdio)**

O controle social é uma forma de vida para os cidadãos da União Tecnocrática. Através do **Condicionamento Social**, os agentes aprendem a seguir as ordens do Controle sem questionar. Após algumas poucas seções com Agentes Psíquicos e reconstrução na Sala 101, ou até mesmo por meios sutis em citações diárias, a União pode inculcar seus pontos de vista e crenças específicos em seus agentes.

[Repere que esse Procedimento é *opcional* — afinal de contas, alguns jogadores não agüentam a idéia de qualquer coisa que interfira em seu livre arbítrio. (Você também pode decidir manter esse sistema na reserva até o terceiro ou quarto episódio de sua crônica, depois que o desenvolvimento dos personagens esteja mais bem definido.) Use esse sistema para inspirar idéias; não o use como um freio em seus personagens. Se os próprios jogadores insistirem em se rebelar contra sua história, nem todos os sistemas do mundo impedirão isso.

Um personagem começa com um valor de Condicionamento, que reflete a escala de sua doutrinação. O número é entre 1 e 10, dependendo do treinamento original do agente:

- Um personagem que foi recrutado nas Linhas de Frente começa com 3;
- Um agente Aprimorado em um laboratório do Horizonte teve uma lavagem cerebral de 5;
- Um Tecnocrata educado em uma colônia do Universo Profundo começa com 7.

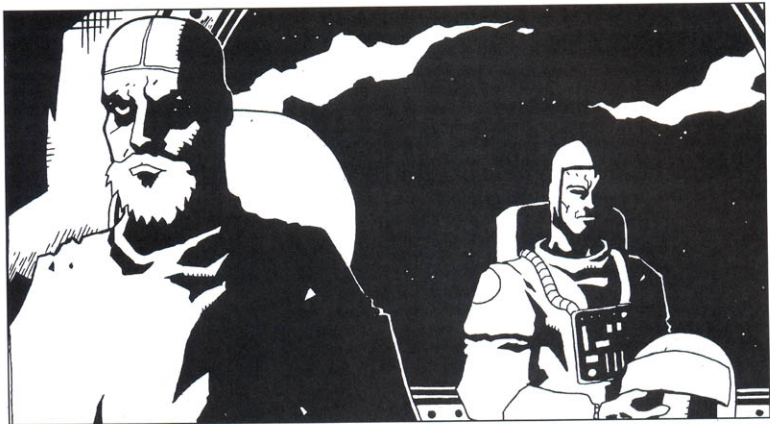
Na maioria das histórias, o Condicionamento pode ser mantido pelo Supervisor e pelo Controle locais. Dependendo do nível de Condicionamento de um agente, qualquer um dos dois pode tanto implantar palavras código, apagar memórias ou alterar permanentemente o relacionamento emocional entre um agente e outro.

Detalhes sobre níveis de **Condicionamento Social** estão descritos no Capítulo 4. Esse Procedimento é utilizado para aumentar (ou, em alguns casos, mudar ou diminuir) o nível de Condicionamento de um agente específico. Alguns agentes podem preferir o Procedimento mais simples **Programação** para condicionar seus proletrários. A **Programação** é feita para durar pelo período de uma missão; o **Condicionamento Social** é gradual e seu objetivo é ser permanente.

[Você deve testar sua Iluminação contra a Força de Vontade do alvo mais três. Seu sucesso destrói a Força de Vontade temporária do alvo e, depois que ele estiver sem Força de Vontade, começa o verdadeiro condicionamento, como uma ação prolongada e resistida (dificuldade 6). Você faz um teste para cada dia de Condicionamento e deve acumular um número de sucessos igual ao nível final do Condicionamento que deseja atingir, como descrito no Capítulo 4. Se você sofrer uma falha crítica, o alvo fica imune a seu Condicionamento e ele simplesmente não vai ceder (melhor exterminá-lo).]

Discurso Motivacional (Mente, ** Primórdio [para emoções]; *** Mente, ** Primórdio [para idéias falsas])**

Ao utilizar esse Procedimento, um Tecnocrata emprega sua maestria em falsa lógica, credibilidade fingida e plausibilidade científica para inculcar uma emoção específica ou implantar idéias falsas na mente de um grupo de Adornecidos. Nos níveis mais altos de



proficiência, ele pode até mesmo convencer hordas de indivíduos a realizar uma tarefa aparentemente prejudicial que eles poderiam não fazer de outra forma. ("Pessoa! Olhem diretamente para a luz piscante que estou segurando!")

[Em termos de jogo, o agente necessita de uma série de testes prolongados. Cada teste representa 5 minutos de discurso público. O número total de sucessos deve ser pelo menos duas vezes a média da Força de Vontade da multidão. Pelo tempo que 50% dos ouvintes tenham sido convencidos, existe uma chance de 90% da metade remanescente também ser influenciada. Esse Efeito tem muito mais peso do que a lábia ou a manipulação social normais.

Note que o **Discurso Motivacional** funciona apenas em um grupo de pessoas que de outra forma estaria neutro sobre a situação em questão. Pessoas ou grupos com suas próprias agendas provavelmente não parariam tempo suficiente para serem afetados por esse Procedimento.]

Comprador Compulsivo (* Mente ou ** Mente, ** Primórdio)**

A venda é a ciência de encorajar pessoas a comprar o que elas não precisam. O comércio desenvolve vastos repertórios de táticas para encorajar compradores compulsivos, o materialismo inexplicável e cobiça enlouquecida. Simples mortais aprendem esse tipo de prática através de testes psicológicos. O Sindicato dá esse passo um pouco melhor, explorando a influência sobre a Esfera da Mente.

[Existem duas variações desse Procedimento. A primeira aplicação (Mente 3) encoraja uma pessoa a fazer uma compra compulsiva em um estabelecimento de venda. O agente deve fixar o palco para esse Procedimento descrevendo todos os fatores específicos na loja capazes de encorajar sua vítima a completar a transação. Por exemplo, um alvo em um supermercado pode ser embalado pela

música relaxante dos alto-falantes, distraído por personagens coloridos de desenhos animados em embalagens ou seduzido pelo impulso de compra de um item colocado perto da caixa registradora.

A segunda aplicação (Mente 2, Primórdio 2) está entremeadada dentro de uma loja específica, encorajando qualquer Adormecido que caminhe por ela a comprar um objeto que ele não precisa (embora clientes decididos possam resistir). Esse Procedimento é elaborado e exige que os agentes do Sindicato que operam a loja imaginem todo tipo de truques para aumentar as vendas. Em qualquer dos casos, a quantidade de dinheiro gerado depende do número de sucessos. Clientes muito desconfiados deveriam ter direito um teste de Força de Vontade para resistir, mas os clientes impulsivos ou desatentos não.]

Purgar Pensamentos Criminosos (* Mente, ** Primórdio)**

Condicionar a mente de um transgressor com esse Procedimento pode impedi-lo de seguir uma determinada linha de raciocínio. Ele também pode ser condicionado a esquecer detalhes específicos. Por exemplo, a vítima pode esquecer os nomes de seus antigos aliados, onde eles vivem ou a localização da Capela que ele supostamente visitaria na próxima terça-feira. Se o alvo reabilitado tentar recuperar a informação, sua mente é inundada por "estática psíquica", que lhe dá uma dor de cabeça leve e impede futuros pensamentos heréticos.

A Iteração X levou esse Procedimento um passo adiante, instalando-o em um instrumento conhecido como Acionador de Bergeron. (O nome desse implante vem do conto de Kurt Vonnegut, *Harrison Bergeron*.) Essa máquina é usada para incapacitar inimigos problemáticos. O instrumento é programado para inundar a mente com estática toda vez que a vítima considerar um determinado conjunto de idéias.

[A quantidade de detalhes que é "bloqueada" depende do número de sucessos obtidos (qualquer coisa desde um sucesso para esquecer um número de telefone a 10 sucessos em uma ação prolongada para amnésia completa). A critério do Narrador, a "estática psíquica" pode realmente vir a causar dano. O número de níveis de dano causado é igual ao número de sucessos menos um, até um máximo de três.]

Procedimentos de Tempo

A distorção temporal é uma ciência difícil; embora Einstein tenha iniciado muitos avanços na compreensão do tempo, ainda sobra uma grande quantidade de dificuldade em aplicar tais teorias verdadeiramente. Mexer com o tempo normalmente exige aparatos complexos, e os Crononautas têm uma tendência perturbadora de morrer ou desaparecer nos corredores da história! Ainda assim, uns poucos efeitos sutis, usados criteriosamente, podem tirar vantagem de uma compreensão do tempo.

Comprimir Pesquisa (••• Tempo, •• Mente)

A investigação depende de muita pesquisa e uma boa quantidade de tempo. Qualquer um que tenha ficado frente a frente com o oculto sabe que rastrear pistas suficientes para reunir a verdade pode levar muitas, muitas horas — ou até mesmo semanas — de buscas em livros embolorados. Considerando-se que 90% de toda a informação sobre ocultismo é lixo, reconhecer e classificar os 10% remanescentes é uma tarefa épica.

Os investigadores Iluminados aprendem como selecionar tais dados com uma velocidade impressionante. Esse Procedimento permite aos agentes processar vastas quantidades de dados rapidamente, usando uma combinação de habilidades de pesquisa e intui-

ção para encontrar a informação útil com mais eficiência. Especialistas em informação, sobretudo os da Torre de Marfim, podem basear suas carreiras inteiras nesse Procedimento. O efeito é coincidente; afinal de contas, em uma instituição de pesquisa apropriada, as pesquisas auxiliadas por computador e mecanismos de busca por palavra chave têm uma ótima reputação. Quando se consulta livros lovecraftianos embolorados, é preciso ter uma mente verdadeiramente iluminada para separar as percepções brilhantes em meio à confusão sem sentido.

[Conseguir dois sucessos reduz o tempo de pesquisa para a metade do normal, três sucessos para um terço e assim por diante. Alternativamente, você pode fazer uma adaptação desse sistema, empregando um processo similar ao do Procedimento **Inteligência**. Fixe um número base de sucessos para encontrar a informação e diminua o tempo exigido para cada sucesso adicional.]

Pistoleiro Dourado (••• Tempo, •• Forças)

Por décadas, os filmes asiáticos têm convencido agentes e operativos que se uma arma portátil pode ser mortal duas devem ser divinas. Se Chow Yun-Fat pode entrar em uma sala disparando com ambas as armas, por que você não poderia?

[Esqueça paradas múltiplas de dados. Se seu Tecnocrata pode fazer uma entrada digna de um filme de John Woo, isso se deve a seus anos de treinamento. Um teste bem sucedido de Pistoleiro Dourado concede um tiro extra a cada turno para cada sucesso. Alternativamente, alguns desses sucessos extras podem ser usados para aumentar o dano. Testes com falhas críticas liberam uma falha espetacularmente violenta que também é digna de um filme de ação de Hong Kong. Até mesmo Jackie Chan se machuca de tempos em tempos. Em muitos casos, esse Procedimento é até mesmo coincidente.]

Instrumentos



Em certo nível, a tecnologia tem a ver com ferramentas que capacitam pessoas — coisas que podem ser usadas por qualquer um, para tornar trabalhos difíceis mais simples e trabalhos impossíveis possíveis. Um instrumento Tecnocrático é um meio pelo qual certos Efeitos podem ser tornados acessíveis para agentes Iluminados que de outra forma careceriam do treinamento para realizar suas tarefas.

Diferente das ferramentas mais comuns, os instrumentos exigem uma certa quantidade de treinamento especializado. Um agente Iluminado pode descobrir como usar alguns instrumentos, mas os proletários normalmente são incapazes de compreender ferramentas mais esotéricas. Disseminar tecnologia entre as Massas é uma das iniciativas principais da Tecnocracia. Quanto mais a ciência avançada se torna aceita pelo olho do público, mais as Massas aprendem a usar ferramentas ainda mais poderosas e a União pode sintonizar os instrumentos para funcionar sem

Energia Primordial ou os riscos de defeitos, peculiaridades ou defeitos Paradoxais.

Alguns raros cidadãos não-Iluminados são capazes de usar instrumentos. Ninguém sabe realmente como essa distinção surge entre proletários, cidadãos extraordinários e agentes capazes da verdadeira ciência Iluminada. A despeito disso, a maestria em um dispositivo pode significar que os defeitos estão sendo desligados, que a sociedade está começando a se familiarizar com a tecnologia ou que a União tem um cidadão especialmente competente à mão.

• ou •• Implante Digital de Aprimoramento (IDA)

Arete 2 ou 3, Energia Primordial 10, Custo de Antecedente 3 para IDA ou de 5 para IDA Ânodo

Para melhorar sua eficiência e habilitá-los a serem monitorados, todos os Cifras da Iteração X possuem um microcomputador implantado. Esse dispositivo, conhecido como Implante Digital de Aprimoramento (IDA), está localizado dentro do cérebro — especificamente, onde o lóbulo frontal e sistema límbico estão localizados. Como essas partes do cérebro lidam com nada menos do que



juízos morais complexos, controle emocional, expressão pessoal e planejamento de longo prazo, a Iteração X aceita sacrificá-los em seus agentes — é um sacrifício feito para que eles possam servir melhor às Massas, afinal de contas. Aquelas áreas do cérebro são removidas em uma operação complexa que instala o IDA e o hardware correspondente.

Existem três partes principais em um IDA. A primeira é a Unidade Central de Processamento (UCP), que controla todas as funções do IDA. Ela tem uma Interface de Construção Neurológica (ICN) que traduz os pensamentos e memórias (no formato de dados analógicos) do usuário para um formato que a mente computadorizada do IDA possa compreender.

A segunda parte é a memória dos IDAs. Esse componente é um sistema de memória magnética que armazena dados em "bolhas" de polaridade magnética em cristais especiais. Como essas bolhas estão em constante circulação, o tempo de acesso é levemente menor do que o das memórias RAM convencionais. O sistema também tem uma certa vulnerabilidade à energia magnética; uma explosão intensa de energia eletromagnética nas proximidades o deixa temporariamente "fora do ar" durante algo entre poucos segundos até horas, dependendo da força do surto.

Entretanto, esse sistema também tem suas vantagens. Primeiro, ele pode armazenar quantidades imensas de dados — muito além da memória convencional. Segundo, por causa de sua vulnerabilidade a pulsos magnéticos, ele pode ser rápida e facilmente "formatado" e reprogramado, se isso se provar necessário (por exemplo, como um meio de corrigir um comportamento errado em um Cifra danificado). Terceiro, a memória não disponível para processamento pode ser usada para "enviar arquivos" diretamente do cérebro de um Cifra. Embora essa técnica não tenha se mostrado plausível na obtenção de dados relacionados a fenômenos místicos ou ocultistas, é uma forma excelente de ensinar a um Cifra tudo sobre a política de uma Capela ou como falar sânscrito em apenas minutos ou segundos.

A terceira parte são os sistemas de entrada/saída (E/S) do IDA. Há uma porta E/S básica localizada na parte de trás (ou algumas vezes do lado) do crânio de um Cifra e quatro portas maiores, normalmente arranjadas em um grupo na parte de trás do crânio. Todas as portas, que são disfarçadas por esfínteres de pele sintética, são utilizadas para colocar dados no cérebro do alvo ou ligá-lo a computadores externo.

O IDA, há muito uma maravilha tecnológica dos Iteradores, finalmente foi ultrapassado. Recentemente a Convenção introduziu o "IDA Ânodo", um modelo mais eficiente. Os IDA Ânodos são menos vulneráveis a interferências eletromagnéticas externas, e possuem uma capacidade de memória ainda maior, que permite ao usuário carregar mais informação. A Iteração X se negou a atualizar o pessoal operante até que o Sindicato resolvesse abrir os cofres e fornecer os fundos necessários para tal projeto, mas a partir de 01/01/99, todos os novos Cifras passaram a receber o IDA Ânodo.

• ou • • Tecido Iônico

Arete 1 ou 2, Energia Primordial 4-10, Custo de Antecedente 2 ou 4

Essa substância é conhecida em alguns círculos de Engenheiros do Vácuo como "Tecido Universal" porque é usado para transformar virtualmente qualquer tipo de traje em uma vestimenta dos Engenheiros do Vácuo. De roupas diárias a uniformes ou a ternos universais, você pode encontrar os armários dos Engenheiros do Vácuo cheios de Tecido Iônico de todas as formas e cores que se possa imaginar.

A razão para um uso tão extenso é a adaptabilidade e a flexibilidade do tecido. Primeiro, ele resiste a todas as formas de descoloração ou sujeira; sujeira, gêneros alimentícios derramados e outras substâncias simplesmente escorregam ou caem do Tecido Iônico. Segundo, o Tecido Iônico é imune

aos efeitos de ácido, radiação, cortes e rasgos, o que poupa um bocado de tempo para os Engenheiros do Vácuo.

Aperfeiçoamentos recentes tornaram o Tecido Iônico ainda melhor. Embora ele seja de certa forma mais difícil de fazer, essa forma avançada de Tecido Iônico realmente fornece uma tênue quantidade de proteção para seu usuário contra virtualmente qualquer tipo de ferimento ou força (embora isso não inclua magia). Muitos Engenheiros do Vácuo estão lutando para atualizar seus guarda-roupas.

O Tecido Iônico típico tem apenas uma boa resistência ao desgaste e rasgos. Tecidos Iônicos mais avançados contam como um ponto de armadura.

• Soco-ínglês de Prímium

Arete 1, Energia Primordial 5, Custo de Antecedente 2

Quando os Impostores têm de se tornar mais duros, ou quando é hora de arrebanhar com as próprias mãos um punhado de matrias Akashicas, surgem esses pequenos e úteis objetos. Parecendo um conjunto de Soco-ínglês de bronze normal, ele aumenta o soco do usuário de duas formas. A primeira é da mesma forma que um Soco-ínglês de bronze comum faz — machuca mais ser acertado com metal do que com carne. Segundo, o equilíbrio e peso perfeitos do Soco-ínglês de Prímium tornam o soco do usuário mais rápido e mais duro, tornando-se mais difícil para bloquear ou resistir a seus golpes. Melhor ainda, esse efeito quase nunca causa Paradoxo por ser tão plausível.

••+ Armas de Ocultação

Arete 2+, Energia Primordial 10+, Custo de Antecedente Variável

Embora normalmente não sejam tão eficientes como as armas padrão, esses pequenos bebês mais do que resolvem essa desvantagem com seu fator surpresa. Os idiotas da Tradição que acabaram de fazer o prisioneiro vão confiscar sua pistola, faca e outras armas óbvias, mas eles não vão querer arrancar todos os botões de sua camisa. Pior para eles que aconteça desses botões serem mini-granadas...

(Algumas Armas de Ocultação básicas foram mencionadas em *Technocracy: New World Order*. A lista a seguir expande aquelas idéias, embora os Narradores não devam de nenhuma forma se sentir presos a ela.)

Alguns exemplos de Armas de Ocultação incluem:

Caneta Pistola: Uma arma de mão oculta dentro de um caneta (mais poderosa do que uma espada, realmente!) comum. Normalmente ela dispara balas de calibre .22 ou .38, e podem armazenar, no máximo, 2 tiros. Em geral, o operativo irá usar a munição mais sofisticada disponível (tais como ponta oca, AET, AP ou balas fragmentadoras) para um efeito máximo. Custo: 4 pontos.

Caneta Ácida: Igual à Caneta Pistola, mas ao invés de disparar balas, ela pulveriza um jato de um ácido altamente corrosivo no alvo. Diferente da Caneta Pistola, ela é mais do que somente uma arma; o ácido pode ser usado para destruir uma fechadura ou motor de um carro, por exemplo. Custo: 4 pontos.

Caneta Laser: Igual à Caneta Pistola, mas ao invés de balas ela emite um poderoso raio laser de curto alcance. Ela tem energia suficiente em sua bateria para 2 tiros com força total. A energia

pode ser sintonizada para que o laser possa ser usado como uma ferramenta cortante; nesse nível ela tem força suficiente para cerca de 2 minutos de corte contínuo. Custo: 6 pontos.

Batom Venenoso: Falemos sobre o beijo da morte. Esse batom é alterado geneticamente para não afetar o usuário, mas qualquer um que ela (ou ele, algumas vezes) beijar morrerá quase instantaneamente por causa do poderoso veneno de contato de que é feita a maquiagem. Custo: 6 pontos.

Anel de Choque: Semelhante a um anel de casamento, de formatura ou peça de joalheria normal similar, essa arma é capaz de emitir um único e poderoso surto de eletricidade elaborado para derrubar o alvo. Para eficiência máxima, o operativo deve tocar a pele nua de seu alvo com o anel. Custo: 6 pontos.

Abotoaduras/Botões Explosivos: A joalheria masculina nunca mais será a mesma. Esses botões ou abotoaduras são formados de um poderoso componente explosivo. Eles podem ser ativados via um "Bond Watch" (ver *The Technomancer's Toybox*, pág 55), um comando verbal ou um temporizador (1-10 segundos). O botão típico tem força explosiva suficiente para arrancar uma porta de entrada padrão de seus batentes. Custo: 8 pontos por quatro botões.

Óculos Com Flechas: As pernas desse par de óculos contém uma pequena flecha em cada peça. As setas são disparadas quando o usuário pressiona um botão disfarçado nos óculos ou posiciona sua cabeça de uma certa forma. As flechas normalmente são envenenadas. Custo: 6 pontos.

Por mais divertidas que as Armas de Ocultação possam ser, o operativo deve estar alerta sobre requisitá-las demais, já que algumas vezes isso é considerado um sinal de que o operativo é um agente duplo dos Filhos do Éter. Além disso, alguns membros dos altos escalões consideram isso infantil. Um Homem de Preto sempre pode substituir o Procedimento Armas de Ocultação para não envolver uma reputação de ser um "caça-bugiganga".

Pistola Laser Cascade 23

Arete 1, Energia Primordial 5, Custo de Antecedente 2

Entre as armas de energia mais comuns empregadas pela União, a Cascade 23 é compacta, leve e mortal. Energizada por um conversor que transforma Energia Primordial em uma forma mais útil (e assim evita os problemas de limites de ligação molecular de energia), ela é capaz de muitos tiros de bom impacto. Infelizmente, ela ainda não é completamente aceita pelas massas, e é propensa a falhas na Terra. Sem dúvida devido à gravidade, falta de condições higiênicas, solavancos e assim por diante, é claro!

A Cascade 23 usa seu valor de Arete para disparar uma rajada de Forças como um laser, ao custo de 1 ponto de Energia Primordial por tiro. Embora isso realmente não cause muito dano, é uma arma de energia prática e fácil de ocultar, especialmente no espaço onde não está sujeita a falhar. Falhas críticas com a arma tendem a resultar em derretimento, descarregamento dos cartuchos de força elétrica e contratempos similares.

• • Telefone Molecular

Arete 2, Energia Primordial 10, Custo de Antecedente 4

Assim chamado porque é "ainda menor do que um celular!", o Telefone Molecular é um dispositivo padrão de comunicações fabricado pelos Homens de Preto. Pequeno o suficiente para ser construído em um par de óculos escuros (ou em um sapatofone!)

ou escondido atrás da lapela de um casaco, o telefone molecular é exatamente como um telefone celular padrão, embora a recepção seja normalmente muito melhor e, de alguma forma, as estações de transmissão e satélites nunca parecem estar fora da área. Entretanto, como é pequeno demais para ter teclas numeradas, ele responde a comandos de voz e normalmente pode armazenar até 1000 números na memória.

Dizem que a Divisão Q está trabalhando em um "telefone atômico" pequeno o suficiente para ser facilmente implantado dentro de um corpo humano, criando assim um tipo de "máquina telepática."

•• Super-Esteróides

Arete 2, Energia Primordial 10, Custo de Antecedente 4
Mais conhecidos pela multidão mais jovem como "Levanta Moral", os Super-Esteróides aumentam as proezas físicas do usuário. Alguns, como nome indica, o tornam mais forte; outros, mais rápido, mais rijo ou mais capaz de resistir à dor.

Os Super-Esteróides podem ser tomados por via oral ou intravenosa; o uso intravenoso normalmente conduz aos melhores resultados. Entretanto, a despeito de como eles sejam usados, os Super-Esteróides não são infalíveis. Algumas pessoas reagem mal a eles, perdendo o que esperavam ganhar.

Teste o "Arete" das drogas para determinar o sucesso do Efeito. Em geral, um conjunto de Super-Esteróides pode aumentar qualquer Característica Física em dois pontos, ou melhorar duas dessas Características em um ponto. Alternativamente, eles podem dar ao usuário dois Níveis de Vitalidade adicionais. Esse aprimoramento normalmente dura por cerca de uma hora, após o que os efeitos desaparecem e o alvo "desaba" (freqüentemente com um algum sintoma de ressaca). Uma falha crítica significa que o alvo sofre uma reação tóxica às pílulas, provavelmente sofrendo dano ou mal-estar.

•• Binóculos Imbatíveis

Arete 2, Energia Primordial 10, Custo de Antecedente 4
O Grande Irmão realmente está vigiando — um agente com esse dispositivo é literalmente capaz de ver através das paredes. Na verdade, este é o instrumento máximo de vigilância, já que não há forma de bloqueá-lo, exceto por magia. Dentro ou fora, os HdP estão vigiando você — lendo seus lábios, vendo a senha que você digita no seu computador e checando a sua correspondência.

Alguns operativos da NCM colocaram esses instrumentos em câmeras, o que lhes permite manter um registro do que quer que eles observem. Instrumentos dessa natureza usam um Efeito simples de Correspondência 2.

••• Gerador de Alucinação Consensual

Arete 3, Energia Primordial 15, Custo de Antecedente 6
Algumas vezes as Massas percebem Coisas Que Não Deveriam Ser Vistas. Tal tipo de ocorrência pode enfraquecer a realidade que as Convenções tem trabalhado tão duro para criar e manter e, em troca, fornece força e conforto para as Tradições. Como é de suma importância impedir que tais coisas aconteçam, a Nova Ordem Mundial equipa seus operativos com esse instrumento. Os Geradores de Alucinação Consensual (GAC) são projetados para apagar as lembranças de uma pessoa sobre eventos de alteração da realidade (por exemplo, magia e criaturas mágicas) e substituí-los

por memórias menos prejudiciais. Por exemplo, alguém que viu um cibertigre de dentes de sabre atacando o mago que se defendeu com magia de Forças pode ser "reprogramado" para ver um Rottweiler furioso atacando um homem que usou um taser ou uma arma de mão para se defender.

Os GAC vêm em três tamanhos. O menor é o tipo caneta, mais ou menos do tamanho de uma caneta esferográfica de boa qualidade. Ele pode afetar apenas uma pessoa por vez. O seguinte é o tamanho padrão, que é tão grande quanto uma lanterna e pode afetar até seis pessoas de uma vez. O terceiro é o tamanho bateria (assim chamado porque ele tem aproximadamente o tamanho de uma bateria de automóvel) e pode afetar até 200 pessoas de uma vez.

Ativar um GAC causa um Efeito de Mente que altera as memórias do modo que é descrito pelo agente que emprega o instrumento. Falhas críticas com esse instrumento podem fazer os alvos sofrerem episódios de esquizofrenia ou outras Perturbações, resultando em uma verdadeira bagunça enquanto os agentes são forçados a limpar e tomar conta de uma massa de loucos balbuciantes.

•• Módulo de Maximização de Energia

Arete 2, Energia Primordial 10, Custo de Antecedente 4
Uma bala é propelida através do cano de uma arma e direto para um alvo pela força da explosão da pólvora no cartucho — e, enquanto os gases da explosão se expandem para o exterior, a bala é "arremessada" pelo cano em direção ao alvo. Entretanto, quanto mais a bala viaja através do cano, menos força os gases expandidos podem exercer sobre ela. Um Módulo de Maximização de Energia (MME) é um tipo de "bateria" que exerta energia nos gases expandidos, fazendo com que ele se expandam mais rápido, o que significa que um "empurrão" mais forte é exercido sobre a bala, por isso ela viaja mais rápido e causa mais dano em qualquer alvo que ela atinge. Entretanto, a arma precisa ser reforçada para que possa suportar a força explosiva maior.

Um MME é bom apenas para um certo número de tiros — normalmente 6 a 12 é tudo que ele consegue. Armeiros Iteradores estão trabalhando para melhorar sua capacidade de armazenamento de energia.

••• BioEspião

Arete 3, Energia Primordial 15, Custo de Antecedente 6
Algumas vezes, a melhor arma é um conhecimento íntimo de seu inimigo — o que ele viu e ouviu, o que ele sabe, como ele avalia e reage às situações. O BioEspião, desenvolvido pelos Genengenheiros, concede aos Progenitores o acesso a tais segredos.

O BioEspião assemelha-se a uma massa de fino tecido cicatricial, com o tamanho aproximado de uma moeda de 25 centavos. Ele é preso ao corpo da vítima, normalmente em algum lugar que a vítima não toque com freqüência, tal como na região torácica das costas. Prendê-lo exige um Procedimento médico curto, mas levemente sofisticado, durante o qual a vítima deve permanecer inconsciente; essa necessidade é a principal desvantagem no uso desse instrumento.

Uma vez preso, o BioEspião insere uma sonda biológica sutil no cérebro da vítima. Essa sonda permite ao BioEspião "registrar" o que a vítima diz, escuta e pensa. O BioEspião grava essa informa-

ção em um "DNA em branco" que ele carrega consigo. Em geral, ele grava cerca de uma ou duas semanas de impressões sensoriais e pensamentos.

Remover o BioEspião é uma ação simples de pulverizar com um componente químico que o faz soltar-se quase imediatamente. Os Progenitores podem então "reproduzir" suas gravações em seus próprios laboratórios.

Em nenhum momento o BioEspião causa dor, desconforto ou dano à vítima. Sua única finalidade é reunir informação.

••• Alianças Douradas

Arete 3, Energia Primordial 15, Custo de Antecedente 6

Quando você está agindo por baixo dos panos — e nós queremos mesmo dizer *por baixo* dos panos — esses pequenos itens são a melhor forma de manter um olho no seu alvo. Em geral, eles são possuídos por agentes que são designados para tomar o lugar do cônjuge de alguém, seduzir um alvo até o matrimônio e assim por diante (se lembra de Sharon Stone em *Total Recall*). Elas se parecem com simples alianças de casamento, mas na verdade são elos mentais entre um espião e seu "cônjuge". O operativo é capaz de sintonizar os pensamentos do alvo a qualquer hora, desde que cada um deles esteja usando um dos anéis. Mas só é possível acessar pensamentos superficiais; pensamentos profundos ou lembranças estão além da capacidade desse item.

Os cientistas afirmam que esses itens sintonizam o campo bioelétrico do alvo, interpretando assim o estado emocional do usuário. Alguns teóricos afirmam que o anel funciona em um nível "psíquico", incrustado com um poderoso circuito elétrico telepático. Sim, claro. A despeito disso, eles funcionam. Os efeitos de falhas críticas com esses anéis tendem a ser confusos — o alvo pode ter uma percepção momentânea das intenções do agente, o agente pode ser afofado com uma inundação súbita de emoção reprimida.

••• Explosivo Invisível

Arete 3, Energia Primordial 15, Custo de Antecedente 6

O nome desse item é enganador; embora ele seja um dispositivo explosivo, ele não é literalmente invisível. Seus rastros é que são invisíveis. Os explosivos normais deixam traços incriminadores para trás — pequenas partículas de matéria não explodida, tipos específicos de padrão de explosão e marcas no material destruído, para nomear alguns. Um explosivo invisível não deixa nenhuma pista criminalística. Embora o fato de que foi usada força extrema não possa ser disfarçado, nenhuma partícula de matéria é deixada para trás e o item é destruído de maneira a esconder o fato de que foram usados explosivos. Os investigadores não encontram nenhum dos indicadores padrão de uso de explosivos na cena. Por outro lado, eles não irão necessariamente encontrar provas de um acidente ou um outro tipo de explicação, o que pode criar certa suspeita em suas mentes.

Um efeito colateral interessante que alguns Tecnocratas novos descobriram recentemente é que os explosivos invisíveis não podem ser detectados pelos farejadores de produtos químicos/bombas utilizados por aeroportos, pela BATF ou outras organizações desse tipo. As Convenções ainda estão ponderando sobre as melhores formas de explorar essa propriedade.

••• Disruptor Iônico

Arete 4, Energia Primordial 20, Custo de Antecedente 7

Muitos Engenheiros do Vácuo já amaldiçoaram amargamente o Tecnocrata anônimo que criou esse instrumento, pois ele atravessa a defesa mais comum dos Engenheiros. Uma arma do tamanho e da forma de uma pistola grande, o Disruptor Iônico ignora completamente as qualidades protetoras do Tecido Iônico padrão, retalhando-o e destruindo-o. O fato do Disruptor ter um efeito prejudicial similar na carne humana também não ajuda muito.

Felizmente, a forma mais recente do Tecido Iônico parece ser mais resistente aos efeitos do Disruptor, embora ele não ofereça proteção total contra as rajadas de energia vermelha e negra do Disruptor. Resta saber se alguém vai tentar atualizar o Disruptor para compensar.

Como qualquer dispositivo de disparo de energia, o uso dessa arma exige a perícia Armas de Energia para acertar, em adição ao teste normal de ativação. Se usada com sucesso, a arma inflige dano de Forças, mas ela ultrapassa os benefícios normais de defesa do Tecido Iônico dos Engenheiros do Vácuo.

••• Kit Médico

Arete 3, Energia Primordial 15, Custo de Antecedente 6

Este instrumento incrivelmente útil pode ser carregado com facilidade em uma mochila. Dentro dele estão nebulizadores hipodérmicos, bandagens, antídotos químicos, anti-sépticos e o sortimento normal de suprimentos médicos que alguém poderia esperar em um kit de emergência. Os detalhes exatos não importam; tudo apresenta efeitos coincidentes. Com dez minutos e um Kit Médico, qualquer um dotado de conhecimento médico básico pode aplicar primeiros socorros com eficiência. Você realmente precisa ler as instruções e seguir as diretrizes de auto-diagnose, mas os efeitos regenerativos são quase miraculosos. As criaturas deturpadas costumam apresentar regeneração não natural, defesas sobrenaturais ou fontes anormais de energia; por sorte, você tem conhecimento médico avançado.

Com este instrumento, qualquer personagem Iluminado com nível em Medicina igual a pelo menos 3 pode recriar o Efeito de curar com Vida 3. Teste contra o Arete do instrumento com dificuldade 6; cada sucesso cura um nível de dano. Fazer isso leva cerca de cinco minutos. Cada utilização também remove um ponto de Energia Primordial, mas um técnico treinado pode reabastecer todos os suprimentos e recarregá-lo em um laboratório apropriado (ver o Capítulo Dois). Repare que os Engenheiros do Vácuo usam um Kit levemente mais efetivo, completo com instruções para o uso e outras coisas — seu "Kit de Remendo" pode ser usado nos outros, ao invés de apenas no proprietário, e ele também cura mais rápido (ver *Technocracy: Void Engineers*).

••• P22 Lança-agulhas Magnético

Arete 4, Energia Primordial 20, Custo de Antecedente 7

As armas magnéticas (de Gauss) estão ganhando a aceitação das Massas lentamente. Embora uma pistola desse tipo ainda esteja além da tecnologia aceitável, é suficientemente plausível que ela possa ser tomada por uma "ferramenta militar secreta". No que concerne à União, isto é exatamente o que ela é.

Embora os fuzileiros dos Engenheiros do Vácuo nas fronteiras de defesa ou em ataques extradimensionais possam contar com lasers e armas de plasma, as defesas das bases e de navios exige uma arma que dê um bom golpe mas que não abra buracos no casco. O

Lança-agulhas Magnético é a resposta: as agulhas metálicas disparadas com extrema velocidade retalham a carne, mas se achatam contra os cascos reforçados das naves. Infelizmente, elas ainda têm uma tendência a ter dificuldades na Terra (sem dúvida devido à poluição e à interferência magnética planetária).

Um Lança-agulhas Magnético impulsiona pequenas lascas de metal em alta velocidade, infligindo dano como um Efeito de Matéria/Forças. Usa a Perícia normal Armas de Fogo para disparar essa arma.

••• Pistola de Choque

Arete 4 , Energia Primordial 20, Custo de Antecedente 7

Ionizando um filete de ar com um feixe laser de baixa-intensidade, é possível fazer correr uma carga elétrica ao longo de um raio de luz. A Pistola de Choque funciona com esse princípio, disparando um raio de eletricidade atordoante que desorienta ou derruba o alvo. Obviamente, ela só funciona onde há atmosfera, mas como não abre rombos em cascos sólidos e pode ser usada para capturar oponentes vivos, é uma das armas favoritas dos Engenheiros do Vácuo que são designados para reunir espécimes em missões espaciais.

A Pistola de Choque depende da Perícia: Armas de Energia para acertar e causa dano normal de Forças. Entretanto, esse dano não é letal; ele simplesmente faz a vítima sofrer as penalidades de ferimento apropriadas aos níveis infligidos. Se o nível de Vitalidade da vítima cai para Incapacitado, o choque a derruba inconsciente. A Pistola de Choque também pode provocar curto-circuitos ou danificar aparelhos eletrônicos.

••• Ultra-Silenciador

Arete 3 , Energia Primordial 15, Custo de Antecedente 6

Esse pequeno pedaço de paraíso usa Forças e Correspondência para tornar qualquer arma de fogo totalmente silenciosa. E queremos dizer totalmente silenciosa *mesmo* — ele não apenas afeta o

som provocado pela explosão da pólvora, mas também o “crac” quando a bala quebra a barreira de som e o barulho da ação da arma enquanto ela dispara a bala e recarrega para outra rodada. Basicamente, o Ultra-Silenciador (que pode ser alterado para se encaixar em qualquer arma) usa Forças para reunir a energia de todos esses sons e eventos, e Correspondência para espalhar essa energia bem longe de onde o atirador está, onde ela se dissipa inoportunamente. O resultado é um tiro cujo único som é aquele da bala atingindo a carne.

•••• Tela de Pele

Arete 4 , Energia Primordial 20, Custo de Antecedente 8

Por que se parecer com você mesmo quando você pode parecer com o Tom Cruise, a Marilyn Monroe, ou qualquer um que você possa imaginar?

A Tela de Pele é uma pele de biomatéria especialmente desenvolvida, que o usuário veste como uma cinta modeladora. Depois de vestida, ela se funde com a pele do usuário. Ela é capaz de alterar sua forma para fazer o usuário parecer com qualquer um cuja cópia do DNA esteja presente no traje. Ele pode copiar o DNA tocando a pele da pessoa a ser imitada, ou sendo pré-programada por cientistas Progenitores. Ela pode até mesmo ser programada para se modelar na forma de alguém sem uma cópia de DNA, mas tais formas são quase sempre imitações pobres (no melhor dos casos) do alvo, e podem ser mantidas apenas por uma ou duas horas.

Uma imitação baseada em uma amostra de DNA é virtualmente à prova de falha; o traje pode alterar até mesmo padrões de voz e, em alguns casos, o sexo. Entretanto, o tamanho não é afetado; o usuário mantém sua própria altura e forma corporal geral. Dentro das limitações, a Tela de Pele é uma ferramenta inigualável para infiltração nas Tradições e outras organizações inimigas; nenhum espião das Convenções pode ficar sem uma.



Advertência: Existe uma crença de que o uso prolongado da Tela de Pele possa afetar adversamente a mente do usuário. Os Engenheiros AFDAC estão pesquisando mais detalhadamente essa afirmação.

•••• Nada Para Se Ver Aqui

Arete 4, Energia Primordial 20, Custo de Antecedente 8

Algumas vezes a Nova Ordem Mundial precisa investigar uma situação — digamos, uma "nave espacial naufragada" em um parque urbano — que pode preferir manter distante de olhos curiosos. É quando este instrumento vem a calhar. Construído para parecer com uma série de estacas de metal com uma fita amarela de NÃO ATRAVESSAR — BARREIRA POLICIAL amarrada entre eles para criar uma barreira, usa Efeitos de Mente, Forças e algumas vezes Correspondência para fazer parecer que a área dentro da barreira da "fita amarela" é um acidente ou cena de crime normal e diário. Os corpos dos alienígenas parecem corpos humanos normais, e aeronave é um carro batido. Entretanto, qualquer um que pise dentro dos limites da fita amarela verá a cena como ela é realmente — é por isso que sempre existem muitos guardas de ternos pretos vigiando a área.

Este Efeito costuma ser mantido por micro-geradores de hologramas e campos de embaralhamento, é claro. Nenhum cientista sério jamais acreditaria que a fita amarela sozinha seja capaz de criar uma alucinação em massa!

•••• Lançador de Plasma NSN

Arete 6, Energia Primordial 30, Custo de Antecedente 10

A verdadeira arma pesada do arsenal dos fuzileiros dos Engenheiros do Vácuo, esse instrumento (que quase-nunca é usado na Terra) dispara uma rajada de plasma superaquecido que incinera praticamente qualquer coisa. Obviamente, suas funções são totalmente vulgares e sujeitas a choques de retorno bem terríveis, como derreter o usuário. Quando ele acerta, porém, pouca coisa pode permanecer no seu caminho. O Lançador de Plasma NSN assemelha-se a um tipo de fuzil grande com um estabilizador portátil e uma câmara de indução multilateral no final do cano; normalmente é pintado de azul escuro, verde escuro ou cinza.

O NSN inflige dano normal de Forças, que além disso é agravado. Atiradores eficientes usam a Perfícia: Armas de Energia; como ele é muito pesado e desajeitado, o usuário deveria ter uma Força de no mínimo 3 — cada ponto a menos impõe uma penalidade de um dado ao disparo.

•••• PDNA

Arete 5, Energia Primordial 25, Custo de Antecedente 9

Abreviação de Pedagogia (Instrução) de DNA, PDNA é uma forma rápida e fácil de aprender um assunto, similar ao Professor do Sono da Nova Ordem Mundial. Usando um equipamento especial, um Progenitor marca um DNA "em branco" com a informação desejada. A informação pode ser qualquer coisa menos assuntos sobre o ocultismo, já que a experimentação tem provado que tentativas de ensinar conhecimento sobre ocultismo através do PDNA sempre conduzem à loucura. Usos típicos incluem o implante na mente do operativo de conhecimentos sobre uma língua, costumes de um grupo ou o esboço da localização de um alvo no campo.

Uma vez que o PDNA tenha sido preparado (o que normalmente leva uma hora ou mais, dependendo da complexidade do

assunto), ele é injetado no alvo. O conhecimento irá aflorar em sua mente durante o curso das próximas horas, já que o PDNA trabalha através do corpo e dentro do cérebro. O conhecimento será mantido por uma semana, após o que o processo natural do corpo do alvo terá expulso tanto do PDNA de seu sistema que tornará o restante inútil. Entretanto, enquanto estão sob a influência do PDNA, os alvos mostram uma notável capacidade de estudar e aprender por conta própria a informação para a qual foram "programados"; qualquer informação estudada dessa forma em geral é conservada pelo alvo após os efeitos do PDNA desaparecerem.

•••• VANTA

Arete 7, Energia Primordial 25, Custo de Antecedente 12

O Veículo Aéreo Não Tripulado Avançado é o mais recente desenvolvimento a emergir dos laboratórios dos mestres de armas da Iteração X. Desenvolvido em conjunto com os Engenheiros do Vácuo, ele é um avião-robô sofisticado, capaz de alcançar velocidades tão altas quanto Mach 20 (20 vezes a velocidade do som). Como referência, um F-15 Eagle só consegue alcançar Mach 2.5.

O VANTA tem a aparência semelhante à de um caça normal, mas por não ter um piloto, não há necessidade de um cockpit ou qualquer atributo "para o conforto do piloto", o que o torna menor e muito mais fino do que um caça. Ele é construído de materiais que absorvem radares, modelado de forma a dar-lhe capacidades "furtivas". Suas armas incluem uma dúzia de mísseis ar-ar.

Entretanto, seu propósito principal não é o combate, mas o reconhecimento. O VANTA é enviado para vôos sobre locais sensíveis e usa sua gama sofisticada de sensores e câmeras para conseguir dados reais sobre a situação. Diferente de satélites, que podem apenas estar em certas áreas em tempos certos, o VANTA pode estar em qualquer lugar que seus mestres precisem que esteja, a qualquer hora.

••••• Homúnculo de Batalha

Arete 5, Energia Primordial 25, Custo de Antecedente 9

Os Homúnculos de Batalha são a resposta dos Progenitores aos HIT Marks da Iteração X. Eles são guerreiros de proveta programados geneticamente, capazes de resistir a quantidades imensas de punição física.

Seja qual for a sua forma, todos os Homúnculos de Batalha têm certas características em comum. Primeiro, seus sentidos são incrivelmente acurados; normalmente, eles combinam o melhor que os mundos animal e humano têm para oferecer, mais alguns extras adicionados pelos Progenitores. Segundo, eles são quase impossíveis de matar. Não apenas suas peles são incrivelmente duras, como eles possuem controle preciso sobre todas as suas células, tornando fácil reparar ferimentos, deter sangramentos e conduzir suas funções biológicas para "sistemas não danificados" (a maioria tem ao menos uma "estepe" para cada órgão biológico principal). Terceiro, apesar de razoavelmente inteligentes, e em geral espertos, eles costumam mostrar um certo nível de ignorância, ingenuidade e algumas vezes até mesmo completa estupidez o que os torna fáceis de enganar.

Os Homúnculos de Batalha podem ser desenvolvidos para se assemelhar a quase qualquer coisa. Alguns modelos padrão incluem:

Zés: Esses Homúnculos têm forma humana. Eles normalmente vêm em um dos três modelos básicos: Zé Médio (que parece com um humano normal), Zé Linha de Fundo (que parece o maior jogador de futebol que você já viu, com esteróides) e Zé Moleque (que parece com uma criança). Os Zés são usados mais frequentemente como guarda-costas para seus mestres ou agentes de campo quando os Progenitores precisam que seus servos se mesquem com o ambiente.

Entre outras modificações, os Zés são tremendamente fortes, capazes de enxergar o espectro infravermelho e ultravioleta (eles também possuem membranas nictantes que fornecem proteção para seus olhos quando eles são atacados), capazes de ouvir sons de alta e baixa frequência e transmissões de rádio e são equipados com garras de osso que podem "saltar" de seus dedos automaticamente.

Fofinhos: Os Fofinhos são horrores cheios de tentáculos, olhos múltiplos, protoplásmicos gerados por uma mente que leu demais imitações ruins de Lovecraft. Eles se caracterizam por sua completa ausência de sutileza com total poder destrutivo. Não apenas um simples olhar para um Fofinho perturba a maioria das pessoas, seus tentáculos, garras e bocas cheias de dentes são capazes de rasgar em pedaços pelotões de tropas sem diminuir a velocidade.

Totós: Os Totós assemelham-se a animais, normalmente de estimação. Eles tendem a estar entre os mais belos ou "engraçadinhos" de suas espécies, embora algumas mentes Progenitoras

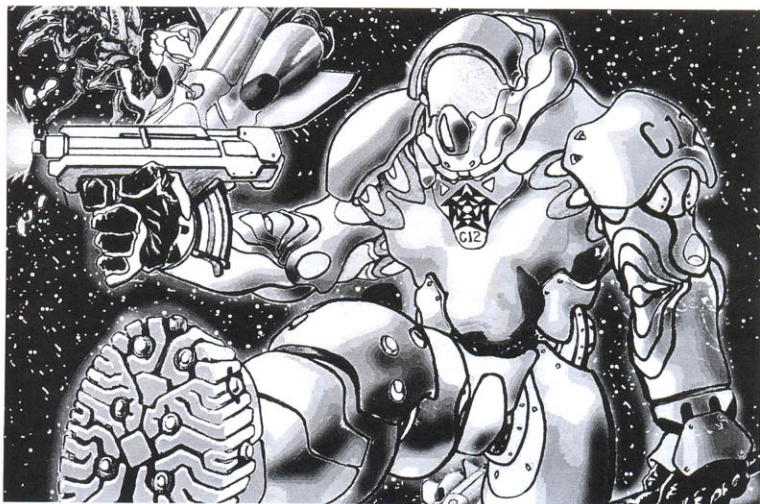
distorcidas se revelem produzindo bichos domésticos deturpados ou animais com partes de outros animais enxertados. Os Totós são mais fortes, rápidos e resistentes do que os animais com que se assemelham.

••••• Armadura de Combate de Espaço Profundo

Arete 7, Energia Primordial 35, Custo de Antecedente 12

Como mais os fuzileiros poderiam chamar seus Exo-trajes energizados? Embora ainda extremamente vulgares na terra, esses trajes blindados energizados estão rapidamente se tornando mais aceitáveis e utilizáveis. Esse traje envolve o usuário em um composto blindado acinzentado de metal e plástico, completo com acionadores retroalimentados, comunicações integradas e sistemas de suporte de vida. Um fuzileiro neste traje de batalha se parece com um formidável gigante de metal de 2 m de altura, que pode até mesmo sobreviver aos rigores do espaço por várias horas.

A Armadura de Combate de Espaço Profundo garante quatro níveis de armadura, com o requisito de 3 dados de penalidade para testes relacionados à Destreza. Os sensores embutidos garantem percepções de Forças e Correspondência. O usuário também ganha efetivamente dois pontos adicionais de Força dos estimuladores da armadura, mas cada vez que a Armadura é penetrada é preciso fazer um teste de Arete. Se a Armadura falhar, seu isolamento é violado e seus acionadores param de funcionar, causando a perda de seus bônus de Força.





Biotechnologia



É um erro imaginar que a evolução signifique uma tendência constante de aumentar a perfeição. Esse processo indubitavelmente envolve uma constante... adaptação [do organismo] a novas condições quer a direção das modificações sejam... para baixo ou para cima.

— T.H.Huxley, *The Struggle for Existence in Human Society*

A tecnologia motiva a evolução. É impossível conceber um mundo onde a eletricidade, mídia de massa, transporte fácil e comunicação de longa distância não existam. Nós somos, literalmente, criaturas de uma nova era e temos os dons (maior resistência, diversidade, conforto, saúde e segurança) e as doenças (estresse, ansiedade, alienação e um sem número de males relacionados à tecnologia) para provar isso.

A Tecnocracia leva essa verdade um passo adiante. Todos os operativos da União se rodeiam com tecnologia, mas alguns realmente a carregam dentro de seus corpos, suas mentes e até mesmo em seus genes. Essas pessoas — algumas vezes naturais, frequentemente constructos — literalmente ascendem ao próximo degrau na escada evolucionária e levam a Tecnocracia com eles. Como nossa própria adaptação à tecnologia, esse processo não é indolor (ver os defeitos: Selvageria e Constructo). No entanto, ela permite que os operativos da União adquiram capacidades e talentos que seriam impossíveis de outra maneira. Mais importante, ela atende

os objetivos da União para um mundo melhor — e uma humanidade melhor — através do poder da tecnologia.

Cibernética

Levando literalmente à união entre homem, mente e máquina, o ciborgue se equipa com a biotecnologia de última geração. (Repare que isso nem sempre é uma coisa voluntária...) Equipado com instrumentos que suplantam as técnicas Adormecidas em anos ou até mesmo gerações, ele se torna um símbolo ambulante do poder Tecnocrático.

Isso, se os implantes forem visíveis. Muitos agentes os dissimulam. Embora seus corpos tenham sido aprimorados com quantidades prodigiosas de tecnologia, a maioria dos ciborgues da União oculta cuidadosamente suas modificações. Para a maior parte dos observadores, essas pessoas são perfeitamente normais — os HIT Marks enlouquecidos (que não são realmente naturais aprimorados, mas constructos especialmente montados para a guerra) e os ExoAtletas corpulentos são reservados para táticas de medo e emergências. A menos que ele saque repentinamente um maçarico ou um canhão de pulso, o operativo com aparelhos tecnológicos padrão é convenientemente imperceptível. É quando suas armas surgem e as balas voam que essa modificação se torna aparente.

Alguns acessórios cibernéticos servem a um propósito mais simples. Muitos agentes de campo são dotados de implantes simples que lhes permitem usar contra-procedimentos, ou que facilitam

tam seus próprios Procedimentos. Em termos de jogo, essas modificações servem como um foco para contra-máguas e Efeitos; elas não são consideradas Aprimoramentos a menos que permitam ao personagem fazer alguma coisa que normalmente não seria capaz de fazer sozinho. A Cibertecnologia Aprimorada funciona como um instrumento; é "programada" com Procedimentos embutidos que você não seria capaz de usar de outra forma.

(Observação: Os "níveis de pontos" fornecidos com os instrumentos indicam o nível da Esfera dos Efeitos que são usados para a criação da ciber-aparelhagem, não das habilidades do próprio ciber-aparelho.)

Embora os implantes cibernéticos estejam associados à Iteração X, qualquer agente Tecnocrático pode obtê-los mas ele precisa de uma boa razão para isso. O hardware é caro e a União não o entrega a qualquer um. Os sistemas para acrescentá-los podem ser encontrados sob o Antecedente: Aprimoramento. Em termos de história, o agente submete-se a uma cirurgia complexa (e às vezes traumática). Antes que possa sair para campo, ele precisa se recuperar de suas modificações e aprender a usá-las corretamente. Se você precisa de um sistema, assuma uma semana por ponto de Aprimoramento, mas nós aconselhamos interpretação e Narração durante o intervalo em vez de basear isso em mecânica de jogo. Até mesmo após o choque inicial desaparecer, os cibernéticos se "sentem estranhos" em relação a humanos nascidos naturalmente. Quanto mais tecnologia um agente ganha, menos humano ele se sente. Os chamados ExoAtletas ficam juntos porque são raros os operativos que querem se relacionar com eles de alguma maneira. Uma pessoa que se torne mais máquina do que ser humano perturba pra diabo os seres naturais ao seu redor.

As modificações cibernéticas também têm muitas outras desvantagens, incluindo as seguintes:

- Mesmo avançados como podem ser, os implantes cibernéticos não passam de máquinas, e eles podem ser removidos ou expelidos do corpo por cirurgias ou mágicas desagradáveis. Um ciborgue que esteja Incapacitado ou imobilizado de qualquer outra forma pode ser operado por qualquer um cruel e habilidoso o bastante para fazê-lo. (Em termos de jogo, um personagem com as Características: Biotecnologia, Medicina ou Ciência: Cibernética, pode ser habilidoso o bastante.) Assuma que um agente que tenha suas partes cibernéticas roubadas perde um ponto permanente de nível de vitalidade para cada ponto do instrumento (por exemplo, um instrumento cibernético de três pontos "custa" três níveis de Vitalidade) até que alguém com as perícias apropriadas possa restaurar as máquinas roubadas. A remoção de implantes cibernéticos (ou a ameaça disso) fornece ao Controle uma fantástica ferramenta de coação: Saia da linha e nós tomamos tudo de volta! A critério do Narrador, a remoção de órgãos substituídos ou suplementares específicos pode ser proibida — um agente não sobreviveria se sua coração artificial fosse arrancado.

- Um mago com qualquer uma das Características descritas aqui também pode complicar os sistemas operacionais do ciborgue com um ataque mágico bem sucedido. Um feitiço vulgar de Vida 3/Forças 2/Primórdio 2 pode estragar um implante cibernético caso o mago tenha mirado nele. Se o atacante obtiver cinco ou mais sucessos, os cibernéticos ficam fora do ar até um técnico em reparos con-

seguir chegar até ele. Um ciborgue que dependa de grande quantidade de poder Aprimorado pode ficar aleijado ou imobilizado até alguém conseguir consertar seus sistemas travados...

- Um oponente pouco habilidoso pode usar um feitiço vulgar de Vida 3 (ou Vida 3/Matéria 2) para forçar o corpo a rejeitar as máquinas. Nesse caso, o feitiço inflige dois níveis adicionais de dano à Vitalidade se conseguir passar pela contra-mágica do ciborgue. Este dano é agravado e não pode ser absorvido por nenhum meio. Se um único ataque infligir seis ou mais níveis de dano, as máquinas realmente abrem caminho através do corpo do ciborgue e se desativam (ecal!). Ataques menores e menos violentos infligem dano, mas não forçam os implantes cibernéticos a sair.

- Para ativar muitos instrumentos cibernéticos, o jogador testa o valor de "Arete" do dispositivo. A dificuldade depende de a ferramenta ser sutil e "coincidente" (um transmissor subcutâneo), ou escandalosamente vulgar (um canhão de plasma). A falha significa que o instrumento não funcionou; uma falha crítica pode aumentar a Parada de Paradoxo do personagem ou ativar um choque de retorno. Sob certas circunstâncias (o operativo está em um Construto, no espaço profundo ou empregando um dispositivo simples como Olhos Noturnos), o Narrador pode definir que não há necessidade de nenhum teste.

- Instrumentos cibernéticos operam através de um suprimento de Energia Primordial. Cada um tem uma certa "bateria" embutida; se essa reserva acabar, o biomecanismo pode começar a usar o suprimento de Energia Primordial pessoal do agente; se este acabar, os cibernéticos são desligados até que a reserva seja recarregada.

- Cada nível de Aprimoramento cibernético implica em Paradoxo permanente. Ao testar um choque de retorno, o Narrador leva a Parada de Paradoxo total em conta. Um choque de retorno grave (10 pontos ou mais) também drena toda a Energia Primordial do dispositivo e deixa os cibernéticos fora de uso até que um novo suprimento de energia possa ser encontrado.

Chega de notícias ruins. Em uma nota positiva, os implantes cibernéticos são praticamente permanentes. A menos que um mago demente o dislique, o equipamento está aí para ficar. A cibertecnologia também é imperceptível; em termos cinematográficos, James Bond anda por aí com instrumentos que podem ser destruídos ou roubados, mas ninguém sabe que o Exterminador do Futuro possui aprimoramentos até os disparos rasgarem seu Esqueleto em pedaços e revelarem um esqueleto de metal sob ele. Mesmo um tiquinho de cibertecnologia garante poderes sobre-humanos a um operativo, e um ExoAtleta turbinado é capaz de enfrentar um pelotão de gente comum e vencer.

Os implantes cibernéticos são divertidos e poderosos. E, para todos aqueles que sabem apreciar seus novos dons, os implantes cibernéticos oferecem o próximo nível na evolução humana. Até que você tenha verdadeiramente aceito a máquina em seu corpo e sua mente, você não será capaz de apreciar a beleza da causa Tecnocrática. Não é de se admirar que a Iteração X tenha fundado uma verdadeira religião ao redor da tecnologia. Quando ela literalmente se torna uma parte sua, você se pergunta como conseguiu viver até hoje sem ela.

(Ah, mais uma observação: É aconselhável que um ciborgue seja amigo de um ou dois biomecânicos. Entre as missões, esse téc-

nico pode recarregar a energia de seus sistemas de hardware com energia primordial, fazer reparos e modificações adicionais e até mesmo criticar a forma como você emprega outra tecnologia. Se você for realmente legal com ele, pode até ser que ele lhe conte sobre os dispositivos secretos de rastreamento que instalou em seu hardware...

Cibertecnologia de uso comum inclui (mas não está limitada a):

• Acesso Extra-sensorial

Arete N/A, Energia Primordial N/A, Custo de Antecedente 2

Configurações especiais de amplificadores nanotecnológicos permitem a um operativo ver ou ouvir coisas além do alcance sensorial dos seres humanos normais. Variações incluem as seguintes percepções: audição ou visão de longa distância (Correspondência), pontos fracos (Entropia ou Matéria), fendas extradimensionais (Ciência Dimensional), infravermelho (Forças), raios X (Forças ou Matéria), energia emocional (também conhecida como a aura; Mente), ondas de rádio, alta frequência (ambas Forças), toque hipersensível, funções do biosistema (ambas Vida), flutuações de Elemento Primordial (Primórdio) e padrões cronológicos (Tempo). Claro, o operativo deve torcer para que nada de repentino aconteça enquanto ele está usando a geringonça: uma luz brilhante, um barulho alto ou sensação desagradável podem derrubá-la com uma sobrecarga sensorial — uma coisa nada agradável!

[Diferentes Instrumentos de acesso concedem percepções de Nível Um em Esferas diferentes. Cada variação custa dois pontos e está restrita a um tipo de percepção. Embora o jogador possa ter de tentar um teste de Percepção + Consciência, nenhum teste de "Arete" é necessário. Mas preste atenção para aquelas sensações repentinas! A sobrecarga sensorial pode machucar, e ela pode colocar o sentido fora de funcionamento por um tempo se o estímulos for forte o suficiente.

Certos tipos de acesso (audição de longa distância, pontos fracos, infravermelho, hipertocos e funções do biosistema) também estão disponíveis como biomodificações.]

• Digitalizadores

Arete N/A, Energia Primordial N/A, Custo de Antecedente 2

Um dos brinquedos favoritos dos espíões da Nova Ordem Mundial, esta série de microcomputadores analisa medidas de segurança e resolve qual a melhor forma de derrotá-los. Correndo seus dedos sobre a superfície de um cofre, digitalizador numérico ou qualquer outro dispositivo de segurança, um operativo habilidoso pode descobrir como desativar o sistema. Uma vez que o problema tenha sido resolvido (ou ao menos reduzido), o digitalizador gira as mãos do operativo enquanto ele coloca sua habilidade para trabalhar...

[Um agente com Abrir Fechadura, Segurança ou Tecnologia pode reduzir sua dificuldade em três se ele tiver dois a cinco minutos para empregar os Digitalizadores. Nenhum outro teste é necessário.]

• Olhos Noturnos

Arete N/A, Energia Primordial N/A, Custo de Antecedente 2

Uma operação simples permite a um agente enxergar no escuro como se fosse um gato. Aprimoradores nanotecnológicos

aumentam a luz recebida e receptores modificados convergem as imagens para o cérebro. Alguma definição de cor é perdida no processo, mas é melhor do que a cegueira!

[Em termos de jogo, esse instrumento funciona sem um teste, mas ele não funciona em escuridão total. Uma variante, Visão Noturna, esta disponível na forma de biomodificação.]

• Esqueleto Aprimorado

Arete N/A, Energia Primordial N/A, Custo de Antecedente 2

Os ossos quebram fácil demais para muitos Ciborgues. Essa modificação essencial permite ao esqueleto suportar ambientes de alta pressão, suportar armamento interno e aumentar a capacidade de sobrevivência em combate. Reforçando a estrutura com ligas especiais, um Engenheiro AFDAC constrói ossos e dentes literalmente mais fortes. Isso é melhor do que o leite!

[Antes que um agente possa incorporar um implante cibernético pesado como Vibrolâminas ou um Canhão de Plasma, ele deve ter seu esqueleto reforçado; de outra forma, os outros instrumentos quebrarão seus ossos ao serem empregados. Esse Aprimoramento também garante ao operativo um nível de vitalidade "Escoriado" e também pode ser comprado como um biomodificador.]

• Bolso de Ocultação Subcutâneo

Arete N/A, Energia Primordial N/A, Custo de Antecedente 2

Já que os operativos volta e meia precisam contrabandear coisas, os caras do EAFDAC projetaram bolsos biológicos especiais para armas, transmissores e outros valores. A menos que alguém saiba o que está procurando, o Bolso Subcutâneo parece com uma extensão normal de pele; um agente, é claro, sabe aonde erguer essa pele e deslizar o contrabando para dentro. Melhor ainda, o bolso protege seu "proprietário" caso o item seja incômodo ou se derrame. É claro, ele vai querer que o bolso seja colocado em um lugar que não se flexione demais; o bolso pode ocultar o objeto, mas ele não confere ao item qualquer flexibilidade adicional.

[Qualquer coisa que possa ser carregada na maioria dos bolsos de calças pode ser ocultado em um Bolso Subcutâneo. Protegido dessa forma, o item é quase invisível à maioria dos vigias e instrumentos de detecção (dificuldade 9 para localizar, a menos que o observador esteja usando mágica, Hipertecnologia ou qualquer outro meio místico — como Dons ou Disciplinas — em cujo caso a dificuldade cai para 6). Esse Aprimoramento pode também ser comprado como uma biomodificação.]

• ou ... Transmissor Subcutâneo

Arete N/A, Energia Primordial N/A, Custo de Antecedente 2

Por baixo de sua pele, o operativo carrega um micro-transmissor e receptor. Pressionando levemente o transmissor (que frequentemente está escondido embaixo do braço ou na parte de trás do pescoço), ele pode enviar e receber sinais de banda fechada através de uma distância quase infinita. Qualquer coisa falada dentro de um raio de 3 metros do agente pode ser transmitida diretamente para a base ou para um companheiro operativo com um aparelho receptor.

[O Transmissor vem em duas versões: com link normal, que funciona quando ambas as equipes estão no mesmo lado da Película ou do Horizonte (2 pontos, ●), e o link pan-dimensional,



que permite as mensagens cruzarem entre os mundos (6 pontos, ***). Os dois modelos são efetivamente invisíveis, a menos que um observador use uma detecção mágica ou hipertecnologia para buscar instrumentos ocultos. Detectores de metais mundanos não registram o transmissor e técnicas de busca normais raramente o encontram (dificuldade 9). O "pacote" inclui o receptor, que se assemelha a um tocador de CD portátil. Fale baixinho e carregue um bom transmissor!]

•• Garras

Arete N/A, **Energia Primordial** N/A, **Custo de Antecedente** 2/3

Uma arma corpo-a-corpo simples mas efetiva: um agente simplesmente expõe suas garras e rasga fora a cara do inimigo. Esses instrumentos deveriam ser vulgares entre as massas, mas graças a um excesso de heróis de quadrinhos e assassinos duros do cinema, a maioria das pessoas de sociedades tecnológicas as considera estranhas, embora possíveis. (Pessoas primitivas também pensam que isso é possível — se você as possui, você é obviamente algum tipo de demônio e deveria ser evitado ou exterminado.)

[Nenhum teste de "Arete" é necessário. Esse Aprimoramento pode também ser comprado como um biomodificador; nesse caso, as garras são unhas retráteis nas pontas dos dedos.]

Dificuldade: 6 dano; **Força** + 2 **Alcance:** zero

Cadência: N/A (2 pontos)

Dificuldade: 6 dano; **Força** + 3 **Alcance:** zero

Cadência: N/A (3 pontos)

•• Armadura de Biomalha

Arete N/A, **Energia Primordial** N/A, **Custo de Antecedente** varia

Os ciborgues lutam bastante. É para isso que eles são construí-

dos. Enquanto os verdadeiros ExoAtletas sofrem modificações peso-pesadas, muitos agentes preferem armaduras mais leves e menos invasivas. Essa Malha, construída com instrumentos nanotecnológicos e células de pele geneticamente alterada, cobre um agente e o protege da força dos golpes, disparos ou garras dos Transgressores da Realidade. Embora a Armadura normalmente precise ser consertada entre as missões, ela se "cura" mais rapidamente do que qualquer órgão rompido!

[Para cada 2 pontos gastos, um operativo equipado com Biomalha ganha um ponto de Armadura, que é adicionado ao total de absorção do personagem e protege contra dano agravado. Como um elemento de história, o personagem deveria ter a Malha consertada entre as missões; uma semana de violência constante tornará a Armadura inútil. A Biomalha pode ser comprada como uma biomodificação; como um biomodificador, a Malha custa 2 pontos extras, mas ela se auto-regenera enquanto o agente mantiver uma dieta especial (ferro e cálcio extras, esse tipo de coisa).]

•• Vibrolâminas "Raptor" G42

Arete 3, **Energia Primordial** 15, **Custo de Antecedente** 6

O brinquedo favorito de um assassino, esta modificação se assemelha ao ciber-aparelho Garras. Mas enquanto as garras normais só cortam através de carne e osso, o "Raptor" revela lâminas micrométricas capazes de cortar folhas finas de metal! Vibrando a uma velocidade incrível, essas lâminas parecem quase invisíveis... até que o cortem.

[Qualquer coisa que o operativo golpeie é imediatamente cortada em pedaços — incluindo o próprio agente se ele for desastrado o suficiente para sofrer uma falha crítica em um teste de ataque! O teste de "Arete" ativa o "Raptor" e o suprimento de Energia

Primordial permite que as lâminas funcionem por uma cena por ponto. Essas lâminas são vulgares e não podem ser compradas como biomodificações.]

Dificuldade: 6 **Dano:** Força +4 (agravado) **Alcance:** zero **Cadência:** N/A

... Sistema de Injeção de Hipermedicamento

Arete 3, Energia Primordial 6 (especial), Custo de Antecedente 6

Quando você está prestes a cair de cara no chão, este "suco restaurador" pode fazê-lo continuar. Se você precisa de um estímulo poderoso, não tema — os caras legais dos laboratórios dos Progenitores têm alguma coisa para isso também! Esse sistema carrega uma seleção de poderosos estimulantes, analgésicos e hormônios de ação rápida; um simples empurrão no local certo pode liberar uma energia repentina, promover alívio da dor, reparar danos estruturais menores, administrar um ataque de Energia Primordial ou fornecer uma onda de atividade de disparo rápido. Uma vez que os efeitos das medicações passem, entretanto, é melhor você ter um lugar macio para cair. Essas guloseimas dão uma resaca dos diabos.

[Cada sistema de injeção fornece seis usos de qualquer um dos 3 poderes seguintes:

Vitalidade repentina (3 novos pontos de Vigor)

Uma "cura" (como o Efeito de Vida 3)

3 pontos de Energia Primordial

Uma explosão de velocidade extra (como o Efeito de Tempo 3:

Distorcer o Tempo)

Alto limiar de dor (três níveis de Vitalidade)

[O agente pode misturar e combinar os tipos de medicações da forma que preferir, mas ele não pode estocar mais do que 3 efeitos diferentes (ou seis usos). Cada vez que emprega o instrumento, o jogador faz um teste de "Arete". Exceto pela dose de Aceleração do Tempo, todos os efeitos são coincidentes — somente o operativo sente a diferença. Uma vez empregadas, as medicações se esgotam em uma cena (aproximadamente 10 minutos), deixando uma "ressaca" palpitante. As exceções a essa regra são a Energia Primordial (que permanece no corpo até ser usada) e a cura (que mantém o agente em Incapacitado ou acima, a despeito de quanto dano ele tenha recebido sob a influência das drogas.)]

... Estrutura Física Aprimorada

Arete N/A, Energia Primordial N/A, Custo de Antecedente varia

Uma cyber-modificação "básica", este "pacote" reforça o esqueleto, pele e órgãos do receptor. Disponível em vários "empregos padrão", a Estrutura Física Aprimorada torna um agente literalmente "mais forte, mais rápido e melhor."

[Essencialmente, esta modificação permite a um jogador aumentar as Características de seu personagem como se ele fosse generacionalmente o Antecedente Aprimorado: Cada dois pontos fornecem um ponto em Força, Destreza ou Vigor, ou dão ao agente um nível extra de "Escoriado" na Vitalidade. A última função também permite ao operativo absorver dano agravado.

O lado ruim desse Aprimoramento é que ele deve ser instalado por um técnico em cibernética e ele pode ser removido por um

da mesma forma. Um pacote de exo-esqueleto mais sofisticado — mais poderoso, mas também mais limitado — pode ser encontrado em *The Technomancer's Toybox*. Essa ciber-aparelhagem é coincidente até que aconteça algo que a revele (veja *O Exterminador do Futuro*). Se o mecanismo for exposto, o jogador testa um Choque de Retorno. Diminuindo seus componentes mecânicos, esse Aprimoramento pode ser comprado como um biomodificador.]

... Canhão de Plasma Implantado

Arete 4/6, Energia Primordial 30, Custo de Antecedente 6/8

Não existe nenhuma arma menos sutil (exceto talvez uma metralhadora). O ciborgue aponta seu braço para o alvo, ativa o instrumento e deixa voar uma rajada de plasma superacelerado. É melhor que quem estiver do lado receptor tenha um bom plano de saúde...

[Ciborgues de Guerra, HIT Marks e agentes DBF adoram esse tipo de armamento. Em termos de jogo, o jogador precisa de um sucesso em um teste de Destreza + Armas de Energia (dificuldade 7) para acertar um alvo do tamanho de um homem. Para ativar o canhão é necessário um teste de "Arete". O sucesso inflige dano agravado de Forças (número de sucessos + um na tabela de Dano e Duração). Cada tiro consome um ponto de Energia Primordial. Qualquer Paradoxo que o personagem venha a sofrer ocorre enquanto o Canhão está operando. Entre as Massas, o instrumento é vulgar como o diabo (dificuldade 7 ou 8). No Universo Profundo ou em fortalezas Tecnoocratas, porém, ele é coincidente (dificuldade 6).

Esse Aprimoramento vem em dois níveis de poder: o Canhão "leve" e o modelo "peso-pesado-que-destrói-qualquer-coisa". O primeiro usa uma parada de seis dados de "Arete" e pode ser escondido dentro do braço do ciborgue. O último usa oito e é óbvio como uma escavadeira em uma pista de dança. Outras variações empregam fogo, eletricidade e raios de energia laser. Todos esses canhões empregam os mesmos sistemas e estatísticas de jogo.]

Dificuldade: 7 **Dano:** pelo teste de "Arete" (Forças, agravado) **Alcance:** 200 **Cadência:** 1

... Contra-medidas de Prímium

Arete N/A, Energia Primordial N/A, Custo de Antecedente 4/6/8

Como mencionado previamente, um supersticioso como os feitiços certos pode causar um dano enorme em um ciborgue. Por isso, a União reforça muitas de suas equipes de campo ciborgues (e todos os HIT Marks) com um pouco de Prímium. Introduzida na pele, ossos e órgãos, uma malha de fibras de micro-filamentos permite ao ciborgue suportar uma boa quantidade de dano mágico. Até mesmo após as defesas estarem abertas, o Prímium repele o pior do ataque. Como é, essa proteção vale seu preço.

[Essa "Contra-medida" dá ao personagem alguns pontos de contra-mágica inata. Quatro pontos compram dois dados, seis pontos compram três e oito pontos compram quatro. Esse Aprimoramento não está disponível como biomodificador, e não pode ser "comprado" sob nenhuma circunstância por um personagem que não pertença à União Tecnoocrática.]

...Z488-C Sistema de Recuperação de Dados

Arete 3, Energia Primordial 15, Custo de Antecedente 6

Como qualquer Vigilante pode atestar, se não está em uma fita, não vale porcaria nenhuma. Assim, é natural que a NOM desenvolvesse esse ciberistema para gravar o que quer que possa acontecer de um operativo vivo. O instrumento tem sido tão bem sucedido que agentes não-Iluminados do grupo oriental Força de Ataque Zero (ver **World of Darkness: Demon Hunter X**) têm sido equipados com versões mais simples da mesma tecnologia! Por até 24 horas um sistema nanotecnológico de gravação capta qualquer coisa que um operativo veja ou escute enquanto o instrumento estiver ligado. Quando a missão termina, o agente retorna a sua casa de segurança, onde um Supervisor com aparelhos de recuperação cibernética apropriados remove o implante, processa as informações e devolve o Sistema a seu "proprietário". Se o agente for morto antes da informação poder ser resgatada, as impressões são perdidas; dessa forma, um operativo com "olhos ativos" deve evitar o combate a qualquer custo!

[O instrumento grava impressões sensoriais normais. Se o agente tem outros sentidos ampliados por tecnologia, o Sistema grava as percepções aumentadas. Embora seja invisível, este ciberaparelho é óbvio para qualquer um que realize uma autópsia (pré ou pós-morte) no agente. Para ativar o instrumento, o jogador testa o "Arete". Sem sucessos, sem gravação — o agente não sabe dizer se o equipamento não está ligado ou desligado. Por razões óbvias, esse instrumento não está disponível como um Aprimoramento biomodificado.]

...Metralhadora Implantada

Arete 3, Energia Primordial 15, Custo de Antecedente 8

A marca registrada do HIT Mark; ao ser ativada, uma mini metralhadora, pequena mas potente, se desdobra de um compartimento oculto nas costas do ciborgue. Não muito depois, um jorro de balas metálicas está fazendo um tremendo estrago no que quer que tenha incomodado nosso amigo cabeça de lata. Quando tudo mais falha, nada é tão eloquente quanto uma metralhadora. Eles são pagos para enviar o melhor.

[Sem dúvida, esta arma é vulgar em qualquer lugar, exceto em uma fortaleza Tecnocrata ou no espaço profundo! O teste de "Arete" permite o funcionamento do instrumento; uma falha faz a arma travar no meio das costas do HIT Mark; uma falha crítica ou choque de retorno do Paradoxo faz com que exploda quando for disparar. Se a arma funcionar, o jogador faz um teste normal de Destreza + Armas de Fogo (não Armas de Energia) para acertar seus oponentes. A arma dispara apenas no modo totalmente automático ou em rajadas e gasta um ponto de Energia Primordial cada vez que se eleva ou se encaixa nas costas do operativo.]

[Uma combinação complexa de Procedimentos de Correspondência, Matéria, Forças e Vida permitem que uma máquina que não seria possível de se encaixar nas costas de um humano se expanda, volte para o lugar e dispare 200 tiros de balas em alta velocidade sem rasgar o ciborgue de dentro para fora. Ainda assim, a Metralhadora não pode ser instalada em nenhum ser humano normal — apenas constructos especialmente construí-

dos podem acomodar esse Aprimoramento. Por razões óbvias, não pode ser comprado como um biomodificador.]

Dificuldade: 7 Dano: 8 Alcance: 150 Cadência: 3

Biomodificações

Ocupando o meio termo entre a cibernética e a genengenharia, as biomodificações conferem a um agente habilidades inumanas sem instrumentos mecânicos. Diferente da cibernética, as biomodificações se tornam parte do corpo em nível celular (e frequentemente genético). Dessa forma, elas não podem ser removidas, rejeitadas com mágicas de Vida nem desativadas. O troco vem na forma de Defeitos Genéticos, Paradoxo Permanente e a diminuição do "nível de poder" dos Aprimoramentos biotecnológicos.

Há algo levemente extravagante nos constructos e humanos biomodificados. Até mesmo os realmente mais discretos (clones, Homens de Preto inferiores) têm um ar estranho ao seu redor. É quase como se os humanos "normais" e animais pudessem farejá-los. As diferenças não são realmente perceptíveis (a menos que o Progenitor condutor queira que seja de outra forma), mas está presente lá sob a superfície de algum jeito. No caso de modificações radicais — guelras, garras, pele coriácea e assim por diante — as diferenças são visíveis pra diabo... e frequentemente apavorantes. (Para não mencionar o Paradoxo em um mundo científico.) Por isso, a União prefere restringir mutações radicais aos laboratórios, ou para teatros distantes onde esses "humanos da próxima geração" podem fazer o seu melhor.

As modificações apresentadas aqui costumam estar disponíveis para agentes de campo Aprimorados. Existem biomodificações bem mais estranhas, mas como o Controle tende a torcer o nariz para Aprimoramentos vulgares (asas, fiandeiras de teia, vômito tóxico, etc.), as biomodificações radicais são mantidas o mínimo possível fora da condição de laboratórios controlados. Naturalmente, os Engenheiros AFDAC e Genengenheiros driblam essas restrições o tempo todo, especialmente em Cooperativas de Pesquisa do Horizonte. Entretanto, os "Chihuahuas mutantes" que frequentemente resultam desses experimentos são mantidos sob cadeados e guardados em Constructos do Horizonte — eles não são permitidos em campo, exceto nas emergências mais medonhas, e são detidos ou destruídos após servirem a seu propósito. A DPE também mantém esquadrões de constructos mutados e agentes biomodificados à mão para emergências, mas essas criaturas são muito secretas e estritamente proibidas.

O que não quer dizer que um agente *não* possa construir um agente constructo esquisito; mas esse operativo seria severamente limitado. Além de sua categoria de "proibido", ele sofreria de vários "Defeitos de constructo" especiais e poderia ter uma grande dificuldade para se encaixar em qualquer lugar do mundo Adormecido... ou do mundo Tecnocrático, a propósito. Em termos de jogo, muitos personagens genealterados sofrem o Defeito: Constructo; mutantes realmente radicais (Chihuahuas com asas de morcego, por exemplo) e criações com propósito especial (clones de infiltração, Homens de Preto inferiores) dissolvem-se ou caem vítimas do Efeito do Paradoxo. (Ver os Defeitos: Vida Curta, Dissolver-se e Sujeito ao Paradoxo.) Claro, os Engenheiros AFDAC podem alterar você de formas bem poderosas, mas você tem certeza de que

quer que eles façam isso? (Para biomodificações da DPE radicais e totalmente proibidas, e para detalhes sobre agentes "aprimorados" por espíritos Malditos, ver **Freak Legion: The Players Guide to Fomor**, Capítulo Um).

Diferente da cibernética, as biomodificações não exigem testes de "Arete" — elas são habilidades físicas. Ainda assim, muitos Aprimoramentos cibernéticos também podem ser definidos como biomodificações (Garras, Esqueleto Aprimorado e assim por diante — ver as listas anteriores). Em contrapartida, algumas biomodificações podem estar disponíveis em versões cibernéticas — os Engenheiros AFDAC são muito criativos. Algumas biomodificações comuns incluem:

Feromônios Aprimorados

Custo de Antecedente (variado)

Se aquela pessoa parada ao seu lado parece incrivelmente atraente, a probabilidade é que isso seja química — literalmente! Aumentando e misturando feromônios naturais para propósitos especializados, os Engenheiros AFDAC e Genengenheiros podem programar um operativo com toda uma variedade de aromas fortes mas atrativos. Tecnicamente, as glândulas vômero-nasais dos humanos são muito residuais para serem afetadas por feromônios, mas uma dose suficientemente forte combinada com um senso de memória olfativa normal (e uma pitada de inspiração Tecnocrática) pode contornar tal detalhe. A menos que você tenha algum tipo de máquina de análise química (ou um feitiço baseado em Vida que lhe permita catalogar a química corporal), você nunca saberá se ela é realmente atraente, ou se ela está trabalhando para a Tecnocracia...

Ajuste de Sustentabilidade Ambiental

Custo de Antecedente 3

Como sempre, os Progenitores inventaram um nome complicado para uma modificação simples: o agente é alterado para sobreviver em ambientes que matariam um humano normal — oceano profundo, universo profundo, temperaturas abaixo de zero ou calor intenso. Cada ambiente requer um tipo diferente de modificação e todos eles são reciprocamente exclusivos. (Você não pode sobreviver em um local superaquecido se foi "construído" para funcionar nas profundezas do oceano.) Em seu "campo de atividade", porém, nosso operativo fica perfeitamente confortável; de fato, ele pode sofrer alguns efeitos prejudiciais (como desorientação ou até mesmo Paradoxo) quando está em um ambiente humano "normal".

O Ajuste Ambiental também tem outro benefício: Se o agente sofre um ataque que imite seu ambiente "natal" (disparos de calor ou de alta pressão, por exemplo), ele duplica efetivamente seu Vigor e testa o dobro de seus dados de absorção contra o dano. Porém, o reverso também é verdadeiro: um ataque que seja contrário a seu ambiente "natal" inflige duas vezes o dano normal. Moral da história: operativos árticos devem se manter longe de magos do fogo.

Pés Acolchoados

Custo de Antecedente 1

Um biomodificador simples mas efetivo acolchoa os pés do agente, permitindo-lhe andar silenciosamente e enrijecendo-o para

que ele possa andar através de superfícies perigosas (gelo, vidro quebrado, brasas) sem escorregar ou se machucar. Em termos de sistema, a modificação reduz a dificuldade de testes de Furtividade e de testes de Esportes que poderiam impedir o operativo de escorregar ou tropeçar em uma superfície complicada. Naturalmente, o agente deve estar de pés descalços nessa hora... Pés acolchoados não fazem nada dentro de um par de tênis.

Guelras

Custo de Antecedente 2

Muitos operativos baseados no mar recebem essa biomodificação; uma série de guelras membranosas filtra o oxigênio puro da água, gás ou ar maculado por toxina. Dessa forma, o agente pode respirar em locais que uma pessoa normal sufocaria. Embora as guelras sejam freqüentemente fáceis de se notar, a maioria dos operativos modificados deixa crescer o cabelo para cobrir a abertura e preferem roupas frouxas e facilmente removíveis que lhes permitam "respirar" sem restringir demais o suprimento de ar. Essa modificação também está disponível em uma versão cibernética.

Alteração Radical de Pigmentação

Custo de Antecedente 4

Incorporar-se ao ambiente é importante... algumas vezes, é vital. Mudando a pigmentação de sua pele, um agente "alterado" pode se misturar em grupos de qualquer etnia... ou entre sombras, folhagem, escombros ou outros locais de ocultação. Mudar as cores leva um minuto ou dois (literalmente), mas com um pouco de concentração, nosso camaleão humano pode se mesclar a seu bel prazer.

Em termos de jogo, esse Aprimoramento permite ao agente mudar a cor de sua pele, adicionando quatro dados a paradas que envolvam disfarce, camuflagem ou furtividade. Um efeito colateral do processo faz a pele do agente mudar quando ele está sob estresse. (Algo sobre ruborizar-se...) Esse Aprimoramento também está disponível como cibertecnologia nano-condutora.

Genengenhararia e Defeitos Genéticos

Quando os Progenitores de primeira linha vão trabalhar, eles são capazes de alterar um organismo em nível genético. Essa "genengenhararia" literalmente gera um novo organismo, causando uma evolução forçada que amplia as capacidades físicas e mentais do alvo a níveis superiores.

Diferente dos implantes cibernéticos e biomodificações, a alteração genética é sutil, inata e permanente. Para desfazer um aprimoramento genético, uma pessoa precisa compreender os princípios envolvidos — algo que muito poucos supersticiosos são capazes de alcançar. Por isso, um agente com Aprimoramentos genéticos tem muito pouco com que se preocupar...

Exceto por... bem. Quanto mais você alterar um organismo, menos se pode prever os resultados. E menos se pode controlá-lo.

A maioria dos agentes generalistas parece bem normal. As modificações são sutis demais e controladas demais para se manifestarem como pele verde ou pés com garras, e limitadas demais para permitir asas de morcego ou armamento embutido. O maior



bem de um agente genealterado são suas Características e sentidos ampliados. A menos que ele use suas novas habilidades, ou sofra de alguma desordem genética óbvia, o agente parece completamente normal.

Bem... quase normal. Agentes Aprimorados tendem a atrair atenção, quer queiram, quer não. Os seres humanos comuns podem suspeitar que essas pessoas não são completamente normais, enquanto agentes Iluminados consideram seus camaradas Aprimorados como ímãs de esquisitices. Os defeitos que praguejam os *Homo sapiens* tendem a se manifestar ainda mais pronunciadamente nos *Homo superioris*, por isso muitos agentes Aprimorados, especialmente os genealterados, têm alguns problemas.

Em sistemas de jogo, essas dificuldades se manifestam como Defeitos Genéticos. Como os Defeitos "normais" e os Defeitos de Paradoxo, essas peculiaridades se mostram em horas inoportunas. Um jogador que tenha o Antecedente Aprimoramento também deve interpretar algumas vezes os seus obstáculos; se ele negligenciar isso, o Narrador pode se sentir livre para jogá-los por ele.

(Nota ao Narrador: Faça seus agentes merecerem seus Aprimoramentos! Um jogador que ignore os Defeitos de seu personagem deveria receber um ou dois pontos de experiência a menos no final de uma missão. Por contraste, jogadores que interpretem seus Defeitos deveriam se qualificar para um ponto de experiência adicional por interpretação excepcional.)

O termo "Defeitos Genéticos" é usado para simplificar. Ciborgues são agentes "normais" que também podem receber esses obstáculos como Defeitos de Paradoxo; um ciborgue poderia rece-

ber um "Defeito Genético" permanente em lugar de um ponto de Paradoxo. Em adição às sugestões a seguir, oferecemos alguns Defeitos "normais" que podem ser usados como Defeitos Genéticos. Um Defeito "normal" conta como um defeito separado, como um único Defeito Genético (por exemplo, um Defeito Psicológico de três pontos é um Defeito Genético de um ponto) e não vale pontos de bônus adicionais. Repare que o Defeito: Constructo não pode ser contado como um Defeito Genético. Seria fácil demais.

Defeitos Físicos

Esses Defeitos surgem em duas versões: características que marcam você como "mais do que humano" e desvantagens que o afligem com sofrimento. Cada tipo conta como um defeito separado.

- **Força:** Características: imenso, montanha de músculos, fibras musculares visivelmente retesadas, massa corporal densa e peso. Desvantagens: fome constante, dor crônica, doença nos ossos, problema cardíaco.

- **Destreza:** Características: membros ou dedos alongados, tiques nervosos, reflexos estranhos. Desvantagens: hipertensão, câncer, problemas cardíacos.

- **Vigor:** Características: capacidade torácica maior, imunidade a dores menores, massa corporal densa. Desvantagens: obesidade, fome constante, pele cinza, páldia ou coriácea.

- **Aparência:** Características: beleza estranha, odor almiscarado. Desvantagens: pele "plástica", sarna e manchas, cheiro almiscarado (produção de feromônios ampliada) que atraia o sexo oposto mais do que você gostaria.

• **Inteligência:** Características: cabeça grande, calvície, olhos saltados, tendência a falar muito depressa. Desvantagens: dislexia, hipersensibilidade, dores de cabeça crônicas.

• **Percepção:** Características: olhos levemente maiores, cor de olhos incomum, tiques nervosos. Desvantagens: alucinações, dores de cabeça, tremores, sobrecarga sensorial.

• **Defeitos "Normais":** Visão Ruim, Daltonismo, Desfiguração, Deformidade, Aprimoramentos Defeituosos.

Defeitos Mentais e Sociais

Os constructos são mal afamados por suas peculiaridades perturbadoras de personalidade e suas desvantagens mentais e comportamentais refletem essa má fama. Um agente geneticamente modificado pode sofrer de qualquer um dos seguintes males:

• **Defeitos Genéticos:** Estúpido, movimentos robóticos, comportamento obsessivo-compulsivo (falar sozinho, fazer listas de tudo, relatar tudo o que faz em um pequeno instrumento de gravação), irritabilidade constante, explosões de fúria, depressão constante, acessos de comportamento absurdo ou agressivo, referir-se a ele próprio na terceira pessoa, síndrome de Tourette, paranoia (uma desvantagem realmente comum na Tecnocracia, mas elevada a proporções obsessivas).

• **Defeitos "Normais":** Amnésia, Selvageria, Racista, Confuso, Flashbacks, Gelado, Pesadelos, Obsessão, Fobia, Sadismo, Masoquismo, Tecnofalastrão.

(Nota: Ostentar essas peculiaridades fora do jogo é socialmente inadequado. Por favor, pare no final do período de jogo. Obrigado.)

Tecnologia Mundana



A despeito dos incríveis avanços da Tecnocracia, ainda há lugar para a tecnologia se adaptar ao paradigma diário. Algumas peças dessa tecnologia que são incomuns mas firmes dentro das fronteiras da realidade estão descritas a seguir.

Objetos tecnológicos comuns podem ser obtidos com o Antecedente: Recursos, mas em muitos casos, o agente terá que recorrer a um Patrono, um pouco de Influência ou alguns Aliados de modo a realizar a compra. Afinal de contas, essas coisas não costumam estar à venda em supermercados.

Canos de Armas Aprimorados

Custo de Antecedente 3

Os canos de arma percorreram um longo caminho desde o dia que alguém colocou estrias e ranhuras para fazer as balas voarem mais retas. Aqui estão várias formas de tornar o cano de sua arma melhor:

Cano com Revestimento Avançado: Todos os canos são revestidos por dentro para melhorar a atuação, mas um revestimento realmente bom não apenas melhora a vedação (não tão bom quanto um estriamento poligonal, nem para considerar qualquer tipo de bônus), ele impede a alteração da trajetória da bala por imperfeições mínimas no cano. Isso melhora a mira de um atirador para tiros de longa distância. O revestimento deve ser renovado periodicamente, ou seus benefícios serão perdidos. Uma arma tratada desse modo pode ganhar um bônus de 1 ponto em dificuldades de ataque, mas cada tiro exige um teste e o gasto de um ponto de Energia Primordial.

Tratamento Criogênico: Expor um cano a temperaturas ultra frias por uma quantidade de tempo específica elimina imperfeições do cano, exatamente como um revestimento avançado.

Estriamento Poligonal: As estrias padrão são de forma quadrada. Entretanto, o estriamento poligonal permite uma vedação melhor entre cano e bala, o que significa que a força da explosão que

propela a bala é explorada com mais eficiência. Dessa forma, a bala viaja mais rápido — não muito mais rápido, mas o suficiente para fazer uma pequena diferença quando a coisa fica preta. Essas armas ganham um dado de dano extra em um teste bem sucedido, e cada tiro custa um ponto de Energia Primordial — quando o instrumento fica sem Energia Primordial, ele precisa ser reequipado para assegurar a adaptação perfeita do cano.

Retro-respirador

Custo de Antecedente 3

Para missões submarinas, trajes SCUBA volumosos podem ser incômodos demais, mas instrumentos mais caros podem ser inconvenientes ou difíceis de obter. Aí entra o retro-respirador, um filtro especial que recaptura o ar exalado e o recicla de volta em uma forma respirável.

Naturalmente, usar um retro-respirador apresenta alguns problemas; até agora, eles são bons o bastante para cerca de uma hora e meia, e não são necessariamente projetados para situações de alta pressão das profundezas. Quando você tem que enviar um grupo de operativos em um mergulho de superfície, porém, não há nada melhor do que esse item pequeno, leve e portátil.

Transmissão Veicular de Dados Via Saferite

Custo de Antecedente 5

Sem brincadeira — você pode enviar atualizações constantes de sua localização, rastrear outros sinais, até mesmo passar um telegrama de seu carro. Combinado com um computador e um software embutidos especiais (incluídos no pacote padrão), essa transmissão de dados permite que você veja mapas de estradas de todas as nações desenvolvidas, e ele também pode ser regulado para mostrar sinais de rastreamento. Ele é ótimo quando você está em um congestionamento e precisa contornar o trânsito, e é perfeito como uma ferramenta para chegar "coincidentalmente" a seu destino em caso de pressa (com a Correspondência apropriada).

Veículos



Normalmente, a Tecnocracia fabrica veículos conforme são necessários para seus amálgamas de campo, assim como para missões únicas. É improvável que qualquer amálgama possa ter realmente o controle de uma espaçonave ou de um helicóptero de assalto por um longo período de tempo! Ainda assim, se o amálgama for designado para um Constructo com tais recursos, os agentes podem conseguir bajular em pouco seus superiores para um vôo de diversão.

É claro que a União também usa veículos mais comuns e, certamente, não torce o nariz para agentes que possuam seus próprios carros, motocicletas e aeronaves normais, mas qual é a graça nisso? Com o Antecedente: Requisições certo, os agentes podem conseguir algum poder de fogo móvel real para suas missões.

O Custo de Antecedente indicado aqui existe apenas para propósito de requisição. Nenhum agente jamais deveria ser autorizado a possuir uma dessas maravilhas tecnológicas. Se, por algum acaso absurdo, um agente realmente tentar fugir com um desses veículos, a União poderia tornar sua captura ou destruição uma prioridade máxima. Por isso, não risque a pintura.

♦♦♦ Moto Leve Micon

Arete 3, Energia Primordial 15, Custo de Antecedente 6

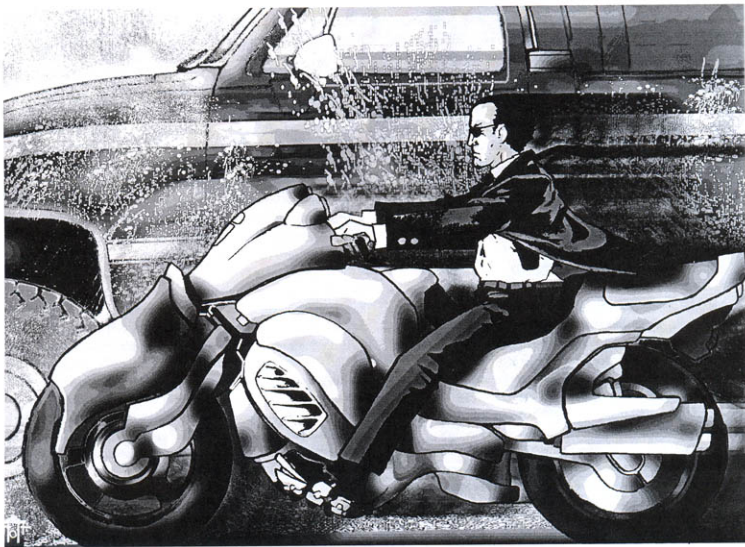
É brilhante, é cara, é rápida e é japonesa. O que mais você poderia querer? A Micon tem o aspecto característico de uma motocicleta de tamanho médio asiática típica e funciona com os motores abastecidos Primordialmente como qualquer um poderia esperar de um dos brinquedos veiculares da União. Embora ela não carregue realmente nenhuma blindagem ou armas, o compartimento do assento pode conter uma grande variedade de instrumentos e tem comunicadores e rastreadores embutidos.

A Micon tem um alcance operacional de cerca de 800 km e uma velocidade máxima de 240 km/h. Mas ela é um tanto chamativa; se você está de terno preto e óculos escuros, sobressai muito em cima da moto. Sua vantagem principal é que se desloca com facilidade em ziguezagues através do trânsito e que a um agente experiente e de confiança pode realmente ser permitido comprar uma diretamente da União!

♦♦♦ Sedan Paladino

Arete 4, Energia Primordial 20, Custo de Antecedente 8

As onipresentes limusines Spectre da NOM se tornaram bem reconhecíveis — reconhecíveis demais, na verdade. Como resulta-



do, a Divisão Q começou a produzir uma nova série de veículos, incorporando as mais recentes tecnologias em modelos inócuos como sedãs e carros de porte médio azul-escuros ou prateados.

Um Paladino comporta qualquer uma das adaptações que uma limusine Spectre pode ostentar, como cortina de fumaça ou armamento veicular. Seu motor é elétrico, funcionando com Energia Primordial convertida (armazenada na bateria de Energia Primordial do veículo). Muitos agentes jovens preferem esses veículos por serem um pouco mais esportivos do que seus predecessores menos manobráveis. Todos esses carros também ostentam pneus de alta tração, blindagem leve e um sistema de alarme.

Uns poucos agentes mais turbulentos conseguiram que lhes fabricassem modelos esportivos do Paladino, pretensamente para condução em terreno irregular fora-da-estrada ou para missões pesadas. Eles também são ótimos para viagens de pescaria — só tome cuidado com os lobisomens.

●●●● Caça Trans-Atmosférico Aurora

Arete 8, Energia Primordial 40, Custo de Antecedente 13

O veículo mais recente no arsenal da Tecnocracia para a defesa da Terra, o caça trans-atmosférico é um jato brilhante, semelhante a uma nave que se move em velocidades que excedem Mach 5 e ostenta poder de fogo suficiente para arrasar uma cidade. Um motor movido a energia nuclear acoplado a um reator completo e uma interface de pilotagem virtual ou neural tornam essa nave de um só homem a coisa mais mortífera nos céus. A blindagem é disfarçada para completa furtividade e o casco é equivalente a sentar-se em uma banheira de Prímium — nada atravessa.

Pilotar um Aurora exige, é claro, um alto grau de perícia, mas ele carrega um par de metralhadoras de 30 mm, um ejetor de plasma dianteiro, 16 mísseis caçadores inteligentes (para combate contra outros caças) e quatro ASM de nêutron energizados Primordialmente para combater alvos na superfície em situações extremas. Um desses bebês é literalmente capaz de destruir todo um contingente de criaturas sobrenaturais em um segundo!

É claro que a natureza experimental do Aurora significa que ele gasta mais tempo no hangar de reparos do que no ar e é, no melhor dos casos, temperamental. Fora isso, a União tem apenas meia dúzia disponíveis. Exploda um e eles vão querer sua cabeça, isso se você já não tiver sido morto no processo.

●●●● NRA-2

Arete 7, Energia Primordial 35, Custo de Antecedente 12

A NRA (Nave de Rotor Avançada) usada pela Iteração X é considerada como uma das mais mortíferas, e ao mesmo tempo mais versáteis, aeronaves das frotas da Convenção. Entretanto, estrategistas militares dos Iteradores reconhecem que, ao construir um helicóptero de combate que é projetado para executar uma variedade de missões — como ataques e transporte de tropas — a Iteração X sacrifica os benefícios da especialização. Então eles desenvolveram uma nova versão da NRA que é usada para uma única finalidade: cortar o inimigo em pedaços sangrentos.

A NRA-2 é, pura e simplesmente, um helicóptero de ataque. Ela não tem capacidade de transportar carga ou passageiros, e não comporta combustível para vôos de longo alcance. Sua intenção é

volar rapidamente abaixo dos radares (e outros sensores), explodir seus alvos em farrapos e sair de lá depressa antes que o inimigo possa contra-atacar. Até agora, tem realizado essa missão admiravelmente bem.

A NRA-2 tem aproximadamente 18 metros de comprimento e 3,5 metros de largura, com plataformas de armas de ambos os lados que aumentam sua largura para 8,5 metros. Seus dois rotores de contra-rotação têm um diâmetro de 4,6 metros quadrados e são perfeitamente capazes de transformar qualquer coisa que eles atinjam em purê, se isso vier a acontecer. Entretanto, os pilotos procuram evitar usar os rotores como armas; ao invés disso, eles preferem usar o armamento padrão do helicóptero: uma metralhadora de 30 mm com 1.500 tiros de munição (montada em uma pequena torre sob o helicóptero para que possa disparar em qualquer direção), 24 mísseis "Inferno" (12 em cada plataforma de armas), oito foguetes de 7 centímetros (quatro em cada plataforma de armas) e um lançador automático de granadas "Bambi" com 200 tiros de munição (montado na mesma pequena torre da metralhadora).

Em geral, uma NRA-2 leva um piloto e um canhoneiro, embora possa ser pilotada por uma IA ou piloto-automático se necessário. Um computador de pilotagem e combate altamente sofisticado (aquisição/designação de alvo) ligado a sistemas de reconhecimento e táticas auxilia o pessoal de bordo. Além disso, o veículo é equipado com instrumentos de visão noturna e outros sensores. Seu revestimento é de um componente cerâmico avançado, resistente a armas de fogo e modelado de forma a proporcionar capacidades "furtivas" que iludem radares (as NRA-2 também têm bons pacotes de CME). Por último, as NRA-2, como as NRA, são virtualmente silenciosas, pois usa-se um Efeito de Forças para anular o barulho que a aeronave faz.

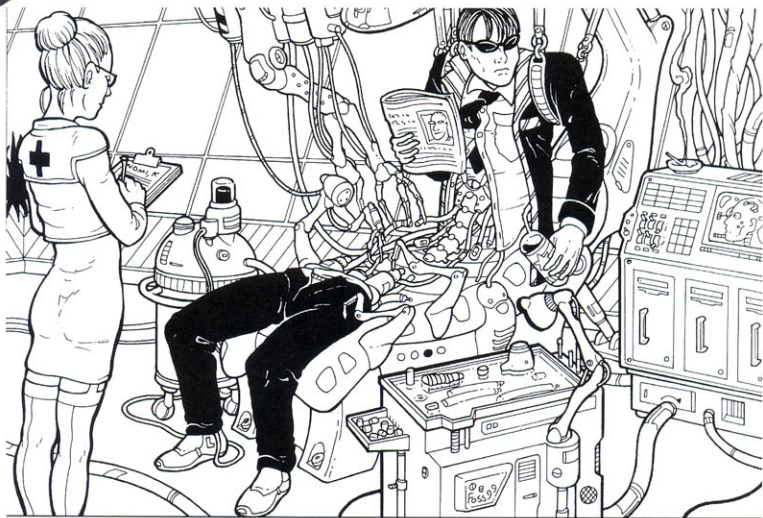
Uma NCA-2 tem combustível suficiente para viajar cerca de 1.300 quilômetros. Sua velocidade máxima é de 560 mph.

As NCA-2 são designadas apenas para missões de ataque específicas. Por isso, é improvável que um amálgama use uma, a menos que eles contem com um piloto particularmente habilidoso, tenham uma missão que exija o poder do veículo e um relacionamento danado de bom com os caras da Requisição. Entretanto, um bom Patrono pode ser útil para conseguir "apoio aéreo" enquanto o amálgama toma conta de outros elementos críticos da missão.

●●●● Jato de Assalto Corporativo

Arete 7, Energia Primordial 35, Custo de Antecedente 12

Voe nos céus inamistosos com esse avião brilhante. Envergonhando os aviões corporativos mais caros com a atuação de seu motor e o luxo de suas instalações, esta criança tem bem mais do que prestígio a oferecer para os administradores de alto escalão do Sindicato. Primeiro, ele é tão pesadamente blindado quanto um tanque. Segundo, compartimentos secretos do lado de fora do avião ocultam armas poderosas — uma metralhadora 30 mm e quatro mísseis ar-ar. Terceiro, todos os sistemas mais importantes do jato têm várias cópias redundantes (um Efeito de Correspondência), o que torna quase impossível danificar o avião a ponto de fazê-lo cair.



***** Explorador Multi-Terreno

Arete 6, Energia Primordial 30, Custo de Antecedente 11

Projetado inicialmente para reconhecimento e mapeamento Terrestre, o EMT é um veículo de efeito terrestre (hovercraft) capaz de viajar sobre água, pântanos, estradas, terreno irregular, o que quer que seja — apenas montanhas muito íngremes ou terrenos pesadamente cobertos por florestas são intransitáveis. Na aparência, o EMT é um veículo pequeno e arredondado, embora ele tenha um “nariz” bem definido na ponta. Ele repousa sobre um colchão de ar, mas tem turbo-ventiladores na parte traseira para guiar seu progresso. A engenharia Tecnocrática lhe deu também uma

metralhadora montada na parte dianteira, blindagem leve e saias propulsoras de direcionamento em sua superfície. O corpo é fechado, capaz de transportar um piloto e um passageiro além de uma boa quantidade de carga.

O EMT não parece ter muita utilidade como veículo de ataque, mas com a Terra largamente desbravada, ele está sendo empurrado cada vez mais para o combate. Como ele pode atingir velocidades de até 320 km/h e tem um alcance operacional de fenomenais 2.400 quilômetros, torna-se um excelente veículo batedor.

Apêndice

O quê? Você pensou que tínhamos acabado?

Propaganda Recomendada



Este jogo é baseado em um movimento crescente em nosso mundo: o inexorável avanço da tecnocracia na vida real. Quer você prefira manchetes atuais, antecedentes históricos ou ficção radical, podemos recomendar uma longa lista de materiais inspiradores. Se esta bibliografia não for suficiente para você, complete-a com as excelentes bibliografias contidas nos cinco livros das Convenções.

Livros Exigidos

Anthony Aveni, *Behind the Crystal Ball: Magic and Science from Antiquity to the New Age* — Um guia enxuto, porém completo, para as ligações entre fé, magia e ciência moderna.

Ray Bradbury, *Fahrenheit 451* — A coisa mais assustadora sobre o estado total da mídia de Bradbury é que ela é auto-imposta... e ele a descreve décadas antes da rede Fox, Rupert Murdoch e Jerry Springer.

Howard Bloom, *The Lucifer Principle: A Scientific Exploration into the Forces of History* — Um trabalho desconcertante que oferece um olhar convincente sobre a raiz de todo o mal: o progresso. Pondo de lado seu racismo cultural, *The Lucifer Principle* é uma leitura fantástica. Do jeito que é, o livro ainda apresenta um sentimento que qualquer Tecnocrata é capaz de compreender: Cuidado com os bárbaros. Acerte todos eles antes que eles o destruam.

Aldous Huxley, *Admirável Mundo Novo* — Você sabe dizer “bebê de proveta?”

Peter James e Nick Thorpe, *O Livro de Ouro dos Mistérios da Antiguidade* — Além de ser uma fonte infinita de inspiração, essa coleção de fatos engraçados mostra quão velhas algumas de nossas “conveniências modernas” realmente são.

George Orwell, *1984* — Se você perguntar por que, está na hora ler esse livro de novo.

Neil Postman, *Tecnopólio — A Rendição Da Cultura à Tecnologia* — como já dissemos, você é um Tecnocrata.

Ayn Rand, *Anthem* — A base para a ópera-rock Rush 2112 apresenta uma coletividade assustadoramente razoável e a rebelião de um homem contra ela.

Robert Anton Wilson, *The Illuminatus Series* — Material clássico de conspiração oculta do mestre das realidades distorcidas.

Cinema e Televisão

Aliens — O filme fundamental sobre fuzileiros espaciais.

Gattaca — Quando os Progenitores seguem seu caminho... um clássico sóbrio.

La Femme Nikita: A Série — Tão boa quanto o filme original, a série de televisão é bem mais útil para jogadores de *Mago*. Uma pintura arrepiantemente fria da vida entre os operativos da tecnocracia, *Nikita* prova que os tecnos podem ser mais excitantes, modernos e assustadores do que você imaginava ser possível. Uma imensa influência sobre esse livro; não perca.

La Femme Nikita (o filme) — Apesar de clássico a seu modo, este filme tem menos a ver com ser um operativo Tecnocrático e mais sobre ser um rebelde solitário.

Lei e Ordem — Sem brincadeira. Veja as formas talentosas com que esses caras agem com testemunhas, suspeitos e uns com os outros para ver como um agente de campo eficiente trabalha.

Homens de Preto — Eles fazem isso parecer bom! Um bom antídoto contra casos de Tecnocrate Desalmada.

Noam Chomsky: *Manufacturing Consent* — Uma necessidade para os agentes do Controle de Mídia e teóricos de conspiração. Tema-os.

Robocop — Ignore as seqüências inúteis; este filme oferece uma brilhante sátira sobre impositores da lei tecnocráticos que jogam dos dois lados.

Tropas Estelares — Uma paródia sangrenta de tudo que torna o fascismo amistoso tão divertido.

O Show de Truman — Um pesadelo cômico de grandes proporções, classificando Ed Harris como um dos maiores tecnocratas na história das telas. ("Eu sou o Criador... de um show de televisão.")

Teletubbies — Este show é apavorante ou não é? A resposta do Grande Irmão aos vídeos infantis.

O Prisioneiro — Esta série é para a TV o que *1984* é para os livros. Exaustivamente copiado, jamais igualado.

O Exterminador do Futuro e o Exterminador do Futuro II: O Julgamento Final — Brinquedos legais, grande ação e idéias perturbadoras. Clássico demais para perder. Não é só sobre ciborgues.

Os Doze Macacos — E se você soubesse que a única forma de salvar o futuro fosse morrer?

Mera Coincidência — Se este filme não assusta você, então você não prestou atenção.

Arquivo X — Você precisa que a gente diga por quê?

Fontes Secundárias

Livros

Isaac Asimov, *Fundação*

Martin Caidin, *Cyborg*

Francis e Joseph Giles, *Cathedral, Forge and Waterwheel*

Uma Breve História do Tempo — Stephen Hawking explica tudo, desde o Big-Bang ao poder do pensamento humano na busca pela base do universo. Se isso não é a grande viagem Tecnocrática, nós não sabemos o que é.

Frank Herbert, *A Praga Branca*

Walter M. Miller, *A Canticle for Liebowitz*

Yevgeny Zamyatin, *We*

Fimes e Televisão

1984

Akira

Black Cat e Black Cat 2

Conexões (com James Burke)

Os Caça-Fantasmas e o desenho animado *The Real Ghostbusters* (só a primeira temporada!)

Sneakers

The Day the Universe Changed

O Mago da Velocidade e do Tempo

Índice Remissivo

A

Adam Smith 67
Adeptos da Virtualidade 73
Agente Secreto John Courage 29
Agentes Menores 82
Agentes Psíquicos 89
Alan Turing 73
Alta Guilda 60, 62, 63, 64, 67, 71, 114
Amálgamas 31, 193
Anomalia 31
Aparato 31, 47
Aprimoramentos 31, 170
Arábia Medieval 59
Aristóteles 58
Arquimedes 58
Arsenal, o 203
Artífices 57, 62-64
Atacar SJ 35
Autoctonia 34, 102
Avalon 34, 44, 61
Avatares 43. *Ver Também* Eidolons

B

Biomodificações 229
Biotecnologia 132, 224
Brice "Leather 'Nads' Hill 105

C

Caçadores 19
Capacitação 31, 44
Características
 Antecedentes 171
 Acima do nível cinco 178
 Aliados 178
 Apoio 179
 Aprimoramentos 180
 Armas Secretas 183
 Biblioteca 178
 Camuflagem 174
 Combinando Antecedentes 173
 Companheiro 174
 Constructo 175
 Destino 175
 Espões 184
 Genialidade 176
 Hiperaprendizado 176
 Influência 178

Instrumento 176
Laboratório 177
Nodo 179
Patrão 182
Recursos 179
Requisições 182
Arquétipos 137
Advogado do Diabo 140
Artista 140
Benfeitor 138
Cientista Louco 141
Cruzado 138
Desajustado 142
Galhardo 143
Gatuno 143
Gerente 142
Hacker 140
Inovador 140
Investigador 140
Justiceiro 144
Magnata 143
Máquina 141
Penitente 143
Perfeccionista 143
Zelador 138
Defeitos 168
Anti-Herói 171
Aprimoramentos Defeituosos 170
Constructo 168
Eidolon Insano 171
Gelado 169
Instinto Primitivo 170
Mentiroso Compulsivo 171
Óculos Escuro Cor de Rosa 169
Quinto Grau 171
Racista 168
Sr. Burocracia 171
Tecnofalastrão 168
Habilidades 144
Acadêmicos 153
Aplicação da Lei 156
Armas de Energia 146
Atuação 145
Biotecnologia 146
Ciência 161
Criptografia 156
Cultura de Serviço Secreto 155
Demagogia 145
Farmacotécnica 158
Finanças 156

Hipertecnologia 148
 Improvisação de Engenhocas 149
 Informações sobre TR 160
 Interrogatório 149
 Jogos de Poder 158
 Mídia 157
 Mochila Voadora 149
 Navegador 147
 Negociação 145
 Operações em Microgravidade 150
 Pilotagem 151
 Política dos Constructos 155
 Propaganda 158
 Psicologia 159
 Rede de Comunicação 150
 Segurança 151
 Sub-Dimensões 163
 Teoria da Conspiração 154
 Terrorismo 163
 Tortura 152
 Vício 164
 Qualidades 164
 Cavaleiro Interior 167
 Confiança 166
 Discreto 164
 Indiferente 166
 Licença Para... 165
 Ligações 166
 Mentiroso Perfeito 166
 Mestre da Burocracia 167
 Oficialmente Morto 166
 Sentidos Aguçados 165
 Vontade de Ferro 166
 Catherine Nichols 121
 Chapéu Preto e Óculos Escuros 34
 Charles Babbage 68, 102
 Charles Fort 95
 Charles Reid 113
 Chaves Mestras de Rathbone 69
 Che Yo'ng 117
 China 57
 Cibernéticos 50, 181
 Ciborgue 34
 Cidadão 31
 Cidadão Extraordinário 31, 80
 Cidadãos Extraordinários 131, 216
 Ciência Dimensional 31, 70
 Ciência Iluminada 26, 37, 40
 Ciência Inspirada 32, 49, 80, 203
 Círculos Hipocráticos 58
 Cisma 19, 27, 44, 64, 66, 83
 Codinomes 131
 Colônia 31
 Condicionamento Social 31, 80, 89, 91, 92

Consenso 32
 Constructos 32, 132, 168
 Contingência de Onda de Choque 93
 Controle 23, 81, 195
 Convenções 27, 32, 55, 101
 Engenheiros do Vácuo 27, 87, 118
 Iteração X 27, 64, 70, 87, 102
 Nova Ordem Mundial 27, 42, 71, 87, 89, 106
 Progenitores 28, 48, 71, 73, 87, 110
 Sindicato 27, 70, 87, 94, 114
 Coordenador 81
 Copérnico 64
 Criaturas
 Ka Luon 28, 72
 Zigg'raugglurr 28, 72
 Cronograma 32, 81
 Cronogramas 86

D

Dedaleanos 58, 61
 Dédalo 58, 63
 Desauridos 28, 85, 92
 Deus e a Tecnocracia 139
 Donald Richardson 109

E

Efeito do Paradoxo 32, 40, 42, 85, 97
 Efeito Pandora 19
 Eídon 32, 136
 Desbravador 137
 Dinâmico 136
 Padrão 137
 Primordial 137
 Engenheiros do Vácuo. Ver Convenções
 Engenheiros Eletrodinâmicos 68, 70
 Esferas de Influência 49
 Ciência Dimensional 49
 Correspondência 49
 Entropia 49
 Forças 50
 Matéria 50
 Mente 51
 Primórdio 51
 Tempo 51
 Vida 50
 Essência Primordial 44, 45, 51
 Estrela Vermelha 76
 Estrutura e Influência 95
 A Tecnocracia no Espaço 98
 Influência nas Cidades 95

Instalação de Fachadas 96
Exemplos de Tecnocratas 122
Capanga Cibernético 123
Cidadão Manipulador 122
Clone de Intrusão 125
Controle 127
Dissidente Interno 125
Explorador Experiente 124
Fuzileira Veterana 126
Médica de Campo 124
Proletária Inconsciente 122
Recruta Inexperiente 123

F

Fadas 94
Fantasmas 94
Filhos do Éter 70
Flagelo 63, 85
Foco 38
Força de Vontade 38
Força Primordial 33

G

Galileu 64
Genengenharia 182
Genialidade 32
Glossário 31
Grande Guerra 71
Grécia 58
Gregor Mendel 68
Guerra da Ascensão 27, 84
Gutenberg 64

H

Henre de Loris 109
Heron da Alexandria 58
Hipertecnologia 34
HIT Mark 32
Homens de Cinza 108
Homens de Preto 61, 73
Horizonte 194
Humanos e Constructos 168

I

Ícaro 58, 63
Idade das Trevas 59

Iluminação 33, 44
Império Romano 59
Influência, Esferas de 33
Inquisição 65
Instrumento 33
Instrumentos 46, 216
Exemplos 173
Requisitando, Alugando e Emprestando 172
Interpretando Tecnocratas 130
Iteração X. Ver Convenções

J

Jack o Estripador 69
Jacob von Reismann 69
Joseph von Reismann 117

K

Kepler 69

L

Lobisomens 93
Lucio Dandolo 105

M

Maçônicos 38, 62, 64, 67
Manifestações Anômalas 95
Marco Polo 63
Martin St. Christopher 121
Massas, as 33
Matriarca, a 105
Mestres Celestiais 63, 64, 66, 118
Metodologia
Administradores da Função Temporal 104
Biomecânicos 103
Controle de Mídia 115
Corporação Pan-Dimensional 120
Divisão das Fronteiras Terrestres 119
Divisão de Batalhões de Fronteira 119
Divisão de Projetos Especiais 116
Engenheiros AFDAC 87, 111
Estatísticos 76, 103
Farmacotécnicos 112
Financiadores 115
Genengenhários 111
Impositores 115
Operativos 71, 108

Pagadores 115
Pesquisa & Execução 120
Torre de Marfim 107
Tropa de Especialistas em Neutralização 119
Vigilantes 108
Metodologias 46
Mistridge 62, 67
Mito de Totmes 56
Muhammed ibn Yûsuf al-Mush'awidi 113

N

Narrativa 91, 187
Agendas 199
Coordenação e Inteligência 192
Histórias Alternativas 201
Avaliação e Procedimento de Equipe 192
Técnicas Tecnocráticas 190
Nefandi 28, 84, 85, 92
Newton 64
Nodos 45
Nova Ordem Mundial. *Ver* Convenções
Novas Características 131
Novas Perícias 145
Novos Antecedentes 179
Novos Conhecimentos 153
Novos Talentos 144

O

Operação Ragnarok 93
Operações na Linha de Frente 199
Ordem da Razão 33, 38, 53, 67, 70, 139

P

Paradoxo 91
Parmenideanos 66
Película 28, 62, 87, 92
Pentex 94
Perseguidores do Vácuo 66, 118
Pitágoras 58
Platão 58
Ploeye 71
Pogrom 86
Posto 82
Cidadãos 82
Especialistas 83
Mestres 83
Os Iluminados 82
Preceitos de Damian 33, 81, 83

Previsão Apocalíptica 19
Procedimento 33
Procedimentos 204
Ciência Dimensional 206
Correspondência 204
Entropia 208
Forças 209
Matéria 213
Mente 213
Tempo 216
Vida 210
Processamento 89
Procura 43, 137
Progenitores. *Ver* Convenções
Propaganda Recomendada 236
Protocolos de Missão 90
Protocolos: Grupos Sobrenaturais 92
Psiquismo 48

R

Rebelião dos Escavadores 67
Recrutamento de Personagem 129. *Ver Também*
Características
Reginald Proctor 69
Revolução Industrial 68
Roger Bacon 63
Rotinas 38

S

Sala 101 23, 81, 89
Seis Graus de Separação 88
Simpósio 81, 194
Sindicato. *Ver* Convenções
Sir Isaac Newton 66
Sociedades Secretas
Amigos do Courage 29
Arautos de Avalon 28
Complexo Cassandra 28
Culto de Autoctonia 190
Divisão de Projetos Especiais 18, 190
Engenheiros do Vácuo *barabbi* 190
Neo-Templários 190
Projeto Invictus 29, 30
Sócrates 58
Solificati 61
Stephen Trevanus 62, 116
Supersticiosos 45
Supervisor 81, 193

T

Tabela de Processamento 133
Tecnologia Mundana 232
Tecnomantes 38
Templários 106
Teoria da Capacitação 42, 54
Teoria da Conspiração 54
Teoria Elitista 54
Torre de Marfim 64, 70, 87
Tradicionalistas 27, 67, 76
Tradições 59, 71
Transgressor da Realidade 33, 92, 98
Transgressores da Realidade 18, 28, 44, 85, 199
Tychoides 66, 69, 70, 121

U

Universo Profundo 33

V

Vampiros 93
Veículos 233

W

William Trevaine 67

Y

Yukio Ishida 109

Z

Zgraak, Devorador das Tripas de seus Inimigos 113

TECNOCRACIA

MAGO: A Ascensão*

Nome: _____ Natureza: _____ Convenção: _____
logador: _____ Eidolon: _____ Mentor: _____
Crônica: _____ Comportamento: _____ Amálgama: _____

Atributos

Físicos

Força: _____ ●○○○○○
Destreza: _____ ●○○○○○
Vigor: _____ ●○○○○○

Sociais

Carisma: _____ ●○○○○○
Manipulação: _____ ●○○○○○
Aparência: _____ ●○○○○○

Mentais

Percepção: _____ ●○○○○○
Inteligência: _____ ●○○○○○
Raciocínio: _____ ●○○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ ○○○○○○
Esportes _____ ○○○○○○
Consciência _____ ○○○○○○
Briga _____ ○○○○○○
Esquiva _____ ○○○○○○
Expressão _____ ○○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○○
Liderança _____ ○○○○○○
Manha _____ ○○○○○○
Lábia _____ ○○○○○○

Perícias

Condução _____ ○○○○○○
Armas de Energia _____ ○○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○○
Armas de Fogo _____ ○○○○○○
Hipertecnologia _____ ○○○○○○
Armas Brancas _____ ○○○○○○
Pesquisa _____ ○○○○○○
Furtividade _____ ○○○○○○
Sobrevivência _____ ○○○○○○
Tecnologia _____ ○○○○○○

Conhecimentos

Acadêmicos _____ ○○○○○○
Direito _____ ○○○○○○
Ciências _____ ○○○○○○
Computador _____ ○○○○○○
Enigmas _____ ○○○○○○
Finanças _____ ○○○○○○
Investigação _____ ○○○○○○
Linguística _____ ○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○
Política _____ ○○○○○○

Esferas

Correspondência _____ ○○○○○○ Forças _____ ○○○○○○ Primórdio _____ ○○○○○○
Ciência Dimensional _____ ○○○○○○ Matéria _____ ○○○○○○ Tempo _____ ○○○○○○
Entropia _____ ○○○○○○ Mente _____ ○○○○○○ Vida _____ ○○○○○○

Vantagens

Antecedentes

_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

Outras Características

_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○
_____ ○○○○○○

Iluminação

○○○○○○○○○○○○○○

Força de Vontade

○○○○○○○○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Energia Primordial



Paradoxo

Vitalidade

Escoriado _____ - 0 ☐
Machucado _____ - 1 ☐
Ferido _____ - 1 ☐
Ferido Gravemente _____ - 2 ☐
Espancado _____ - 2 ☐
Aleijado _____ - 5 ☐
Incapacitado _____ ☐

Experiência

TECNOCRACIA

MAGO: A Ascensão*

Qualidades e Defeitos

Qualidades	Tipo	Custo	Defeitos	Tipo	Custo

Procedimentos

Efeitos Preferidos

Instrumentos

Nome	Nível	Arete	Quintessência	Aparência

Combate

Arma	Dificuldade	Dano	Alcance	CdT	Pente	Ocultação

Tabela de Briga

Manobra	Dificuldade	Dano
Agarrar	6	Força
Socar	6	Força
Chutar	7	Força +1
Encontrão	7	Especial

Armadura: _____

TECNOCRACIA

MAGO: A Ascensão*

Antecedentes Expandidos

Aliados

Apoio

Companheiro

Constructo

Aprimoramentos

Influência

Laboratório

Biblioteca

Mentor

Nodo(s)

Patrão

Recursos

Armas Secretas

Espões

Pertences

Equipamento (carregado)

Equipamento (possuído)

Focos

Estilo

TECNOCRACIA

MAGO: A Ascensão*

História

Capacitação

Objetivos/Destino

Buscas _____ Silêncios _____

Descrição

Idade: _____

Idade Aparente: _____

Data de Nascimento: _____

Idade de Capacitação: _____

Cabelos: _____

Olhos: _____

Raça: _____

Nacionalidade: _____ Aparência/ Natureza do Eidolon: _____

Altura: _____

Peso: _____ Ressonância Comum: _____

Sexo: _____

Visual

Descrição do Amálgama

Desenho do Personagem

TECNOCRACIA™

Adotando a Ciência para Toda a Humanidade

Nós somos as maiores mentes científicas do mundo. Influenciamos cada aspecto da sociedade humana. Protegemos a Terra dos alienígenas externos e dos transgressores internos. Por meio da ordem, da ciência e da tecnologia, nossas Convenções modelam o curso do futuro e catalogam as maravilhas do cosmos. Sempre que alguém usa uma ferramenta, nós estamos lá. Nós criamos os avanços que protegem e confortam a humanidade. Nós decidimos como o amanhã é aprimorado através do hoje. Se você está pronto para modelar o mundo e ansioso por se sacrificar pela humanidade, você pode ser um de nós.

Um Mundo, Uma União

Toda a informação necessária para jogar uma Crônica baseada na Tecnocracia: personagens da Tecnocracia, novas Habilidades, Instrumentos e Procedimentos, a organização Tecnocrática e muito mais. Explore as defesas das bases Tecnocráticas, seus corredores de poder político e suas esperanças para o futuro.

Descubra como eles lidam com as ameaças sobrenaturais e que maravilhas eles desvendam.

Conheça as crenças e os objetivos da União, e como ela planeja capacitar toda a humanidade



INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS