

L I V R O D E C O N V E N Ç Ã O

ITERAÇÃO X



LIVRO DE CONVENÇÃO:

ITERAÇÃO X



POR ALEX WILLIAMS E JOHN SNEAD

CRÉDITOS

Autores: Alex Williams e John Snead; Mundo das Trevas criado por Mark Rein•Hagen

Sistema Storyteller criado por Mark Rein•Hagen

Desenvolvimento: Jess Heining

Edição: Cynthia Summers

Direção de Arte: Aileen E. Miles

Arte Interna: Langdon Foss, Jeff Holt, Leif Jones, Dan Smith

Arte da Capa: Christopher Shy

Design da Capa e Contracapa: Aileen E. Miles

Diagramação e Composição: Aileen E. Miles



CRÉDITOS DESTA VERSÃO

Título Original: Conventionbook Iteration X Revised

Tradução:

Chokos (*Prólogo*)

Folha do Outono (*Introdução, Ciclos 2 e 3, Epílogo*)

Bayushi Rodrigo (*Ciclo 1*)

Revisores: Ádamo, Chokos, Ideos, Folha do Outono, Insane.Vizir, Rafael Kaichkull.

Imagens e MET: Ideos

Capas: RGT

Diagramação e Planilha: Folha do Outono



735 PARK NORTH BLVD.

SUITE 128

CLARKSTON, GA 30021

USA

Há um mundo maravilhoso para ser salvo!

Esse livro foi feito por pessoas que nem se conheciam no início, mas que tinham um desejo comum e isso foi o bastante para nos reunirmos em torno de algo maior. Só queremos e fazemos, e isso dá certo. E sabe porquê?

Porque o mundo — cada vez mais — precisa de gente como nós, pessoas capazes de fazer verdadeiros milagres!

Se está lendo esse pdf, provavelmente você tem um computador, deve ter internet para ter baixado esse arquivo, quem sabe até uma impressora? Porém existem pessoas que não tem nada disso e apenas precisam do mais básico. Sendo assim, ajude o quanto puder! Esse será nosso pagamento.

Junte-se a nós e faça a diferença!

Equipe do Nação Garou

(Este é nosso 14º livro, publicado em 16/Maio/2008)

© 2001 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Hunter the Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago Crusada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Mind's Eye Theatre, Trinity, Convention Book Iteration X e Guia da Tecocracia são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

Dê uma olhada na White Wolf online:

www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.frp.storyteller

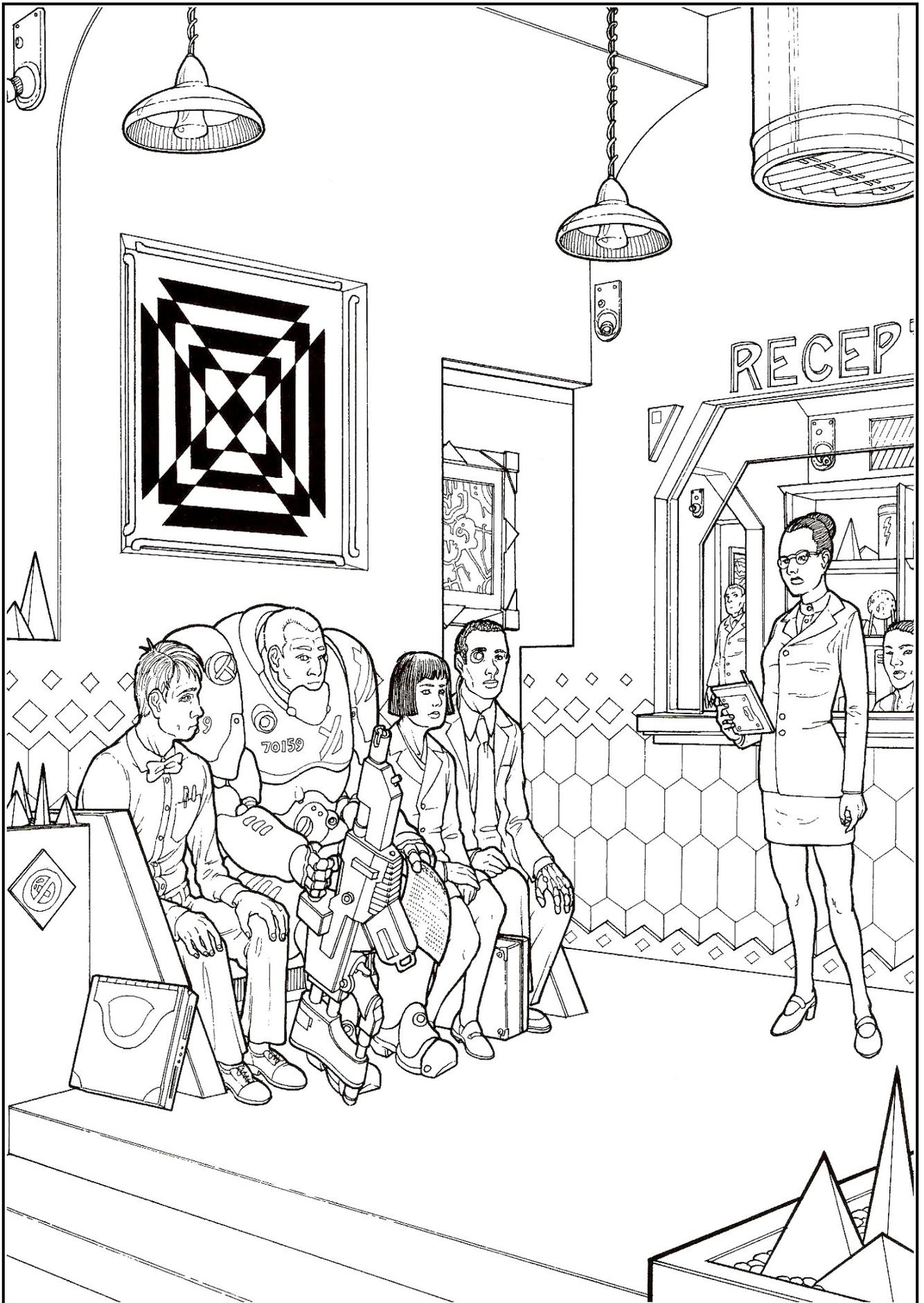
IMPRESSO COM AS MELHORES FERRAMENTAS DISPONÍVEIS NO SÉCULO XXI

LIVRO DE CONVENÇÃO:

ITERAÇÃO X

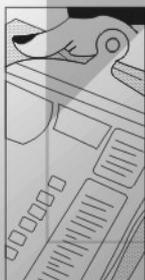
CONTEÚDO

PRÓLOGO: CONTRATAÇÕES	5
INTRODUÇÃO: AS FERRAMENTAS	10
CICLO UM: CABEÇALHO	15
CICLO DOIS: CÓDIGO	49
CICLO TRÊS: MÓDULOS	69
EPÍLOGO: AO TRABALHO	103



PRÓLOGO:

CONTRATAÇÕES



John Billings foi até os escritórios da Grierson Company com toda aquela tensão já familiar em seus ombros. Entrevistas sempre o deixavam se sentindo como se seu corpo estivesse prestes a se contorcer um pouco demais e o delicado maquinário em seu interior se transformar em um amontoado de engrenagens e filamentos. Grierson era conhecida por ser uma indústria de altos padrões, alto stress e, comensuravelmente, um alto pagamento, o que era bem incomum no campo de pesquisas protéticas; também era responsável por um grande número de candidatos sempre que havia uma vaga. O saguão tinha pelo menos 15 pessoas sentadas, em pé ou conversando, todos com aquele mesmo olhar “pré-entrevista” em seus rostos,

sorrisos amarelados e olhos abertos demais. John sabia que ele estava desse mesmo jeito.

“Sr. Billings?” A recepcionista já estava entregando uma prancheta com algumas folhas e uma caneta presa em uma corrente. John sorriu, assentiu com a cabeça e pegou a prancheta, tudo isso ainda impressionado por ela saber seu nome. Formulários padrões para a inscrição — perguntas sobre empregos antigos, esclarecimentos sobre segurança e referências preenchiam as folhas de papel. Enquanto ele percorria as colunas para marcar e muitos espaços em branco, preenchendo todos eles com uma precisão mecânica, ele ouviu a recepcionista recebendo cada candidato pessoalmente, vez ou outra oferecendo um pequeno gracejo. Ele ficou ainda mais impressionado quando o número de pessoas no saguão chegou a quase 20.



A mulher a sua esquerda limpou sua garganta e levemente se inclinou para ele, olhando nos olhos quando a primeira página foi passada. “Você é John Billings? Da Oklahoma State University - OSU?”

John sorriu e levantou uma sobrancelha em reconhecimento. “Não é sempre que sou reconhecido. Primeiro a recepcionista, agora você. Eu tenho um fã clube?”

“Bem, não exatamente. Eu estava em Oslo quando você fez aquela apresentação sobre neuro-indução. Eu achei aquilo brilhante”. A mulher começou a enrolar seu cabelo ruivo com um dedo.

“E você seria?” As palavras saíram por si só.

Uma risada e uma mão estendida responderam sua pergunta. “Oh, desculpe. Alison Crows. Eu estava alguns anos depois de você nos cursos de engenharia da OSU”. Um aperto de mão firme; novamente John estava impressionado. Isso estava tornando-se um hábito nesse dia. “Você é como uma lenda na universidade, Sr. Billings. Seu trabalho com protética é incrível”.

Ele sorriu. Não era toda tarde que uma mulher atraente elogiava seu trabalho, ainda mais raro que uma mulher o compreendesse. O resto do preenchimento

pareceu acontecer sozinho, enquanto ele conversava com a mulher. Até mesmo o peso em cima de seus ombros começou a aliviar.

“Sr. Billings, o Diretor Osiki quer vê-lo agora. Por aqui”. A recepcionista se posicionou ao lado de uma porta de segurança, com o crachá para ele já nas mãos, sorrindo com aquele sorriso “eu-não-te-conheço-mas-bem-vindo”, cujo John assumiu que as recepcionistas faziam um curso especialmente adequado para suas necessidades. Não foi difícil sair da conversa com a senhorita Crows e ir em direção a porta, portando a inscrição e uma cópia de seu currículo mais recente, em nome da etiqueta.

INSPEÇÃO ⊕ MILITAR

“Endireitem-se, seus vermes! Eu não me importo quão pesados estão esses trajes sem os servo-motores! Engulam o choro e fiquem direito! E continência, seus malditos cretinos!”

Um por um dos trajes, todos os seis trajes de dois metros ergueram uma mão enluvada em uma forte continência. O instrutor de treino sorriu atrás da superfície de lexan de seu próprio traje motorizado. Cada

mão tremeu com o esforço de lutar contra a natural massa de metal e cerâmica e a tendência dos mecanismos de myomar em retornar às suas posições de descanso, armados pelas laterais.

“Bom trabalho, soldados”.

“Obrigado, Sargento de Treino!” As vozes em unísono praticamente definem as forças militares. Essa pequena força de cinco homens não era a exceção.

“Descansar”. O instrutor apertou um pequeno botão dentro de sua manopla e a força voltou aos trajes de treino que seu esquadrão vestia, cada um preso por um longo cabo de força até a parede do abrigo de apoio. Era considerado mais seguro ter formas diretas de cortar a energia, apenas no caso de um dos novos recrutas perder o controle durante as práticas com armas ou para evitar que outro acidente acontecesse. Afinal, nenhuma tecnologia era perfeita e as tecnologias experimentais eram menos perfeitas que a maioria.

“Sim, Sargento de Treino!” Os braços ao lado de cada um dos trajes, e existia uma óbvia tentativa de ficar em pé com os pés mais distantes.

Faugh assentiu dentro de seu capacete. “Bom, seus vermes. Muito bom. Tenham cuidado ao pisar — vocês não estão calçando um par de sapatos ou correndo para o banheiro. Vocês estão vestindo a última palavra em hardware, usando o estado de arte em softwares e parte de uma das mais combativas tropas de elite desde os espartanos nas Termópilas!” O baixo zumbido dos servomotores em seu próprio traje aumentou enquanto o instrutor começou a verificar a linha, olhando para os rostos de seu esquadrão. Cada um deles estava repleto de suor, cada um deles tinha o olhar de determinação dos soldados que sabem que foram escolhidos a dedo para estarem entre a elite. Todos, exceto o último, cujos olhos estavam mais abertos em deslumbramento com seus arredores do que em concentração com a tarefa a fazer. Faugh suspirou resignado; ele sabia que essa recruta seria um problema.

“Tenente Silver!”. Sua voz ecoou pelo canal aberto e através do traje ele pode ver a garota saltar. “Garota” porque ela mal tinha 17 anos assim como mal tinha saído do campo de treinamento. Ele desejou poder dizer que não sabia porque ela já tinha sido escolhida para um esquadrão daqueles, mas ele sabia.

A voz de Silver respondeu estridentemente, “Sim, Sargento de Treino!” Ele a pegara com a guarda baixa mais uma vez. Talvez se ele fizesse isso vezes o suficiente, ela se concentrasse. Talvez.

Faugh se aproximou do traje de Silver, perto o suficiente para que ela pudesse ver seus olhos e nariz através do plástico brilhante. “Tenente Silver, você não acha que deveria estar prestando atenção ao treinamento ao invés de ficar fascinada com as luzes brilhantes?”

“Sim, Sargento!”, ela respondeu e ficou um pouco avermelhada.

Faugh não se impressionou. “Abaxe-se e faça 50,

tenente!” A pancada de seu calcanhar na poeira do campo ressoava enquanto ele se afastava.

A tenente Jessica Silver suspirou e se direcionou para frente, as cócegas atrás de sua orelha fez com que soubesse que o Instrutor de Treino tinha feito a conexão novamente. Aquela coisa tinha a tendência irritante de estalar quando ela estava surpresa e movia sua cabeça bruscamente; um e-mail para o designer iria resolver aquilo, ela esperava. Aquilo não servia para combate. Um fluxo de dados passou pelo seu dataport enquanto ela digitava uma rápida rotinazinha para os servomotores do traje, fazendo com que eles fizessem o movimento repetitivo da flexão por si só, enquanto ela voltava a contemplar a beleza do software de controle e seu pseudo centro de aprendizado. A palavra “beleza” saiu de seus lábios.

DEPÓSITO

Greg Fraizer caminhou pela vacilante escada de madeira com um pouco mais do que uma pequena confusão. O ambiente que ele esperava eram paredes branquíssimas e brilho de alumínio, não uma pequena casa nos subúrbios. Porém, a luz era forte e clara, e havia um pequeno zumbido de hardware no ar que era inconfundível em qualquer lugar. Era aquele zumbido de 60Hz que sai dos eletrônicos em funcionamento e ele podia sentir uma pequena tensão atrás do seu pescoço se esvaindo enquanto ele adentrava o local.

Quando ele chegou até a porta fechada, que dividia a área do porão em algo por volta de um metro e meio quadrado, ele teve uma idéia melhor sobre com o que estava lidando. Uma simples porta de madeira, ela tinha uma ressonância peculiar de fibras sólidas em seu centro quando ele bateu, e o alto-falante cinza metálico e o botão ao seu lado eram definitivamente modernos.

“Sim.” Uma voz baixa saiu do alto-falante. Ela estava irritada.

“Sim, Sr. Albacastle? É o Sr. Frazier da Technotica. Eu liguei mais cedo, falando sobre mover alguns dos seus equipamentos para o novo escritório”.

Houve uma pausa e o som ecoante de uma batida abafada. “Eu me lembro”, disse a voz novamente. “Vou abrir a porta para você. Tome cuidado com a estante à sua esquerda”.

O zumbido tremido que passou pela porta foi seguido por um belo e suave som de um dispositivo puxando para trás uma grande barra. Então a porta se abriu e Frazier entrou em um mundo completamente diferente.

Não era que o quarto era grande; pelo contrário, ele mal tinha seis metros quadrados e obviamente anteriormente tinha sido o resto do porão. Não era um local quieto, pois o ar estava cheio de sons e zumbidos que apenas um grande número de máquinas trabalhando em eficiência máxima poderia fazer. Não, era que enquanto o porão do outro lado da porta implicava solidez, ele se sentia como se tivesse simplesmente

voltado 30 quilômetros, para seu escritório e seus grandes espaços laboratoriais. Aqui haviam as paredes brancas perfeitamente limpas como ele esperava, aqui estava os bancos de dados e os cabos de interface passando pelo chão que era marcado de círculos concêntricos com linhas graduais em praticamente todas as direções arcanas, aqui estavam os resultados de uma vida de trabalhos de um homem com uma das melhores mentes sobre integração e design de sistemas do país, se pudesse acreditar na gerência da Technotica. O ar no quarto estava um pouco gelado, então Frazier colocou de novo seu paletó.

No canto de um espaço aberto (Frazier imaginou ser a área de construções) estava uma volumosa e desajeitada peça de maquinário. Quando ele decidiu virar-se e colocar-se de frente para ele silenciosamente, Frazier teve que reconhecer internamente que a gerência estava provavelmente certa. O eco de “eu avisei sobre a estante” no local fez com que ele olhasse para perceber que batera o ombro em uma prateleira de metal ao recuar, longe do alto-falante.

William Albacastle. Idade: 37. Altura: 1,57 metros, se pudesse ficar em pé — ele não consegue. Cabelos: castanhos escuros, começando a ficar grisalhos nas têmporas. Olhos: pretos. Constituição: média, tendendo a ganhar peso. Cor da pele: caucasiano e um pouco moreno. Ele não parecia um homem que evitava o Sol.

Afiliação: Iteração X Tecnocrata, a partir de 10 dias atrás. Ex-Adepto Virtual. Especialidades: engenharia de drones, operação de telepresença e análise / desconstrução estrutural sônica.

Todas as informações vitais sobre William Albacastle passaram pela mente de Frazier enquanto seus olhos fitavam o que realmente estava ali: um homem baixo e escuro, com cabelos grisalhos e lábios sardônicos, que tinha um grupo de telas e displays na frente do que parecia uma cadeira feita de um único bloco de metal, com seus braços de aspecto definhados descansando na cadeira, os dedos encaixados em um conjunto de encaixes, pernas esticadas, e sem cruzar, à sua frente na cadeira. Ele parecia um pouco mais velho do que sua idade real e seus olhos pareciam cansados, mas algo ali parecia estar rindo dele.

“Algum problema por aí, Frazier, ou você apenas não está acostumado a ver aleijados?” Algo no tom cínico fez com que ele hesitasse um pouco.

Frazier esticou sua mão para o homem sem pensar, dizendo “Não, de jeito nenhum, senhor. Digo, eu já os vi antes. Aleijados, digo, os incapazes —”.

A risada cortou suas palavras como uma lâmina monomolecular. “Oh, cale a boca, Frazier. Vai fazer alguma coisa com essa mão ou apenas precisa esquentá-la um pouco?”

Frazier olhou para baixo, observando sua mão ainda parada firmemente, como para encontrar com a mão do

próprio Albacastle, que permanecia firmemente no braço da cadeira. “Er, desculpa, Sr. Albacastle...”

“Willy”.

“Willy?” piscou Frazier. “Ah, Willy Pete. Seu *nom de guerre* entre os Adeptos”.

Willy riu novamente. “Oh, eles lhe disseram sobre os Adeptos, hein? Você não deve ser o peão que eu imaginei. Mas você não é um Iluminado, eu não acho. Os cientistas normalmente não falam sobre essas coisas”.

“Pelo contrário, Sr. — Willy. Eu sou completamente Iluminado ou pelo menos tanto quanto qualquer um é”. Frazier deu um tipo de semi-risada. “Eu até mesmo tenho os plug-ins necessários para o trabalho”. Algumas dobras na bainha e o plástico pálido de seu braço esquerdo protético estava exposto. A face de Willy assumiu uma aparência menos cínica com a revelação. “Eu vim porque queria encontrá-lo. Eu venho lendo suas colunas na Web por, bem, bons cinco anos. Eu nunca pensei que você estivesse interessado em “mudar de lado”, como alguns diriam”.

A cadeira fez quase um zumbido subconsciente, enquanto ela se afastava e virava, se aproximando de Frazier. Ele não podia entender como algo tão pesado estava se movendo — parecia estar flutuando no ar. “Frazier, não é? Nesse momento, para caras como você e eu, não existem lados. Não há lados, não há grandes objetivos universais, não há nada no mundo além de ficar vivo e fazer o que amamos. A Guerra da Ascensão acabou. Ninguém venceu. Existe um grande e nojento mundo lá fora que apenas ficou mais difícil para qualquer um conseguir algo”. Willy sorriu, como se estivesse ouvindo uma piada particular.

“Isso é verdade, Willy. Ainda assim, a Tecnocracia foi demonizada pelas Tradições por centenas de anos. Você parecia estar se saindo muito bem como um professor do campus virtual da Joliet. Por que decidiria repentinamente se unir ao inimigo?”

Os olhos de Albacastle se cerraram um pouco, fitando Frazier. Frazier desenvolveu o súbito desejo de estar em qualquer outro lugar, mas antes que ele pudesse limpar sua garganta, Albacastle falou. “Os Adeptos me ofereceram um mundo onde eu poderia deitar na cama todo dia com meu cérebro preso em um gigante vídeo game, onde todos eles seriam magos e meus amigos e minha família seriam os jogadores, todos presos em um jogo, enquanto meu corpo se decaía, apodrecia e morria e, se eu tivesse sorte, eu ficaria jogando o jogo deles até mesmo depois de toda essa besteira. A Iteração X me ofereceu um novo par de pernas, um pouco de terapia para meus braços, um laboratório maior, fundos e um escritório com uma vista. Oh, e não podemos esquecer da bela e jovem secretária com atrevidos seios. A chance de fazer um mundo melhor era apenas besteira. Pura besteira”. A cadeira se moveu um pouco mais para frente, fazendo o homem que estava nela olhasse para Frazier. “Não se engane, filho. A Iteração X é para onde os Adeptos Virtuais vão quando crescem. Seu chefe deve

ter sido um deles quando ainda estava na escola”.

Frazier limpou sua garganta. “Na verdade, senhor... você é o meu chefe. Eu pedi por uma reinstalação ao seu grupo na Technotica”.

Um estalar de dedos e o grande braço de metal saído do grupo de computadores no meio da sala passou pela cabeça de Frazier. A mão com três dedos alcançou a estante próxima à porta e moveu aquele grande peso para a esquerda alguns centímetros. Onde os dedos empurraram, o metal ficou torcido, apenas um pouco.

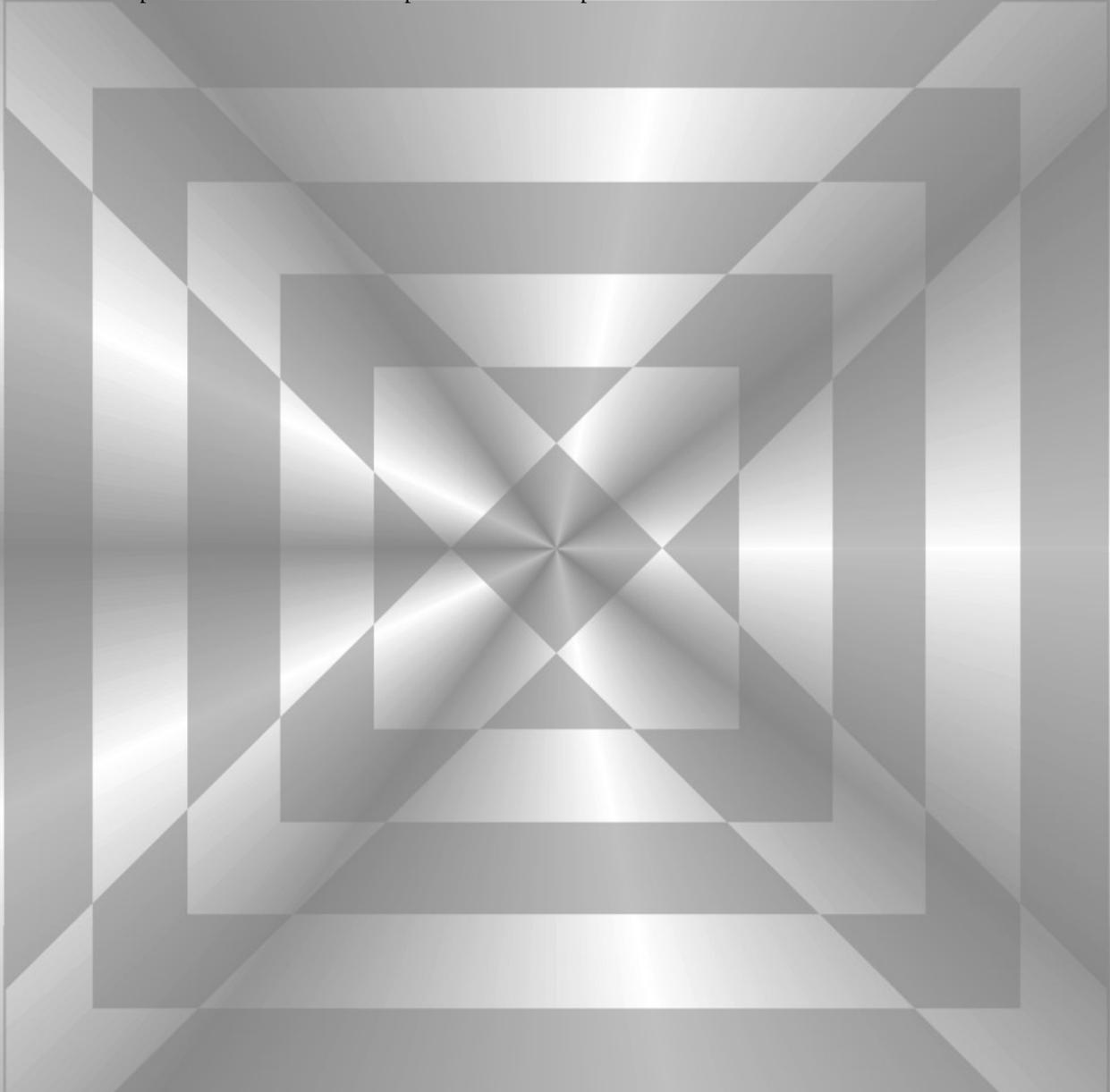
“Eu venho pensando em fazer isso por um ano.

Estamos perdendo tempo, Frazier. Pegue aquele drone à sua esquerda — não, aquele que parece como uma joaninha de 40 kg — e vamos”.

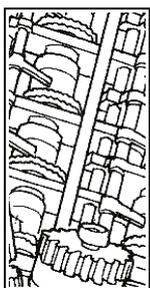
“Uma coisa, senhor. Como você sobe as escadas?”

Uma risada foi toda a resposta que ele teve, mas um dos drones próximos à porta, na última prateleira da estante pareceu tremer enquanto despertava com o som de um gerador elétrico se iniciando e se moveu em grandes passadas para a porta.

“Observe e aprenda, jovem padawan. Observe e aprenda”.



INTRODUÇÃO: AS FERRAMENTAS



Tecnologia. Ela é tanto uma benção como uma maldição para os povos — não apenas sociedades modernas, mas culturas tão antigas quanto a Humanidade. Desde os primórdios, do Homem que observou que poderia lascar uma pedra na outra, esculpindo assim sua compleição aos cientistas modernos debruçados sob mesas de projetos, devaneando para construir uma máquina que os levassem para outra estrela, a humanidade têm criado ferramentas para lhe ajudar a modelar e criar o tipo de mundo que deseja viver.

Ferramentas são, inicial e principalmente, as chaves da tecnologia.

O que são ferramentas? Elas são apenas peças de metal e madeira, coisas com nomes exóticos ou são algo mais? Ainda, o que são máquinas? São simplesmente construtos e instrumentos que expressam a essência do Ego ou também algo mais? Quando termina a visão do universo como uma entidade divisível e começa o entendimento existencial e de todas as suas partes como sendo ferramenta e uma máquina?

A Iteração X, como uma Convenção, tenta tornar esse entendimento inato. Esses Tecnoctatas tentam englobar esse nível de conhecimento e aplicá-lo em suas vidas visando esses parâmetros de mutabilidade. Alguns se concentram na extensão do mundo-máquina em Si, e tornam-se ciborgs, e as ampliações e extensões das habilidades dessas ferramentas naturais, seus corpos. Alguns tentam empurrar o Ego para dentro do mundo-máquina, enviando suas próprias personalidades a fim de se tornarem inteligências artificiais, criando novos métodos de gerenciamento pessoal que leve o Ego a tornar-se sua própria ferramenta. Alguns são mais reclusos, explorando o espaço do mundo-máquina, tentando descobrir suas leis e regras, tornando-as uma ferramenta para seus objetivos e assim criando novos materiais, envolvendo o Ego em verdadeiros oceanos de informação, projetando instrumentos complexos para permitir o Ego alcançar os limites do que possa ser aperfeiçoado e, atingido isso, ir além.

Claro, isso é verdadeiro para todos os membros da Tecnoctacia, mas a Iteração X exemplifica a externalização do universo como uma máquina, como

uma ferramenta, mais que qualquer outro grupo. Quer seja o operário na linha de montagem, que entende seu papel no grande projeto e sua importância no funcionamento do mundo em si, ao mais alto Iluminado, abreviando as fronteiras entre o Ego e a ferramenta até existir apenas uma fina membrana, pronta para ser rompida, há um lugar para tudo. Algumas vezes o lugar precisa ser definido, algumas vezes precisa ser forçada à seus detentores.

TEMA: CAPACITAÇÃO ⊕ HUMANA

Iteradores sustentam as criações ideias com as quais a Tecnoocracia educou a humanidade. Antes disso, a Ordem da Razão patrocinava um mundo lógico e seguro, mas principalmente por oferecer a humanidade as ferramentas para sobreviver — ferramentas melhores para agricultura, para um melhor bem-estar, para uma comunicação mais fácil e uma viagem mais rápida. Independente das motivações modernas de se fazer isso, a Iteração X continua nesse caminho. Alguns cientistas podem prosseguir com suas teorias de como o mundo funciona e porque esse complexo sistema trabalha. No fim das contas, para os Iteradores, fazem produtos concretos: aplicações úteis e ferramentas que dão a humanidade maior poder para modelar e entender seu universo. Como um sábio certa vez observou, “Dê a um homem a escolha entre a liberdade tardia e o jantar de agora e ele escolherá jantar a todo momento, visto que está à sua frente e é tangível”. Iteradores não fazem um espetáculo de idealismo, coisas efêmeras e convolutas, ou abstração teórica difícil de se entender. Eles colocam, através do trabalho, produtos úteis e concretos na frente das pessoas.

O problema dos Iteradores está na carência de pensamento básico sobre as consequências. Para os Iteradores, é sempre apropriado fazer alguma coisa nova e abrir a porta da expansão humana. Às vezes, pessoas se tornam menos que projetos secundários quando comparadas a próxima máquina nova. Outras vezes, a humanidade não está pronta ainda. Os Iteradores acreditam que, com as ferramentas certas, a humanidade pode ser preparada para qualquer coisa, mas a obsessão com as ferramentas tende a fazer os Iteradores perderem o lado humano da equação. Ironicamente, esse defeito leva a descapacitação de muitas das pessoas que os Iteradores construíram ferramentas para ajudá-las, visto que as Massas se tornam cobaias, números ou projetos especiais ao invés de pessoas.

Finalmente, os Iteradores buscam tornar a humanidade melhor. Entretanto, ainda não encontraram as ferramentas que lhes digam *o que* é melhor para ela.

CLIFFIA: A BUSCA POR VIDA

INTELIGENTE

Visto que a Iteração X gasta muito de seu tempo concentrada no Cronograma, no Pogrom e em outros

aspectos da militância Tecnoocrata de governar a humanidade e do extermínio de magos, a Convenção tem devotado pouca atenção para sua própria auto-exploração. Com as mudanças no equilíbrio do poder mágico no fim do milênio, os membros da Convenção finalmente voltaram-se para seus íntimos, e nem todos gostaram do que viram.

Como vários grupos, tanto Tecnoocratas quanto Tradicionalistas, os Iteradores se vêem no centro de uma grande busca existencial. Entretanto, para a Iteração X, essa empolgação é tanto assustadora como libertadora em vários aspectos. A Convenção Mecânica sempre se concentrou na extrenalização de suas teorias — a ideia da criação como uma máquina gigante e impessoal. Confrontadas com dilemas morais, crises emocionais e com todas as dificuldades humanas, e sem uma “grande e iluminada” liderança para fornecer respostas prontas, os Iteradores começaram a se perguntar, pelo menos, as questões que evitaram por muitos séculos: Porque fazemos isso? Porque isso é um bem maior para a humanidade? Como podemos reconciliar nossas ideias precisamente mecânicas com um universo que, a cada dia, se mostra ser impreciso, desconhecido, quase a beira da complexidade humana?

Muitos Iteradores se mantêm fiéis aos ideais da Convenção do último século. Progresso sustentável, relatórios regulares e intervalos de inovação tecnológica são palavras de ordem, como sempre. Evitar as ideias de “desconhecido” e “imprevisível”. Construir modelos e máquinas melhores. Deixar os proletários e os soldados caçarem os loucos transgressores mundo afora e manter fielmente as regras para tornar o mundo mais seguro.

Poucos Iteradores — um número crescente, de fato — não vêem as coisas assim. “Por que?” eles questionam. Inovação nunca vem sem questionamento lógico ou ruptura de métodos ortodoxos de pensamento. Como pode a Convenção reivindicar o título de salvadores da humanidade quando eles nem ao menos tentam entender o que os humanos acham disso? Aleatoriedade e caos também têm lugar no modelo para o universo. Esses Iteradores não querem romper com a Convenção, eles querem tão somente buscar a reconciliação do seu trabalho com seus próprios impulsos humanos.

Essa é uma aventura para o homem, em algum lugar dentro da máquina.

CONTEÚDO ⊕

A Iteração X tem uma má fama de serem um bando estereotipado de soldados ciborgues. A imagem vem de algum lugar, mas de forma alguma é a maioria da Convenção. Especialmente nesses dias tão corridos, Iteradores são muito diversificados. Em harmonia com o **Guia da Tecnoocracia**, esse livro contém tudo sobre eles, e não apenas como vilões, mas também como heróis, pesquisadores, intelectuais — como pessoas.

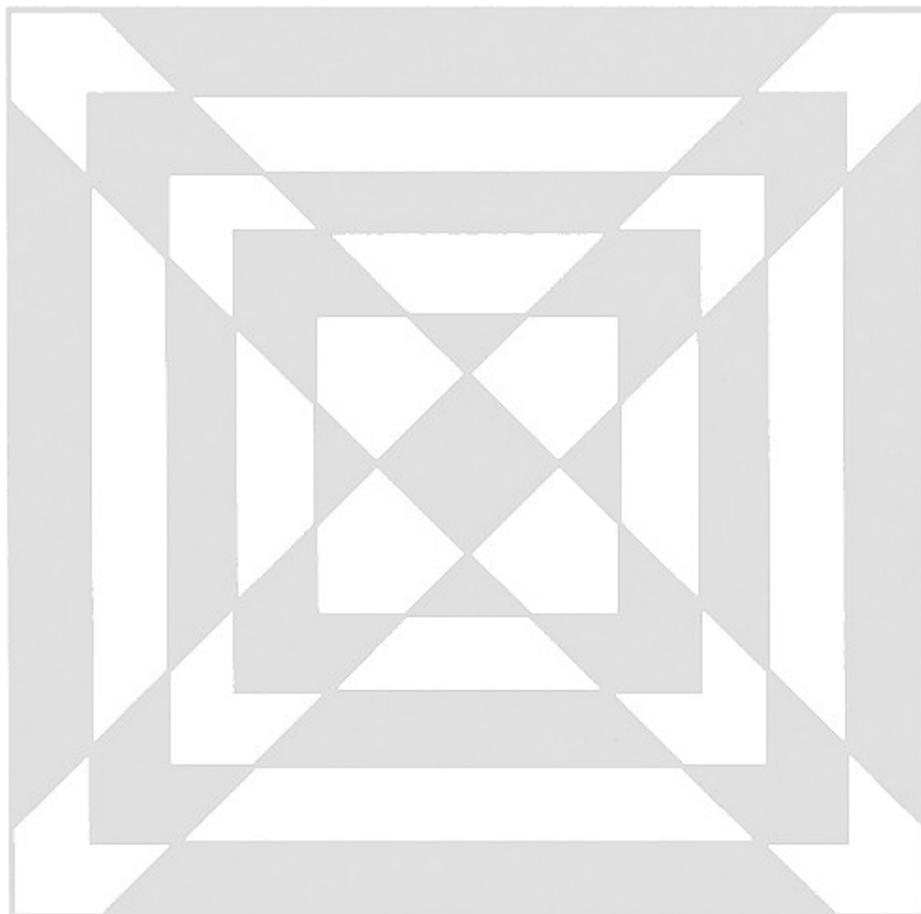
Ciclo I: Cabeçalho é uma coletânea de ensaios informais dos arquivos da Iteração X sobre o

entendimento básico que guia a Convenção, atual e historicamente. Esse capítulo também reúne trechos e dissertações que debatem os vários sentimentos que os membros da Convenção nutrem sobre as pessoas e as coisas fora do grupo.

Ciclo II: Código disserta o material hierárquico e a estrutura da Convenção. Como essa estrutura mudou com o surgimento da Tempestade de Avatares? Como os novos membros se unem ao grupo, que divisões, tanto

sociais como políticas, existem para recebê-los? Qual é, realmente, o paradigma da Iteração X e como ele difere do restante da Tecnoocracia?

Ciclo III: Módulos segue por alguns dos membros mais conhecidos e alguns dos equipamentos mais populares da Convenção, incluindo os novos projetos de trajes de combate. Além disso, há uma discussão de como conduzir uma crônica completa baseada apenas na Iteração X.





CICLO UMI: CABEÇALHO



Depósito: Arquivo, Autor: William Albacastle, Data: 19/04/2001, Assunto: Fundações Históricas da Iteração X.

Essa é uma rara oportunidade de fuçar os arquivos da Iteração X por diversão em seus dias de folga. É um tipo completamente diferente de diversão perceber que tudo que você escreve está sendo derramado ao lado de alguns dos outros trabalhos. Pode ser o maior cumprimento que a Convenção pode oferecer a você, especialmente se você é um recruta de fora da Tecnocracia.

Sim, eu sou um ex-Adepto da Virtualidade. Sim, é incomum. Não, não é tão incomum quanto pode-se imaginar.

Em todo caso, eu estava falando sobre história. História é particularmente importante para a Tecnocracia, porque eles vivem para fazê-la. Ao contrário de alguns grupos que eu poderia mencionar, a Tecnocracia considera suas fundações em grande parte assunto de registros, não grandes viagens de descoberta.

Os fatos são o que são, registrados, estáticos e só precisam ser pesquisados. O que não pode ser lembrado pelos registros pode ser racionalizado, lógica e compreensão aplicadas, e deduções criadas, julgadas com rigor, e então acreditadas ou não, como a revisão dos pares decidir. Às vezes funciona, outras vezes não. Na maioria das vezes funciona. As chances são de que vocês lendo este texto são produtos de uma educação ocidental e assim são muito familiares com esse modo de pensar sobre história. Vocês têm a vantagem sobre um número decrescente.

Infelizmente, existem grupos que irredutivelmente mantêm que história é apenas tão plástica quanto um brinquedo de gosma. A maioria destes é composta por mentirosos, ladrões e políticos, então nenhum de nós devia estar realmente surpreso. Alguns dos já mencionados mentirosos, ladrões e políticos, a maioria dos quais a maioria dos quais possuíam um machado para afiar, liberou um pequeno texto para outro pessoal legal, chamado Tradições, que fingia dizer a verdade sobre o que acontece dentro da Iteração X. Como grande parte

das boas mentiras, existe alguma verdade nele, mas em grande parte é só besteira. É claro, sua audiência o engoliu. É muito mais fácil acreditar que os caras que se certificam que você tem um carro que funciona, protege você das bizarrices que saltam noite adentro e fazem membros protéticos para que garotinhas possam voltar a correr são os caras maus, certo? Certo?

Uma das coisas mais importantes para se ter em mente é que a Iteração X não esteve sempre à frente do que acontece na tecnologia Consensual, a despeito do que alguns dos fanáticos mais exaltados querem que você pensem. A prensa é um exemplo perfeito disso, mas nós chegaremos nela depois. A idéia principal de verdade para ter em mente é que algumas vezes nós estamos na frente, muito à frente, e algumas vezes nós ficamos simplesmente tão surpresos quanto o resto do mundo. Existe apenas um número limitado de membros da Iteração X, poucos dos quais são Iluminados. Mesmo com todo o aumento no mundo, só existe uma certa quantidade que podemos fazer. “Muitos olhos fazem os problemas sumirem”, é o que dizem, mas existem muito mais das Massas no mundo que nós.

A ANTIPULHETA CHEIA

Veja as histórias oficiais e você verá que muitos de nossos irmãos-de-armas acham que a Iteração X é a herdeira de uma das mais longas linhagens de pensamento humano, competindo apenas com os assim chamados Oradores dos Sonhos por esta honra. Eu acho que eles são sodomitas arrogantes, é o que acho, mas essa é a linha em comum. Claro que, eles estão um pouco apoiados por fatos. É verdade que a idéia da criação de ferramentas volta ao começo do domínio da Humanidade de seu ecossistema. É verdade que nós temos um pouco dessa herança por si mesmos, já que para nós, o mundo é uma vasta máquina preenchida até a borda por ferramentas prontas para usarmos ou as criarmos. Por outro lado, o homem honesto tem que dizer que todas as outras pessoas nesta bola de lama têm esta mesma herança. Cada outro meio de resolver problemas, descobrir novos modos de fazer coisas, está enraizado na mesma idéia básica.

No princípio, obviamente, haviam os que faziam ferramentas. Os lascadores de pedra e os polidores de ossos definem bastante o que a Iteração X era e ainda é. A Humanidade vivia vidas duras e morria mortes duras. Alguns membros dos clãs decidiram pegar uma rocha em uma mão e uma tocha na outra, e sair no escuro para pegar as coisas que estavam matando suas famílias. Os que ficaram nas cavernas fizeram coisas como... bem, encontrar cavernas para ficar, descobrir que gravetos queimados permitem a você desenhar nas paredes e que se você unisse grunhidos de um certo modo e convencesse os outros a concordarem com isso, você poderia comunicar, para compartilhar melhor histórias sobre do que a vida se tratava, para que algum conhecimento pudesse se acumular a cada geração.

Se você me perguntasse, eu diria que aqueles investindo contra a escuridão com uma tocha e uma pedra, e aqueles ficando em casa descobrindo como preservar o conhecimento pra suas crianças, aqueles dois grupos realmente evoluíram nas bases da Iteração X. Protegemos nossas famílias, seja com uma pedra e uma tocha, ou com um braço de metal e um canhão de plasma. Preservamos o conhecimento para o futuro, às vezes em paredes de cavernas e grunhidos, ou nas super-modernas matrizes de armazenamento digitais ou de cristal e inteligências artificiais que nunca podem ser mortas e sempre serão capazes de contar a próxima história. Em um sentido muito verdadeiro, a vida hoje é a mesma que sempre foi.

De volta a aqueles dias, não havia batalha pelos corações e mentes da população entre as Tradições e a Tecnocracia. Merda, ninguém era sequer organizado o suficiente para se dividir em campos; quaisquer conflitos eram entre indivíduos com um pouco de poder aqui e ali. No geral, não era nem misticismo ou a tecnologia nascente que estava segurando as rédeas, no entanto; era Cultura, com um 'C' maiúsculo. Não haviam pessoas suficientes com uga-buga de ponta de um modo ou outro para realmente controlar a Cultura. Ao invés disso, ela cresceu à sua volta e os espertos se agarraram a ela quando começou a adernar. Os estúpidos foram atropelados.

Novamente, idéias proto-Tecnocratas estavam correndo por aí semi-formadas: as idéias de se organizar para governo e eficiência, números para o comércio, linguagem mais expressiva — a maioria daquelas eram colocadas à frente por homens e mulheres que compreendiam que a própria Cultura era uma máquina e ferramenta altamente complexa que precisava de habilidade e compreensão. Com esse axioma básico pairando em torno de suas cabeças, eles tinham a vantagem daqueles que acreditavam que haviam uma ordem mística que apenas eles podiam compreender e que o homem comum precisava que eles, os sacerdotes de misticismo, a interpretassem. Coisa engraçada sobre o homem comum — ele gosta de auto-determinação mesmo que ele não esteja pronto para isso, ele gosta de escolhas mesmo quando não pode compreendê-las, e se você quer o apoio do homem comum, você dá apenas o suficiente que ele quer para ganhar sua confiança, seu respeito e sua crença de que pode dar mais a ele.

Ah, mas quanto à Iteração X, nossos precursores filosóficos eram ferreiros, metalúrgicos, joalheiros e artesãos de todos os tipos. Se uma ferramenta podia ser criada, eles estavam trabalhando nela. Normalmente eles a descobriam primeiro. Algumas vezes não. O cobre foi uma das grandes, já que ele não fazia excelentes jóias, e sim excelentes armas. Por volta de 3000 c.C., a humanidade começou a aproveitar toda a coisa de vida urbana e matemática. Dois mil anos depois (1000 a.C.), você chega ao início da Idade do Ferro e o poder real sobre a Cultura e as Massas que nós atualmente detemos

começou exatamente por volta desta época, porque o ferro era o grande protetor, o grande destruidor e o grande criador, permitindo que mais mecanismos que nunca fossem construídos e durassem.

Isso nos trás aos prototípicos Artífices.

ANTIGOS ARTÍFICES

As histórias dos Artífices nos arquivos são volumosos em história grega e chinesa. Até onde posso dizer, isso está certíssimo. No entanto, sempre existem traços que levam a empatar esta posição. Uma das referências mais antigas aos Artífices se originavam da Mesopotâmia, nos trabalhos de construção e irrigação — sem surpresas, novas cavernas e novos modos de não ter que sair na noite com uma pedra para procurar comida. Talvez um dos mais interessantes rastros antigos podem ser vistos em referências a Imhotep, um egípcio que viveu por volta de 2620 a.C.. Ele era o arquiteto da primeira pirâmide e, de acordo com sua reputação, um especialista em medicina. Não me surpreende que os Progenitores o reivindicuem como um dos seus também, mas eu acho que cada um pode ter seu pedaço.

CONTRIBUIÇÃO GREGA

Quando você sai dos livros empoeirados de história, você começa a seguir em frente até o coração da história dos Artífices: a Grécia. Você é um tipo educado, tenho certeza que conhece a história de Dédalo. Aprisionado pelo Rei Minos com seu filho, constrói asas de cera de abelha e penas para seu filho e si mesmo, voa pela janela, o garoto Ícaro voa alto de mais e desaba mais rápido que um avião dos Estados Unidos? Exatamente, aquele Ícaro. Os Artífices eram notórios na história de Dédalo. Até onde as parábolas vão, esta é uma boa, dando dicas sólidas do perigo da hubris por um lado, e pelo outro reforçando a idéia que se realmente tentarmos, nós podemos voar.

Mais tarde, na Grécia, você assiste ao início de invenções menos fantasiosas. Você vê Pitágoras, a quem muitos Iteradores Xzes seguem os passos até hoje. “Números são o alicerce do Universo”. Você ainda ouvirá isso dito em qualquer laboratório que um Estatístico frequente e, até onde qualquer um pode dizer, ele não está indo longe demais, mas Pitágoras estava lá primeiro e ninguém desde então nos deixa esquecer. Esses dias você não ouve muito sobre as outras crenças de Pitágoras, como reencarnação, porque a Tecnocracia não é realmente disposta a deixar o misticismo ser misturado com a sua ciência. Tenho que concordar com eles nisso, já que nunca achei que fosse uma boa mistura, mas existe uma minoria de pessoas, mesmo na Iteração X, que é muito religiosa em seu ponto de vista e podem até mesmo dar a Pitágoras uma chance pela sua grana.

Depois disso, você tem o pupilo do pupilo de Pitágoras, Archtyas de Tarento, a quem mesmo os mais devotos Cultistas da Máquina da Iteração X (mais sobre eles depois, bem depois) abraçam alegremente. Ele era o





engenheiro prático se comparado ao pesquisador teórico Pitágoras, e se existe alguma coisa que a ItX ama, é um engenheiro prático. Supostamente, ele era um grande amante de autômatos, logo, um homem de minha estima. Existem alguns registros que dizem que ele até mesmo criou um pássaro mecânico para um dignitário visitante ou outro; minha opinião é de que se ele fez um, havia uma mulher envolvida em algum ponto.

Nós não podemos realmente falar sobre os gregos sem pelo menos citar no melhor deles: Arquimedes. “Eureka!”. Eu ouvi alguns de vocês dizerem. Sim, eu também ainda rio sobre esta velha piada. Arquimedes viveu por volta de 250 a.C., coloque ou retire alguns anos para um lado ou outro (e se estiver realmente interessado, você pode ir procurar; que bem faz ter o maior arquivo digital do planeta se você não o usa?). Este é o homem a quem muitos, muitos em nossa Convenção ainda querem ser iguais. Ele projetou a hélice hidráulica. Ele criou máquinas de guerra para defender seu país. É difícil superar isso.

A verdadeira razão pela qual a Iteração X, e os Artífices antes deles, são tão apaixonados pela Grécia antiga é realmente a filosofia que levou tantos pensadores poderosos e dinâmicos a estarem lá. Este axioma filosófico é o seguinte: a Natureza pode ser explicada pela razão. É isso. Uma idéia simples como essa, que parece tão óbvia para você e eu, virou o mundo de ponta-cabeça. Essa única idéia se espalhou pela sociedade e essencialmente pavimentou o caminho para a Tecnocracia como um todo e a Iteração X em particular. Afinal, máquinas e ferramentas são condescendentes à razão. Razão é o seu motivo.

⊕ CANDIDAT⊕ CHINÊS

Eu realmente não vou entrar muito no lado chinês da casa. Nesses dias, os Zaibatsus são parte da Tecnocracia, mas sua agenda é local à esfera asiática, do mesmo modo que a Tecnocracia em si é concentrada na Europa e nos Estados Unidos. Só lamento que eles tenham pego a melhor gíria como nome — os Cinco Dragões de Metal.

A primeira, talvez a melhor, coisa a perceber sobre os chineses é que eles tinham uma boa influência sobre o ocidente no que diz respeito a inovações tecnológicas, por muito, muito tempo. Considere que do décimo primeiro século a.C. até cerca de 250 a.C., a Dinastia Zhou era o ponto alto da China. Estabilidade deste tipo depende de alguns ideais de base e a crença que o governo pode liderar as Massas de modo confiável. Essas são crenças do tipo que forma a base da Tecnocracia.

Não é nenhuma surpresa que no *Tao Te Ching*, Lao Tzu popularizou idéias na cultura Chinesa que ainda se mantém e tornando nosso trabalho possível hoje. Seriedade e auto-controle eram grandes virtudes em sua mente. Moderação e equilíbrio não eram menos importantes. Talvez uma das virtudes mais ignoradas defendida aqui era a idéia de usar o mínimo de esforço

necessário para executar seu trabalho — eficiência. Para eficiência, você precisa de ferramentas. E ferramentas são a razão de ser desta Convenção.

Confúcio veio um pouco depois, mas um monte dos ensinamentos que ele originou também são importante para nós. Os *Analectos* pôs um monte das idéias que estava circulando ao redor antes em um só lugar — resolução, simplicidade, perfeição através da purificação de si mesmo, lealdade e emoção subjugada. Esta última realmente merece um pouco mais que palavras. Foi dito por outros (tipicamente aqueles com um machado para afiar) que a Tecnocracia em geral, e a Iteração X em particular, quer arrancar a impureza da emoção humana e erradicar a habilidade da Humanidade sentir amor, desejo, medo, dor e glória, para substituí-la com uma carapaça maciça e sem textura de lógica. Isso é besteira. Humanos têm emoções por uma razão, já que existem problemas que só podem ser resolvidos pela aplicação de compreensão emocional. Só um idiota (ou um membro do Culto da Máquina) acreditaria que estas compreensões não são importantes. Contrário à crença popular, a maioria da Iteração X não é idiota. Mestre Confúcio não era um idiota. Experimentar emoção subjugada, na mente de Confúcio, não era abandonar a emoção, mas temperá-la com sabedoria e lógica. Essa idéia não foi perdida por nós.

É claro, nem precisa falar de Sun Tzu. O homem foi incrível. *A Arte da Guerra* ainda está nas prateleiras (físicas ou virtuais) de cada membro decente da Convenção que eu conheço, assim como na minha. Nele, Sun Tzu mostra o modo da guerra, mas a guerra é só uma metáfora para assuntos maiores na vida. As virtudes de um bom general incluem planejamento cuidadoso, ponderação, eficiência e o avassalador uso do conhecimento, particularmente de seu inimigo. Você deve ser prudente, bravo, calmo, insensível e sem emoções. Novamente, veja minha discussão sobre não ter emoções acima, o mesmo se aplica aqui. Sun Tzu alerta repetidamente contra deixar suas emoções serem uma empunhadura que seus inimigos podem usá-lo para arrastá-lo pelo campo, mas não alerta para que você não tenha nenhuma. De fato, existem muitas passagens que enaltecem as virtudes da bravura e da paixão para ser bem sucedido. Ele apenas diz, em suma, “Não deixe a paixão governá-lo”, concordo com isso.

Existem ainda vários filósofos chineses, de Ssu-ma Fa, a Mo Di e mais centenas. Procure-os. Pesquise. Dê um nó em sua cabeça com suas teorias e estratégias enquanto tenta imaginar como eles devem ter parecido em sua época radicais e novos. Ponha-se no lugar de um plebeu que trabalhou a terra com suas mãos nuas por toda sua vida, ouvindo que existia uma ordem estabelecida e que mesmo ele tinha uma chance de compreender parte do universo e seu lugar nele. Coisa grande. É o tipo de mensagem que levou os gregos a criarem a democracia (com alguma ajuda, sou levado a acreditar, caso eu leia muita propaganda da NOM).

Na China isso levou à ascensão de um Império ainda mais poderoso, com o Imperador Qin Shihuang no topo. Este é o cara que transformou a China na verdadeira potência que se tornou, por um tempo. A cunhagem e a escrita padronizadas chinesas permitiram mercadores viajar amplamente pelo continente, levando histórias e conhecimento com eles. Ele construiu estradas para facilitar as viagens dos exércitos e o começo da Grande Muralha para proteger seu povo de saqueadores. Mais notável de tudo, ele tinha um exército de um milhão de homens, todos armados e armadurados tão bem quanto o Império podia deixá-los. Isto é mais importante — de nossa perspectiva, de qualquer modo — porque para fazê-lo ele tinha que desenvolver novas tecnologias para sua construção em massa, novos modos de organizar homens e material, novos ferramentas para comandar uma fera dessas e mantê-la sob controle. Em resumo, ele era provavelmente um de nossos maiores precursores e um de nossos menos apreciados. Uma tremenda vergonha, eu digo. É claro, outros dirão que o Imperador Qin era um lunático que alegava estar combatendo uma ameaça sobrenatural e transformou vastos números de livros em cinzas. Eu vou dizer que sinto muito pelos livros.

⊕ ORIENTE PRÓXIMO ⊕

Eu estaria lhes fazendo um grande deserviço caso não mencionasse o Oriente Próximo ao falar sobre as influências antigas ou pelo menos clássicas. Índia, Pérsia e uma gama de civilizações islâmicas concederam uma enorme fatia de conhecimento da qual ainda dependemos vitalmente hoje — como o zero, o representante para nada. Como álgebra, que você provavelmente odiava na escola e desejava ter prestado mais atenção depois que saiu. Como algodão, que se originou com os muçulmanos. Não se pode encontrar defeitos em um material supostamente usado pelo próprio Maomé. Tem que ser confortável.

Provavelmente o mais digno de nota filósofo-cientista do Oriente Próximo teria que ser al-Khwarizimi. Ele era um astrônomo e matemático que escreveu um tratado definitivo sobre algarismos arábicos. Sim, isso mesmo, o próprio punhado de figuras representativas multi-utilidades que nós usamos para preencher nossos cheques todo mês e calcular a trajetória para enviarmos sondas além de nosso sistema solar, ele nos deu. Seus companheiros estudiosos eram os canais primários através dos quais vieram os textos gregos sobre as quais as tradições ocidentais foram construídas. Sem eles, as coisas seriam bem diferentes (e minha emoção anterior sobre a natureza dos feitos gregos seria muito mais curta).

Existe todo tipo de tecnologias fragmentárias e completas que os cavaleiros trouxeram da Primeira Cruzada. Os venezianos devem a vidreiros muçulmanos pelos vitrais. Irrigação, colheitas, como arroz, armas e técnicas de combate (que são ferramentas em si)

orientais, e a própria coisa de construir castelos, todas acabaram vindo daquela época e conflito. Quase faz todo aquele sangue e gritos e coisas pontudas terem valido a pena, não?

ÉPOCAS TENEBROSAS

É claro, isto não podia durar para sempre. Nunca dura. Neste caso, você tem os cronologicamente próximos colapso da Dinastia Han da China e a queda de Roma levando a vastas quantias de exaltação emocional, tumulto econômico e outras coisas desagradáveis que simplesmente não são muito boas para a sociedade ou para a cultura em geral. A China, é claro, se construiu no mecanismo de que para conquistá-la, você tinha que adotar suas instituições e tradições existentes, essencialmente se tornando China, e mantendo suas tecnologias e estruturas. Roma, por outro lado, um pouco mais difícil e os Artífices que haviam herdado de Pitágoras e Heron agiram como tripas de inseto no para-brisas de um carro e foram arrastados por toda a Europa.

Mesmo assim, você não pode manter um bom homem com uma ferramenta em sua mão de cabeça baixa. Veja Constantinopla, entre 532 e 537 d.C., eles conseguiram erguer uma imensa igreja abobadada, a Basílica de Santa Sofia. Este é o tipo de dedicação à engenharia e realizações que abre o caminho para que homens racionais irem mais alto, mesmo que por uma causa irracional. Mais prova de que uma certa quantia de irracionalidade se encaixa bem neste ninho de *prima donnas* e obsessivos. É sobre a Tecnocracia como um todo que estou falando aqui, não só a Iteração X.

Analise o Império Bizantino por volta de 673 d.C. Um arquiteto e químico sírio chamado Kallinikos conseguiu finalmente aperfeiçoar uma das mais devastadoras armas da época: o Fogo Grego. Pegue uma grande bola de piche, tempere com um coquetel químico e a acenda até que queime como uma grande e assustadora bola de popa verde flamejante. Jogue-a em seus inimigos e a assista queimar todos seus barcos, suas casas, suas roupas e seus corpos. Invenção brilhante, negócio bonito. Queria ter sido o primeiro a testar. O velho Kallinikos teria se encaixado perfeitamente entre os empreiteiros do Departamento de Defesa que conheci.

Pegue as bibliotecas persas, estudiosos gregos exilados de Bizâncio, uma forte crença de que Deus havia criado o universo como uma máquina ordenada que poderia ser explorada e compreendida, esta compreensão por si só sendo uma forma de devoção ao divino, ponha-os juntos e você tem Bagdá se tornando a maior fonte de inovação e tecnologia do mundo por uns séculos. Lá, você tem os Bani Musa (Filhos da Musa), que computaram a circunferência da Terra além de criar as ferramentas hidráulicas e pneumáticas em 900 d.C..

É claro, não podemos nos esquecer da Europa. De volta ao ocidente, homens mais sutis estavam capitalizando no conhecimento que se espalhou para

todos os lados quando Roma desmoronou para produzir novos métodos agrícolas. Sem este novo conjunto de ferramentas em seu cinto, o norte da Europa nunca poderia ter se tornado uma força continental. Com ele, bem, você vê exatamente o que aconteceu. Havia grupos de homens que buscavam acumular conhecimento, codificá-lo, compreendê-lo, dissecá-lo e usá-lo. É por isso que você vê tantos textos gregos vindos do Leste e sendo traduzidos. Havia pessoas querendo ouvi-los.

⊕ MITO DA ERA MÍTICA

Aqui, é claro, é onde nós entramos na maior parte da distorção e manipulação a respeito da história da Iteração X. Alguns membros muito desiludidos da Convenção o fariam acreditar que a assim chamada “Era Mítica” foi uma criação perversa, uma abominação, forjada pela combinação abismal da força da Tradição Hermética e dos Coristas Celestiais, e que a Humanidade entrou em um vasto reino de mil anos de escuridão e infundável miséria como um resultado da razão e tecnologia serem forçadas a submissão. Eles dirão que os poderes horrendos de bruxas, magos e sacerdotes tornaram a vida no mundo como um tecnologista uma impossibilidade, e apenas através de sua própria inabalável dedicação aos preceitos de controle rigoroso pudemos ter esta era moderna de maravilhas tecnológicas que temos hoje.

Em resumo, eles estão tão cheios de merda que uma pitada de enxofre é tudo que os separa de ser um belo exemplo do Fogo Grego de Kallinikos.

Bem, certo, era ruim. Era feio. Um monte de pessoas morriam e muito mais sofriam. Por outro lado, tem sido daquele jeito sempre, e se você apontar qualquer grande cidade no planeta, eu posso lhe mostrar a classe oprimida que ainda está sofrendo, morrendo e apodrecendo por dentro. A principal diferença é que os atuais têm um cenário melhor.

Agora, se você está comparando a lista de pessoas que se deram bem durante o período, os Artífices estavam entre os melhores. Todo mundo conhece moinhos e engenhos de cerco; duas coisas que nunca pararam de estar em demanda são comida e guerra. Eles não perceberam a crescente quantidade comida vindo de fazendas cada vez mais ao norte, a lentamente crescente população com técnicas de construção mais novas e melhores para abrigá-los e vesti-los. Existia uma certa tendência ao elitismo entre a Tecnocracia. Não é nem de longe tão ruim quanto você vê nas Tradições, mas é visível. Olhe o destino de Zé Ninguém nos campos e cidades em desenvolvimento e perceba que ele está lentamente se tornando capaz de fazer mais e melhor do que jamais pôde. Também tenha em mente que, graças a populações cada vez maiores, havia mais gênios nascendo a cada ano. Alguns dos maiores membros dos Artífices eram monges e outros eclesiásticos retornando à idéia do Oriente Próximo de explorar o conhecimento de Deus ao conhecer seu trabalho.

É claro, como sempre, um monte de trabalho estava sendo feito no Oriente, o que melhoraria nossa posição e as ferramentas que tínhamos em mãos. Algoritmi adiantaram um pouco o sistema numeral arábico da época, o refinando e simplificando no bastante eficiente que usamos hoje. Você pode ter ouvido falar a palavra derivada de seu nome: “algoritmo”. Nós a usamos muito. Similarmente, Ismael al-Jazari escreveu um texto fascinante, *O Livro do Conhecimento de Dispositivos Mecânicos Engenhosos*, que estabeleceu vários sistemas que os Artífices estavam usando secretamente por anos ao consumo público. Se um texto da época podia ser chamado um “sucesso instantâneo”, esse era um.

As coisas praticamente seguiram em frente sem muito tumulto. O contingente oriental de Artífices continuou trabalhando nas tecnologias físicas e mecânicas, os indivíduos ocidentais estavam mais seguindo os passos de seus antecessores e mantendo suas cabeças baixas com os olhos na agricultura, construção e os axiomas fundamentais por trás de movimentos sociais posteriores. É muito fácil para algumas pessoas se esquecerem que quando as coisas começam a seguir em frente muito rápido em poucos séculos, acontece sobre trilhos lubrificadas que foram deixados em seus lugares por homens e mulheres que trabalharam até a exaustão durante este período. A razão, a propósito, que eles tinham para manter suas cabeças baixas, se devia mais a atrito entre os Herméticos e os Coristas (se lembra deles?) e ao clima pesado entre bruxas e padres. Aposto que ninguém viu isso chegando.

Assim, chegamos ao século XI e as coisas finalmente estão começando a voltar para o nosso jeito. Idéias e tecnologia árabes estão voltando para Europa, e as pessoas estão começando a falar sobre coisas como vapor e matemática. É uma época muito excitante. Infelizmente, é um pouco excitante demais para algumas pessoas e elas simplesmente não conseguem ficar quietas. Pop! Isso aparece em suas mentes. Agora, se você já esteve em campo, você sabe que a última coisa que você quer fazer quando está no meio de uma zona de guerra com dois outros grupos atirando uns nos outros é levantar esta cabeça, porque eles estarão mais que felizes em explodi-la para fora de você. Isso foi exatamente o que aconteceu, quando subitamente os Coroinhas e os Hermetecos subitamente vêm este outro grupo praticamente batendo a sua porta, fazendo uma boa política de vizinhança com o povão. Lá vão os Cruzados marchar para as áreas islâmicas, procurando pela fonte desta horrenda infecção em suas terras e procurando a cabeça do dragão para arrancá-la e ver os Artífices morrerem. Os Herméticos aproveitaram a oportunidade para se abaixar ainda mais e tentar esconder sua bruxaria por trás de fachadas ainda mais elaboradas de, bem, tecnologia. Foi um bom movimento, para eles. Foi realmente uma merda para nós.

Veja o que aconteceu em Toledo para ter uma idéia de tipo de coisa que estava acontecendo. Gilbert de

Aurillae tinha montado um dos primeiros centros de estudo dos Artífices Ocidentais. Um monte de pesquisa, especialmente a respeito de metalurgia e construção, estava se espalhando por Toledo. Você provavelmente ouviu “esse aço é bom!” a respeito de uma espada de suas oficinas. A Igreja marcha com soldados, espadas em punho, algumas dessas tendo sido feitas exatamente em Toledo. Um pouco de gritaria, um monte de sangue e alguns incêndios depois, não existe mais centro de pesquisa. Tudo em nome de “purgar as Artes das Trevas”. Enquanto isso, a alguns quilômetros dali, um monte de bruxas relinchando e gargalhando enquanto desenham algum símbolo bizarro no chão para tentar invocar o Demônio de alguém.

Havia um bom efeito colateral de ter Herméticos tentando tomar um pouco do misticismo dos Artífices, no entanto, isso fez alguns dos mais inteligentes falar. Os Artífices da época eram um pouco menos severos a respeito de iconografia mística, verdade seja dita, e havia uma pequena comunidade de indivíduos realmente iluminados buscando a ciência com um tempero místico. A alquimia foi o resultado. Hoje, sabemos hoje que química e biofísica são bem mais efetivas que alquimia, mas na época parecia como uma linha realmente boa de pesquisa e quando dois homens estão agachados juntos no campo de batalha, eles irão se unir e tentar sair disso vivos, especialmente se o mesmo grupo está atrás de ambos. Então, alquimia. Não importa o quanto isso irrita alguns dos grandes cretinos de merda, a verdade sobre isso é que a pesquisa alquímica teve um resultado magnífico: Primum. Algo bem legal, Primum. Incrível supercondutor de temperatura, se maleia muito bem com camadas cerâmicas e, a qualidade mais útil de todas, ele repele as energias dos Transgressores da Realidade. Se você não acha que é o maior contribuição que alquimia poderia ter dado a nós, você nunca teve ninguém lançando bolas de fogo em sua bunda.

Isso nos traz para o século XII, e para um dos nossos maiores apoiadores, Roger Bacon. Sim, o cara que fez a cabeça falante de latão que supostamente emitia papo-furado e profecia. Sempre imaginei se ele simplesmente não inventou os primeiros âncoras de noticiários. Alguns dos Xzes da velha guarda realmente não citam Bacon como um dos nossos. Ele era um místico, um sonhador, tão distante do “cientista rígido” quanto possível. Por outro lado, ele sonhava sobre voar em balões, carros, aeroplanos e telescópios. Sempre me pareceu que ele era o pequeno segredo obscuro da Iteração X, o irmão levemente excêntrico do qual nunca falamos. Ele deu sonhos às Massas, no entanto, de como o futuro poderia ser. Isso é algo vital. Isso é o motivo de estarmos aqui hoje. Ah, havia outro bônus maior para os Artífices durante o século XIII: conexão com os grupos asiáticos que mantiveram sua tradição e coerência. Os mongóis abriram uma rota terrestre realmente agradável pela Ásia. Dela, os ocidentais extraíram os segredos da pólvora, as tradições e os métodos que eles não haviam

vistos em algumas centenas de anos. Quando os mongóis se mudaram, as rotas secaram, mas a infusão de novo conhecimento foi um belo chute.

NA TORRE ALVA

Na época que os 1300 estavam rolando, os Artífices estavam em grande parte esfregando suas bundas devido àquele chute e olhando à sua volta para o mundo. Eles não gostaram muito do que viram. Francamente, você também não teria gostado. Era um lugar feio e brutal, apesar de tudo que eles tiveram passado para a mentalidade pública através dos milênios. Agricultura era ótima, mas mais pessoas precisavam de novas coisas para administrá-las e apoiá-las. Novas cidades eram ótimas, mas elas se tornaram superpopulosas e exigiam muito trabalho para se manter limpas, não apenas de merda, mas de crime e de ameaças. Se você fosse um grupo disperso de alguns dos melhores cientistas e pesquisadores do mundo, o que teria feito?

Exatamente, reunir todo mundo e tentar pensar em um jeito de resolver a bagunça. Em 1325, os convites finalmente chegaram e a maioria dos tecnologistas na Europa e um número razoável daqueles mais ao Leste chegaram para o que se tornou o primeiro Simpósio na história da Tecnocracia — e o começo da Tecnocracia, em um sentido real, exceto que ela se chamava Ordem da Razão. Antes deste ponto a tênue confederação de grupos nunca tinha sido chamada de nada de qualquer modo. Depois deste ponto você tem nomes arremessados por aí, organizações mudando e o habitual em comitês tentando se solidificar. A outra coisa que você faz quando reúne um grupo para consertar um problema é tentar decidir por um cronograma. Agora, enquanto um monte de gente na Iteração X têm compreensão pouco realista de como a realidade funciona (afinal, somos maquinistas, como um todo, não sociólogos — deixamos isso para a Nova Ordem Mundial), não somos tão estúpidos a ponto de pensar que podíamos mudar o mundo todo em 50 anos, como alguns disseram.

Obviamente, sendo o tipo de caras que somos, não podíamos só nos sentar e deixar todo o mundo mais se organizar sem fazer nosso própria reuniãozinha; não, nosso coração é organizado demais para deixar este tipo de festa passar. Então, em 1º de Janeiro de 1400, nós juntamos o pessoal espalhado que se considerava Artífice em um lugar e começamos a tecer alguns planos próprios. Um egoísta diria que esse era o mais importante dos dois encontros, mas não sou egoísta ou pelo menos não um de grande calibre. Ao invés disso, apenas apontarei uns fatos que você poderia encontrar nos arquivos sozinho. Primeiro, nos organizamos bem mais rápido que o resto das Convenções. Segundo, como hoje, nós acabamos criando um cronograma básico para certos planos seguirem em frente, não tão estático e inflexível quanto alguns disseram (a idéia de que pensamos que podíamos tomar o comando em 50 anos aparece muito aqui — papo furado, é o que digo sobre

essa idéia), mas muito trabalho estava sendo feito só em dizer quando parecia provável que poderíamos endireitar algumas coisas. Terceiro, você vai achar referências de que a idéia da Terra girando em torno do sol foi originalmente mostrada então. Existem algumas referências e esquemas que datam de nosso povo por volta deste tempo que se encaixam muito bem nisso, mas eu não estou afirmando com certeza que era nossa idéia.

Não, quando Copérnico veio com a idéia de que a Terra girava em torno do sol ao invés do contrário em 1453, nós estávamos morrendo de excitação. Copérnico era um dos nossos, de fato, provavelmente um dos melhores pensadores científicos que já viveu, se não um dos mais corajosos. Bem, mais precisamente, “um dos nossos” se você considera pessoas que nossa filosofia influenciou bastante desde as bases. Em grande parte nós tentamos manter nossas cabeças fora da visão pública, simplesmente porque isso é ruim para os negócios, sempre foi. Fique quieto, fique na sua, seja honesto e você estará muito melhor.

Depois que Copérnico trouxe a idéia de que a Humanidade podia não ser o centro do universo público, nós estávamos muito melhor, a respeito do que poderíamos começar a consertar. O primeiro passo em tentar trazer sanidade para a existência humana era convencer às pessoas de que sua vida podia ser melhor, que eles poderiam entender o mundo e fazer a diferença. Copérnico na verdade nos ajudou a colocar esse meme na esfera-pensamento, movendo a Terra para fora do centro do universo mas nos colocando em um lugar onde o Homem pode entender o universo, a despeito de ser o meio dele. Coisa grande.

Jogue bem no meio de tudo isso alguma coisa que os grandes e poderosos na Convenção realmente desejavam terem sido os responsáveis — a prensa. Entre a prensa e a mentalidade que as descobertas de Copérnico formava, que nós poderíamos entender por nós mesmos de que se tratava o universo — tínhamos uma situação explosiva nas nossas mãos. Mais precisamente, aqueles pobres esquisitos que estavam vadeando por aí dizendo serem bruxas, feiticeiros e profetas tinham uma situação absolutamente incendiária em suas mãos. Você só pode empurrar o homem comum com uma boa e velha bola de fogo em um porrete por um tempo antes que ele empurre de volta com um porrete maior. Em 1484, alguém deu a Zé Ninguém um porrete maior. Dois caras chamados Krame e Sprenger escreveram um livrinho chamado o *Malleus Maleficarum*. Se você soltasse uma fagulha em uma pilha de feno seco em um verão árido, você poderia ter uma leve noção do que um livro prevenindo contra bruxas fazendo coisas ruins na Europa fez.

A Inquisição ascendeu um monte de fogueiras sob os traseiros das pessoas, ninguém pode discutir isso. No final, ela serviu para lembrar a um monte de gente que quando você dá um monte de poder para um punhado de pessoas, coisas ruins acontecem a todo mundo. A maioria dos tais fogos acesos eram figurativos, no

entanto. Principalmente, havia um monte de medo, um monte de corrupção nas cortes seculares, e no fim, nenhuma influência da Ordem da Razão na bagunça toda. Afinal, o que poderíamos ter possivelmente ganho daquela pilha desordenada de lixo? Se as pessoas estavam assustadas pela ameaça de algum uga-buga aproveitando a possibilidade de brincar com suas cabeças, matar suas vacas ou ameaçar suas crianças, elas preferiam cuidar das ameaças por si só.

Agora siga comigo para o século XV e XVI. Temos grandes artistas e cientistas cruzando no mesmo corpo. Leonardo da Vinci é um dos melhores exemplos que já houve sobre o tipo de homem que os Maquinistas (bem, esse era o nosso nome na época; isso foi pré-Informática) estavam procurando. Mente brilhante, inventor incrível. Folheie seus rascunhos e você encontrará esquemas para tudo, de tanques blindados a helicópteros, aríetes hidráulicos e escavadeiras. Sem dúvida um dos melhores e mais brilhantes, um exemplar de tudo que poderíamos esperar que a humanidade alcançasse como um todo. Isso não é para denegrir o produto de Durer e Cellini ou qualquer um da tropa de artistas-cientistas-filósofos. Pelo contrário, aqueles são os homens que nos mantiveram seguindo em frente, um dia de cada vez.

Vamos pular um pouco aqui. Qualquer enciclopédia, e existem cerca de vinte dúzias nos arquivos, pode contar a você cada avanço tecnológico maior no próximo par de séculos. Você não precisa que eu os recite. Você quer a história secreta das coisas, do mesmo modo que todos os outros.

MÚSICA INDUSTRIAL

Soa como se estivéssemos bem no caminho para ser o poder proeminente no universo pelo resto da história, certo? Bem, haviam alguns empecilhos. Primeiro, nem todos os outros na Ordem da Razão eram tão organizados quanto os Maquinistas. Pelo século seguinte, você vê números massivos de picuinhas destruir os vários grupos e arremessá-los para todos os lados como bonecas de pano. Uma das maiores facções na Ordem da Razão original era a Cabala do Pensamento Puro — um grupo de, bem, para colocar de modo simples, Cristão místicos confusos que tinham todas as habilidades organizacionais de um macaco asfixiado. Quando a Reforma veio se desenrolando e o Protestantismo se separou do Catolicismo, você pode imaginar o que a Cabala tinha em suas mãos. Eles foram riscados rapidamente.

1800. É um século incrível, cem anos nos quais praticamente tudo acontece do modo certo na hora certa para a União Tecnocrata e para os Maquinistas/Engenheiros Mecanicistas/ Engenheiros Eletrodinâmicos /Iteração Xzes. Nosso maior feito da época foi a industrialização da Europa, começando no mais glorioso coração do Império, Londres.

Olhe para a época. Homens e mulheres estavam trabalhando juntos, tornando o mundo um lugar melhor. A mentalidade científica estava se tornando tão

reconhecível para Zé Ninguém quanto “Deus salve a Rainha!”. As próprias fundações da infraestrutura que nos permitem nos mover rápido e forte depois chegam com a alavanca e a marreta.

Em um sentido muito real, você vê um novo estágio da evolução humana tomando lugar aqui. Arrancamos a evolução do Homem das mãos da biologia e o atiramos, bem, num grande prédio cheio de máquinas. Todos os cronogramas avançam, pouco a pouco, linha a linha, como *software* para o progresso humano. Linhas de montagem seguem em frente com produtos que cada homem e mulher da época desfruta de algum bem, e pessoas trabalhando naquelas fábricas eram treinados para trabalhar com, e eu cito, “A velocidade da máquina”. Essa não é simplesmente a melhor frase? Ela atinge o âmago do que esta Convenção e seu trabalho com tecnologia realmente se trata. Sendo o seguinte: é sobre estender as habilidades da Humanidade, individualmente ou *en masse*. Com uma fábrica, com a grande, gigantesca ferramenta que a fábrica representa e detém, um grupo de pessoas dentro pode produzir incríveis maravilhas em escalas que fariam as gerações anteriores rirem tolamente se ficassem sabendo. “É, nós podemos fabricar 300 armas por dia,” você os diria, e eles estariam no chão rindo até passar mal. Nós dissemos à Europa, “Aqui estão as ferramentas para se tornarem melhores,” e eles correram com elas como macacos loucos. Não eram apenas ferramentas baseadas em ferro e alavancas que eles tinham em mãos, veja bem. Existe toda uma tecnologia que a maioria das pessoas não percebe — gerenciamento. Não importa quantas mil pessoas você joga em um problema se você não pode fazê-las trabalharem juntas. Sem boas estratégias de gerenciamento, você tem caos e desordem, e não vagões e ferramentas novas. Sistemas de gerência têm sido uma das nossas ferramentas favoritas desde o tempo dos Faraós. Você não cria pirâmides na época que os egípcios fizeram sem ser capaz de coordenar homens e material.

DE NOV⊕ E DE NOV⊕

Bem no meio do século, você chega ao que se tornou o desenvolvimento chave na ciência, a coisa que realmente contribuimos para a Tecnocracia como um todo e que ainda é usada hoje. De fato, você está usando parte dele bem agora. Finalmente vimos os primeiros predecessores do que veio a ser conhecido como motor diferencial. Bem, eles eram desajeitados e medonhos, mil vezes isso. Mesmo os melhores de nosso pessoal tinham problemas com toda a idéia de máquinas de computação analógicas. Certo, haviam precursores de volta aos dias dos gregos, que fizeram delicadas caixas de latão para rastrear posições estelares. Cada cultura no planeta tinha feito coisas parecidas com isso. O fim do século XVIII foi quando começamos a experimentar essas coisas. No final do XIX, Charles Babbage tinha criado um esquema que popularizou a idéia. É incrível a velocidade que as coisas tomaram depois. Era como se estivéssemos tateando por

uma grande fábrica escura e alguém apenas piscou as luzes, então vimos o maquinário que estava sob nossas mãos o tempo todo.

Dois coisas nos mantiveram ocupados durante os 1800, o ser desajeitado seguindo pelo processo industrial, o resto sendo o punhado de lunáticos que estavam obsessivos quanto a refinar as gerações anteriores de computadores analógicos. Quatro iterações de pesquisa e desenvolvimento das coisas passaram em num piscar de olhos, foi o que pareceu. As primeiras eram baseadas nos antigos — experimentos com mecanismos de cálculo, como o ábaco, os enormes calendários, como Stonehenge, que funcionam como computadores astronômicos, e as caixas analógicas tubulares de propósitos-específicos, como os rastreadores de estrelas gregos. O segundo era um arco muito mais curto, passando por todos os tipos de engrenagens e filigranas. As coisas ficaram suspensas pelo fim desta geração até Babbage aparecer, então as coisas realmente bombaram.

Em 1801, realmente tem-se a primeira pista das coisas que estão por vir. Um engenheiro chamado Joseph Jacquard cria um tear que não exige que nenhuma tecelã se sente ali e trabalhe até arrancar toda a carne de seus dedos. Ao invés disso, usa uma série de cartões perfurados, pedaços de papel com buracos em locais específicos — e tece qualquer padrão para o qual for programado. Note esta palavra, “programado”. Alguém se sentava, pensava em um padrão e o codificava em cartões antes de alimentá-los à máquina, que então fazia o trabalho. Isso é fabuloso. Isso é a primeira vez que esta tecnologia pode vir a público com defeitos quase totalmente corrigidos e tudo mais. As tecelãs odiavam Jacquard, é claro. Elas estavam sem trabalho, pelo menos por um tempo, até que as mais espertas delas perceberam que podiam ganhar a vida inventando novos padrões e “programas” para a nova geração de teares.

Isso nos traz a 1832 e Charles Babbage. O verdadeiro atrativo do motor diferencial de Babbage, a coisa que o tornava diferente da maioria das outras coisas que veio antes, era que ele era um mecanismo de computação geral. Ele tinha um banco de dados, chamada memória. Ele podia somar, subtrair, multiplicar e dividir e, graças a Jacquard antes dele, armazenar “programas” em cartões perfurados que podiam ser passados pela máquina, calculados com ela e as respostas gentilmente impressas do outro lado. Era incrivelmente delicado; a maioria dos cientistas da época não podia construir peças de acordo com as tolerâncias que o motor diferencial exigia para vir totalmente à vida. O motor analítico era uma coisa antes de sua época para o público, mas nós pudemos construir um, e o fizemos, e depois desse, outro. Ada Lovelace era uma programadora brilhante. Se ela estivesse viva hoje, eu casaria com essa mulher. Matemática maravilhosa por si própria, ela reuniu as primeiras idéias para looping e construtos condicionais, praticamente as fundações de toda a programação hoje em dia.

Temos que pular agora para uma pequena coisa que ocorreu de 1861 a 1865. Você provavelmente ouviu falar disso — a chamada Guerra Civil. Não há muito coisa do que se gabar durante a Guerra entre os Estados para nós, irmão contra irmão, significava também Artífice contra Artífice. Somos pessoas com famílias tanto quanto os outros. E somos simplesmente tão criadores de guerra quanto qualquer de nossos predecessores; pistolas, novas armas, protótipos de tanques — a puta que pariu, o **Monitor** e **Merrimack** basicamente acabaram sendo dois campos Artífices rivais lançando balões experimentais uns nos outros. Mas não era tudo apenas canhões-matança-guerra-morra-morra-morra. Os Biomecânicos sempre foram um dos menores grupos dentro das fileiras da Iteração X; até a ciência médica moderna, até mesmo considerando nossos saltos à frente, têm sido muito difícil criar tecnologias de vida artificial funcionarem seguramente. A Guerra Civil foi onde os Biomecânicos finalmente se tornaram uma Metodologia separada. Tantos soldados, mutilados, desmembrados, feridos e todos estadunidenses — alguns dos melhores homens do século morreram naquela guerra. Alguns deles não morreram, porque um Biomecânico chegou a tempo, serrou o membro gangrenoso, colocou engrenagens e ferro, ou latão, e alavancas, e tornou o homem inteiro (ou o mais perto disso) novamente. Alguns homens daqueles campos de batalha ainda são parte da Iteração X, com atualizações de seus implantes cibernéticos, obviamente, mas existe algo profundo naqueles homens que sempre tocou algo dentro de mim: sua lealdade. Eu tiro o chapéu para vocês, rapazes.

Por volta de 1890, você tem o homem que pode ter feito mais para colocar a Iteração X no mapa do mundo. Enquanto Babbage foi o pioneiro, ele não trouxe os bens para as Massas. Herman Hollerith o fez. Eu sei, um monte de vocês está coçando suas cabeças e se perguntando “Quem?” Um pouco de história então. O Censo dos Estados Unidos de 1880 demorou sete anos e meio para ser apurado. Mesmo antes que estivesse completo, planos já estavam sendo feitos para trabalhar no próximo. Entra Hollerith, com a brilhante idéia de codificar os dados do censo em cartões perfurados e usar máquinas de computação eletro-mecânicas para tirar informação deles mais rápido que qualquer humano poderia. Ele estava certo, só que demorou dois anos e meio para apurar o censo de 1890. O homem pegou sua inspiração genial e construiu uma máquina dedicada a acumular e classificar informação. Ele estabeleceu, ao olho público, o campo do processamento de dados. Os Engenheiros Mecanicistas vinham fazendo coisas similares em uma escala muito, muito menor por mais de uma década, mas Hollerith foi o primeiro a fazer uma tentativa em plenos olhos das Massas e se dar bem.

Ah, para aqueles que ainda estão coçando a cabeça e dizendo, “Conheço este nome de algum lugar”, o nome da empresa que ele estabeleceu para negociar e vender seus processadores de dados operados por cartões? IBM.

⊕ NASCENTE TECNOCRATA

Em algum lugar, logo após o fim do século XIX e do começo do século XX, os Meticistas conseguiram finalmente construir o que estavam almejando o tempo todo: um computador auto-sciente. Porque em nome de tudo que é digital, eles queriam fazer uma coisa dessas me escapa até hoje, mas aposto que poderia ter sido uma ressaca da breve fase Frankenstein que todo tecnólogo e místico com uma inclinação elétrica parecia passar décadas atrás. Mas, no fim, eles o construíram, na 10ª iteração de *hardware* e *software* eles deram a partida. Tenha em mente, não estamos falando sobre um único sistema e plataforma sendo uma iteração; você está falando de várias centenas de caixas com estilos diferentes e milhares de pesquisas em potencial. De acordo com os arquivos, sempre desde a quinta iteração, eles estavam usando os sistemas para ajudar a projetar o próximo e esta solução recursiva é provavelmente o que os ajudou a chegar aqui.

Digam 'olá' para a Iteração X, garotos.

Cerca de uma década antes, o resto da Ordem da Razão, o que sobrou deles, decidiu se encontrar em outro grande debate, erguer suas cabeças e, no geral, dar a esta tal organização outra chance. A Ordem da Razão estava morta — vida longa a algumas coisas que ela defendia. A idéia principal aqui é que ciência e progresso eram a melhor defesa que a humanidade tinha contra as coisas que a faziam de presa, como parasitas sugadores de sangue, místicos pirados, homens-lobo malucos e todas as outras esquisitices que vinham perambulando pela noite que todos tínhamos aguentado pelos milhares de anos da cultura civilizada. Junto a isso veio a idéia de permitir à humanidade melhorar seu quinhão, dar a eles as ferramentas que precisavam para se tornar melhores como um todo, fossem essas corpos mais saudáveis, comunicação instantânea ou melhores governos. Acima de tudo, foi decidido que era no melhor interesse da humanidade como um todo que nem tudo que tínhamos no armário seria jogado neles de uma vez, melhor tomar um tempo para consertar os defeitos e introduzir as coisas devagar para que ninguém se assustasse muito. Quando você tem a tecnologia para permitir às pessoas viver centenas de anos, você simplesmente não libera isso em uma cultura que acredita que vive-se 40 e tantos, eles não podem lidar com isso. Eu estaria mentindo se eu dissesse que não havia um pouco de elitismo também, um tipo “veja o que nós conseguimos e você não pode ter” a respeito da coisa toda. Sempre houve, sempre vai haver. Somos gênios, não altruístas. Na maior parte. Afinal, somos humanos também e qualquer coisa que torne a vida humana melhor torna a nossa também.

Assim que a União realmente se tornou um todo semi-organizado e as Convenções concordaram em trabalhar juntas, várias coisas ficaram prontas. Os Preceitos de Damian foram codificados pelo primeiro par de anos. Não se sinta mal caso não puder recitá-los de

cabeça. Os Preceitos me lembram bastante qualquer outro “visão corporativa” empresarial: muita citação e pouca ação real, especialmente nesses dias quando tudo parece estar indo direto 'pro inferno. Você também tem maiores trocas de tecnologias e conhecimentos entre as Convenções nesse ponto. Não dura para sempre e sempre corre em ciclos, mas por um tempo você poderia encontrar um Progenitor trabalhando lado-a-lado com um Biomecânico da Iteração X na casualidade de um Engenheiro do Vácuo, e todo mundo sorrindo (exceto o Engenheiro, porque é difícil sorrir através de um ricto de dor). Talvez a segunda maior coisa após os Preceitos foi o primeiro Cronograma sério. Esboçado, imperfeito e, de certo modo frágil, ele ainda tinha os próximos 50 anos esboçados a um grau bem significativo. Terrivelmente ambicioso, mas aqueles eram tempos ambiciosos.

Imagine estar naqueles primeiros encontros de bate-cabeças. Você cercado por rapazes e moças — não somos (muito) preconceituosos — que são os maiores cérebros na maior parte do planeta e maioria dos quais têm egos que se comparam, mas que ainda querem se unir e fazer a Coisa Certa. São majoritariamente pesquisadores e cientistas mais velhos da época e com grande parte da bagagem cultural que coloca a Inglaterra no topo da cadeia alimentar nacional. Alguns dos afiliados mais jovens estão sentados longe das mesas principais, tendo suas próprias conversas. Os Preceitos de Damian chegam, acertam as mesas e são esmiuçados. Você é um dos jovens da Iteração X e vê coisas grandes, molíticas, estáticas, e para ser franco, um pouco ofensivas, sendo votadas bem na sua frente. O que você faz?

Bem, há duas opções. Em um caso, você exibe uma grande compreensão sobre como grupos realmente funcionam, percebe que são os dinossauros votando e reconhece que já que você está fazendo a maior parte do trabalho de qualquer modo, você vai acabar reinterpretando as coisas enquanto segue com sua vida. No outro caso, você fica irritado, ofendido, pega suas coisas e vai encontrar outra pessoa para apoiar seu jogo.

FALHAS

Quando Michaelson e Morley realizaram seus experimentos para adivinhar se realmente havia éter no espaço ou apenas um amplo vácuo, e chegaram à conclusão “Nada, está vazio”, as pessoas que eventualmente ficariam conhecidas como Filhos do Éter decidiram se separar da União. A maioria era de técnicos mais jovens, do tipo que estava se sentando lá atrás quando os Preceitos foram forjados e o tipo provavelmente mais obsessivo com a idéia de que Utopia era possível em curto prazo se o Homem simplesmente fosse exploratório o suficiente, e que a segurança vinha muitos degraus abaixo. Muito mais deles que a maioria aqui quer admitir eram Iteradores Xzes. Nós sempre tivemos uma tendência Utóptica em nós. É difícil não ter quando você pensa sobre isso. Que bem fazem ferramentas se ninguém quer usá-las?

Voltando aos 1900, um grupo referido como os Calculistas Analíticos ou Engenheiros Eletrodinâmicos decidiram se separar do resto da União também. Infelizmente para nós, a maioria deles veio de fileiras Xzes. A longo prazo, provavelmente não foi um negócio ruim, já que os Adeptos da Virtualidade eventualmente deram origem a, bem, eu, mas na época foi um golpe bem forte. Os Calculistas principalmente pareceram pegar em armas a respeito do Computador e da crescente natureza plug-in da maioria da Convenção, sem mencionar a descoberta de Autoctonia, um tipo de “parque de diversões tecnológico” que os novos Engenheiros do Vácuo acharam para nós, a idéia de estabelecer ou descobrir uma ecologia mecânica plena deu a eles the chiliques ilários por alguma razão.

TWENTIETH CENTURY FOX

Ah, o século XX — o belo e horripilante século XX. Não tão avançado quanto o XXI, mas havia um monte de coisa acontecendo nesses cem anos, e desde que sua maioria foi, no final, muito boas, não podemos realmente reclamar, podemos? Afinal, a maioria de nós nasceu no último século. Para meus leitores que não haviam nascido no século passado, só tenho que perguntar: me empresta o carro a jato? Devolvo segunda.

SEÇÃO CRIPTOGRAFADA:

FURO DOS ADEPTOS DA VIRTUALIDADE

Estou colocando isso em um bloco criptografado principalmente porque acho que precisa ser dito. Não estou iludido de que algum monstro dos códigos já não violou essa senha nesses cinco minutos desde que foi liberado nos arquivos.

Do lado dos Adeptos da Virtualidade da mesa, o que você acabou de ler não é o modo como tudo aconteceu. De fato, é 40 anos e uns trocados mais cedo. Para ouvir sua versão, logo antes da Segunda Guerra Mundial, os Adeptos eram uma pequena Convenção por si própria, um tipo de separação de técnicos Xzes, mais do lado teórico que prático. Eles tinham seus próprios recursos, seus próprios locais, mesmo o começo da Teia Virtual, já pronto e funcionando.

Então veio Hitler, e os Nazis, e a perturbadora inclinação que o Círculo Interno da União estava demonstrando por seu lado. Isso realmente aborrecia os Adeptos (ignorando o fato de que alguns deles também estavam trabalhando para a Alemanha), e eles decidiram juntar suas coisas e sair quando o Círculo começou a agir como “malucos paranóicos”, como eles colocaram, depois que a Grande Bomba caiu.

Bem, se eu quase tivesse me comprometido com um maníaco disposto a dominar o mundo do modo que fosse necessário, eu também poderia parecer um maluco paranóico pelos anos seguintes.

Possivelmente a maior inovação que chegou logo depois da virada do século, com uns 13 anos de margem de erro, foi a linha de montagem de Henry Ford. Agora, Henry Ford era um homem prático, um homem direto e a epítome da aproximação da Iteração X de um problema. Ele construiu seu primeiro veículo com rodas movido a gasolina em 1896 e, embora este não fosse o primeiro feito, ele o inspirou a alturas maiores. Em 1903, Ford criou sua própria companhia, chamada, com sanidade o suficiente “Companhia de Motores Ford”, e ele e dois ou três outros homens conseguiam produzir três carros por dia mais ou menos de peças pré-confeccionadas de outras companhias. Em 1908, Ford acertou na loteria da crença estadunidense quando ele construiu o Model-T. Era de fácil manutenção, fácil de dirigir, resistente, e você poderia conseguir um na cor que quisesse, desde que fosse preto. Em 1918, metade dos carros nos EUA eram Model-Ts. Só havia um modo pelo qual ele pode atender a esta demanda. Não, não centenas de escravos musculosos nus! Ford combinou manufatura precisa, partes alternáveis, divisão de trabalho e a linha de montagem com entrega cuidadosamente cronometradas de partes por esteiras para os verdadeiros trabalhadores da linha, que colocavam uma parte em um lugar pelo dia todo. Agora, alguns de vocês estão dizendo pra si mesmos, “Cara, isso parece um pesadelo”. Para você e eu, pode ser. Para os milhares de estadunidenses sem treinamento que precisavam de um trabalho que pagasse o bastante para colocar comida na boca de seus filhos e que não eram exatamente os mais brilhantes no campo do aprendizado, era um puta milagre. Eles não apenas podiam trabalhar em um lugar que pagava relativamente bem para a época e local, eles podiam se permitir um dos carros que faziam, porque o grande volume com alta eficiência tornavam a posse de um barata.

Não vou pular isso e dizer que a Iteração X foi responsável pela origem da indústria automobilística dos Estados Unidos, mas nós fomos. Bem, Ford não era um cientista Iluminado vivendo no ápice da ciência intelectual, mas era um homem ensinado e inspirado por alguns de nossos melhores e mais espertos, que parecia ter um talento inato para organizar coisas, como torná-las mais simples, mais diretas, mais efetivas, mais eficientes. Ele era um homem com um plano — ele sabia o que queria e como conseguir. É claro, Ford também era um pouco doido. Eu acho que isso é da terra. Parte da razão pela qual a Convenção teve tanto interesse no que ele estava fazendo era que nós tínhamos uma boa idéia de onde isso chegaria.

Antes do século XX, a maioria das pessoas crescia, vivia, se casava, tinha filhos e morria a menos de 15 ou 25 quilômetros do mesmo lugar. Trens ajudaram a começar a diminuir este problema, só um pouco, mas nem todo mundo podia pegar um trem onde quer que quisesse. A introdução do automóvel, por outro lado, mudou a estrutura da sociedade para sempre. O carro é

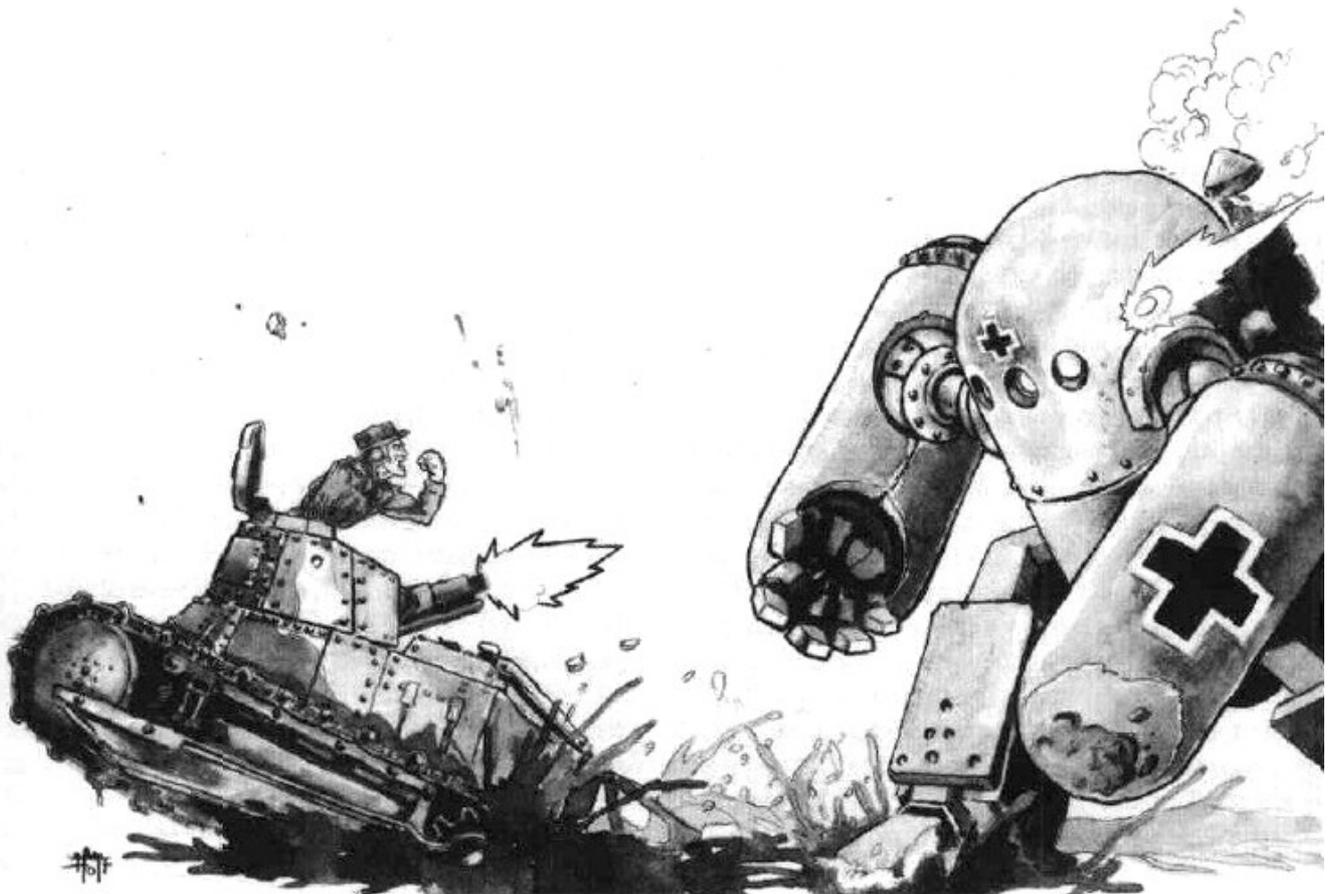
uma ferramenta, como a antiga alavanca, usada para mover pessoas e — o mais importante — idéias, de um lugar a outro. Quanto mais idéias você move por aí, mais você mistura os memes, mais coisa legal e útil acontece como um efeito colateral natural. Pessoas não tinham que ser a maçã que nunca cai longe da árvore. Se tornou a coisa da moda fazer viagens pela estrada, ir para o Oeste, tirar férias — em resumo, tomar controle de sua vida e torná-la melhor.

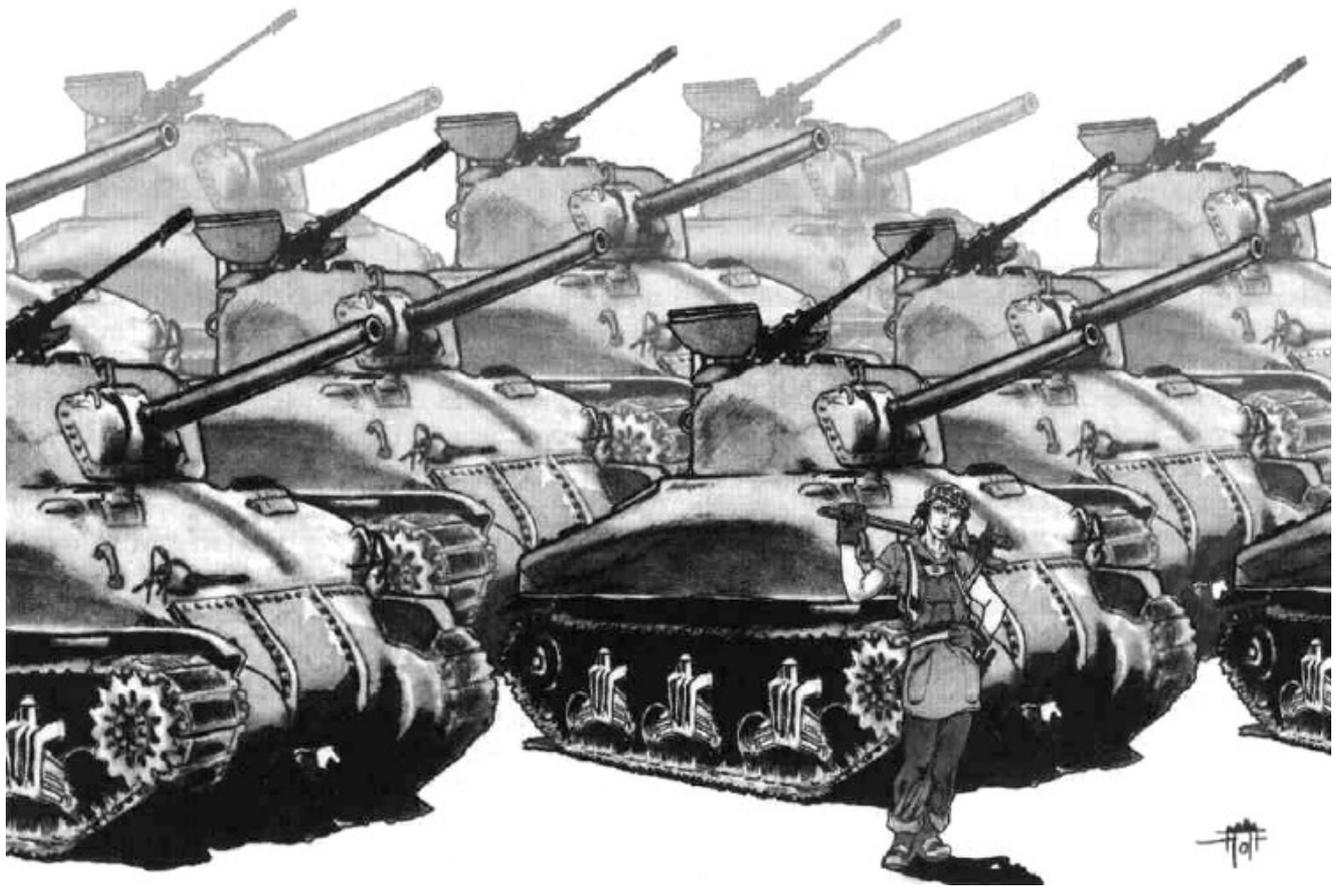
CÃES DE GUERRA E A DOR DO MUNDU

Antes de 1914, é claro, havia mais que alguns vagos murmúrios na Europa de que alguma coisa desagradável estava apontando no horizonte. A Grande Guerra não apareceu à porta sem bater; havia uma grande parada vindo a sua frente ou assim pareceu daqui. Se você fuçar o suficiente os arquivos e realmente chamar pessoas que não visitam as estações terrestres mais, você pode encontrar algumas vagas referências a um cara chamado “Lord Vargo, o Imperador Zeppelin”. Agora, aqui estava um filho da puta louco, o próprio estereótipo de um patife Filho do Éter. Você criar máquinas voadoras e zeppelins incrivelmente bizarros, estacioná-los no céu sobre cada cidade grande no mundo em uma hora ou outra, e tentar fazer coisas como exigir que todo mundo em um país colocasse suas armas em uma pilha para que pudessem ser destruídas por seu Raio Erradicador de Pólvora? Quero dizer, eu elogio o idealismo Utópico, mas era quase clichê, mesmo para a época. No entanto, em um estilo realmente de ficção

pulp, parece que um grupo de Tecocratas que se intitulava a Torre de Marfim (e que depois se tornou a NOM) se dedicou a combater as depredações insanas de Vargo, onde que que ocorressem! Uma deixa para a música estimulante. Existem alguns registros que apontam que as operações reais eram assuntos intra-Convenções. Eu tenho de admitir, a idéia do Operativo fanfarrão, do médico-pentelho Progenitor em seu bimotor voador e do taciturno ciborgue a vapor viajando juntos para derrubar os Transgressores da Realidade realmente me diverte (no bom sentido!) muito.

Infelizmente, devido ao fracasso do bom e velho Vargo, ou talvez apenas a animosidade geral na Europa, nós tivemos uma enorme guerra por lá de qualquer modo. “A Grande Guerra”. “A Guerra para Encerrar Todas as Guerras”. Bem, certo, que seja. A verdade sobre a 1ªGM é que praticamente todo mundo na Tecocracia agiu como bandidos, fornecendo armas e especialização para ambos os lados. A tecnologia médica deu grandes saltos, por necessidade, nos campos de batalha. É claro, desenvolvimento e distribuição de armas eram grandes negócios. O primeiro uso público do tanque entrou e mudou a cara do combate em terra. Escavadeiras mecânicas entraram em forte uso. A aviação começou a mudar tudo sobre a guerra. A guerra, francamente, era boa para nós. E como os veteranos da Guerra Civil antes, havia um monte de soldados aprimorados prosteticamente que tinham que agradecer à Iteração X, pessoalmente, por ser muito mais inteiros do que seriam





de outra forma. Conseguimos alguns legalistas, eles conseguiram braços e pernas. Eu, pessoalmente, acho que é um grande negócio. Eu deveria saber.

Sem esquecer de mencionar, no entanto, pareceu um piscar de olhos até um baixinho na Alemanha que era um péssimo pintor descobrir que era um grande demagogo. Seu médico entrou nos registros depois admitindo que o baixinho estava em algum lugar entre louco e gênio, apenas um minúsculo empurrão seria necessário para transformar um no outro. Tendo encontrado um monte de gênios, eu tenho que dizer, esses não são estados necessariamente mutuamente exclusivos. De qualquer modo, o nome do baixinho era Adolf Hitler e o pequeno rebuliço que ele chamou foi chamado de Segunda Guerra Mundial. A coisa era feia, isso é atenuar os fatos. Se ouvir as Trads, a União Tecnocrata estava apoiando a coisa toda e Hitler era só um fantoche da Nova Ordem Mundial, ou dos Progenitores, ou, como alguns dizem, de uma planta alienígena de Vênus. Se ouvir o “lado oficial” da União, nenhum de nós estava lá, e talvez houvesse alguma influência de Transgressores da Realidade por trás da fachada de uma “guerra das sombras”. Para falar a verdade: cada Tecnocrata e cada Tradicionalista da época tinha alguma idéia de que alguma coisa ruim estava acontecendo na Alemanha e na Polônia. Seria uma completa mentira dizer que ninguém em nenhum campo estava ajudando o Reich. Seria merda da melhor qualidade dizer que não haviam Iteradores Xzes alemães

lá fora, tentando ajudar a montar os primeiros veículos de assalto missílicos, construir armas etc. Somos humanos. Alguns de nós eram alemães, e são alemães, e negar nossa ancestralidade seria como qualquer outro tentando fazer isso. Nós a causamos? Não. Era uma época ruim? Sim. Foi uma idéia ruim? Sem dúvidas. As pessoas foram envolvidas nisso de qualquer modo? Por todo o mundo, benzinho, por todo o mundo.

A propósito, a bomba nuclear? Alguns dizem nossa, alguns dizem que não era nossa. Pelos arquivos e pelas conversas em AES, tudo que eu posso realmente dizer é que haviam cientistas da Iteração X trabalhando no bunker com Oppenheimer. General Leslie Groves pode ter sido um operativo da NOM, ou não; eles se vestem parecidos demais. Os diários que você pode reunir dos técnicos trabalhando lá são como ler as últimas vontades e testamentos de homens que estavam saindo para combater dragões. Eles pensavam que morreriam a qualquer hora, mas queriam proteger suas esposas, filhos e lares das hordas fascistas. Eu não os culpo, nem um pouco. A bomba era má, realmente má, mas não posso dizer que alguns dos outros planos eram melhores. Armas nucleares ou gás nervoso? É uma disputa acirrada.

Houve um monte de sacudidas após os esforços da 2ªGM, claro. A situação estava preta. Digo, realmente, profundamente, enlouquecedoramente, preta lá por um tempo. O tipo de loucura acontecendo na Alemanha, aquele tipo de coisa atrai bestas que a União se formou para combater a princípio. Houve mais monstros

esmagados no punhado de anos seguintes que nos 20 anos antes da guerra. Havia tanta merda se agitando — Nefandi, lobisomens, vampiros, um monte de coisas bem gosmentas que realmente podem se esconder bem sob as bordas de cidades arruinadas — houve alguns **crossovers** entre Tradições/Tecnocracia. Não tantos que a Marvel estivesse cobrando taxas de licença, mas o suficiente para que houvesse alguns anos de termos relativamente bons entre as mais próximas das Convenções e Trads.

Acelere os próximos 15 anos mais ou menos. Veja a infraestrutura tecnológica de praticamente qualquer país civilizado no planeta crescer e se espalhar. Observe enquanto o começo do acesso público às bibliotecas sobe, a equalização da sociedade dos Estados Unidos começa e uma centena de milhões de outras pequenas coisas se tornam parte da vida cotidiana de Zé Ninguém. O fim dos anos 40 foi onde tomamos outra lavada.

Entra Alan Turing. Os Adeptos da Virtualidade gostam de dizer que era um de seus melhores e mais brilhantes. O homem era um gênio absoluto, não posso discutir isso. Em 47, ele estava escrevendo tremendos papéis sobre redes neurais, inteligência artificial e técnicas de programação avançadas. Os AVs alegam que ele teceu as bases para a Teia Virtual por volta da mesma época e realmente implementou o primeiro programa que, como um palhaço colocou, “metafisicamente transcendia este mundo de essências binárias e emergia com uma nova vista de pureza inimaginável, aberta para nós todos para a melhoria da vida”. Tenho certeza que ele era o mesmo cara que jogou **Quake** nela também. De qualquer modo, a sabedoria comum é que Alan cometeu suicídio logo antes de uma tentativa desastrosa dos Homens de Preto apagá-lo. Agora, eu pergunto a você, porque merda a União sairia para matar um cara que estava trabalhando em esboçar alguns dos nossos maiores feitos para revelação às Massas? O homem desenvolveu o primeiro servidor decifrador de códigos, pela'mor de Pete! Apenas três anos depois que o homem foi apresentado a mecanismos de computação eletrônica, ele estava saindo em público sobre máquinas que pensam e se reproduzem sozinhas. Esse não é um homem que a Iteração X, nem a NOM, iria querer morto. Alan Turing realmente cometeu suicídio, isso é um fato registrado. O verdadeiro golpe ao ego dos Adeptos era que Turing era homossexual e quando as próprias pessoas com as quais ele estava trabalhando o entregaram, ele foi preso e perdeu seu passe de segurança como resultado. Os caras que o entregaram? Colegas Adeptos. Aposto que vocês não encontrarão isso na Teia Virtual, seja 2.0 ou não.

A VIDA MODERNA

Então, pós-1950, o que temos? Bem, a Iteração X tem programas de computador sencientes que ajudam a guiar a tomada de decisões complexas, direção corporativa, até mesmo ajudar como assistentes de pesquisa completos. Temos robôs semi-autônomos que saem e exploram fossas nas profundezas marítimas e no

espaço profundo junto com os Engenheiros do Vácuo. Alguns caras em uma corporação realmente grande, trabalhando com alguns grupos de pesquisa bem patrocinados (Corporação de Equipamento Digital, de fato, possam suas almas corporativas descansar em paz), desenvolveram esta pequena idéia chamada “rede”, que permite que um monte de computadores conversem entre si e levou à idéia da Internet ser uma comodidade pública. A Iteração X construiu plataformas sem fio móveis com antenas minúsculas e equipamento de rede. Temos avanços na implantação cibernética a tordo e a direito, próstéticos mais humanos com menos traumas invasivos durante as anexações e os melhores de nós integraram a máquina com nossos cérebros para que possamos colocar as melhores coisas ambas juntas. Temos canhões de plasma, satélites de ataque orbitais THOR de urânio exaurido, trajes blindados pessoais que fazem um único homem se equiparar a um pelotão e **hardware** militar que o mundo nunca viu o suficiente para apagar uma pequena nação do mapa.

Isso assusta você?

Deveria. No geral a maioria das decisões agora estão sendo tomadas por caras que estão vivos a algo entre 25 e 45 anos, que têm a melhor assistência, redes de decisões e inteligência que a criatividade pode produzir e que ainda têm problemas em arrumar namorada.

Você pode registrar o progresso das coisas como sendo a Coisa Ruim do Dia. Às vezes são fluxos de neutrino, algumas vezes são apontar para o fato de que tivemos mais atividade solar nos poucos anos atrás que jamais tivemos (porque estamos em máximo solar), algumas pessoas estão murmurando sobre disrupções noéticas ou mesmo disfunções de implicação da ordem. Alguém noutro dia me disse que era culpa de uma tempestade iônica que meu **software** chegou três anos atrasado. Não estou escolhendo lados, mas a merda acertou o ventilador, por assim dizer. As comunicações pelo subespaço para um monte de recursos fora do planeta estão totalmente paradas, viagem está tão fora de questão, o que é assustador, e existem algumas pessoas no lado da Terra, em grande parte Engenheiros do Vácuo, que não dormem mais que três horas por noite há mais de um ano.

Mesmo levando isso em conta, no entanto, não estamos fazendo as coisas tão mal. Algumas coisas são bem mais difíceis, mas as correntes de comando se tornaram mais curtas. Coisas estão correndo menos como uma grande árvore com abelhas operárias na base todas seguindo o Plano Divino e mais como um grande sistema de computação paralelo, cada nó trabalhando em seu próprio pedaço do enigma, com um monte de conversa para espalhar vitórias e o custo de baixas cortado. Alguém uma vez disse, “Nada impede a ciência como cientistas velhos”. Nós só tivemos alguns peidos extravagantes de vários séculos de idade tirados de circulação. Apenas imagine o que nós ratos estamos aprontando.

ONDE ESTÁ A ITERAÇÃO X NA TERRA?



Muito bem, chegamos aos tempos modernos. Mas onde você pode encontrar a Iteração X? Qual o visual de suas instalações? Elas são laboratórios de cientistas loucos estereotipados, são salas brancas reluzentes de alumínio e ouro ou são tão estranhas como um quarto de um adolescente? Sim, sim e sim.

INSTITUIÇÕES

TRADICIONAIS/ACADÊMICAS

Localização: Socorro, Novo México

Instituição: Instituto Tecnológico Novo México/TERA

Propósito: Pesquisa Armamentista e Engenharia de Minas

Coisas que fazem “boom”. Você sabe que a Iteração X têm buscado coisas grandes, barulhentas e que explodem por milhares de anos; você não acha realmente que eles estão parando agora? O ITNM é uma grande escola para aqueles jovens Iteradores que estão interessados em passar quatro anos brincando com mísseis, canhões, minas explosivas, veículos autônomos e outras coisas que causam grandes ondas de choque para separar visivelmente os pontos de impacto ou de detonação. Para aqueles que gostam de beber e farrear em seus quartos barulhentos, Socorro tem sido uma grande comunidade colegial extensa o bastante para eles saberem lidar com estudantes ansiosos que desembarcaram no deserto onde eles gastam 20 horas explodindo coisas.

Francamente, ITNM é um lugar maravilhoso para fazer sua pesquisa para a Iteração X e um magnífico lugar para recrutas. Existem tópicos de pesquisas em robótica, explodir coisas, mineração, prospecção de petróleo, explosão de coisas para se conseguir petróleo e de bombas despachantes de terroristas que aparecem com maletas em seu campo de prospecção de petróleo. Eu mencionei o vulcão nas proximidades, o Monte Érebo, que você pode dar umas voltas quando se sentir cansado de explodir coisas?

INSTALAÇÕES AVANÇADAS

O ITNM possui a grande vantagem de não ser uma daquelas escolas como o MIT — Instituto de Tecnologia de Massachusetts — para onde os jovens nerds vêm e dizem, “Ei, cara, eu realmente quero ir 'pra lá!”. Eu pretendo lucrar com o programa — se você desenvolveu um canhão de plasma laser, onde você poderia querer construí-lo? No MIT, com todos aqueles paspalhos ao redor, apontando e rindo sempre que uma fâsca pula do painel, olhando o feixe de luz com seu último olho ou lá fora, num deserto bem legal, onde você pode se atrapalhar ao seu bel prazer sem parecer estúpido demais? Certo.

Entre as unidades avançadas (como em grupos de desenvolvimento de “coisas que não aperfeiçoamos o bastante para lançar”) realmente legais estão:

Centro de Testes e de Pesquisa de Materiais Energéticos: Coisas que explodem realmente precisam de um rigoroso grupo de desenvolvimento para assegurar que elas apenas explodirão no momento certo. Se elas explodem cedo ou tarde demais, isso não é bom para o que está ao seu redor e ninguém acaba feliz. Feio. No CTPME, eles tentam e calculam como evitar coisas que são “energéticas” (pulando fora antes que eles digam para elas fazerem isto) e meios inovadores para enfiar mais energia dentro de compostos materiais inicialmente simples. Coisas como novos combustíveis para foguetes, novos explosivos plásticos, novas fibras de algodão de combustão lenta etc. Claro, hoje não basta ser novo. Uma graninha ajuda também. Se você desenvolver um combustível sintético que dure por décadas, tornando-o mais em conta do que o petróleo que a OPEP cobra de nós, você tirou a sorte grande.

Os materiais realmente avançados daqui têm fabricado todos os tipos de armamentos explosivos via extração de energia. Quer uma arma sônica que possa detonar uma rocha com um som realmente estridente? Eles arrumam um protótipo. Quer um laser que atire dentro de uma nuvem de gás em uma câmara de titânio e consiga quase 100% de eficiência da gasolina padrão? Está nas pranchetas. Precisa transformar todo o oxigênio de uma área de cinco quilômetros e meio de um deserto numa massa viva, fervente e aterradora de fogo que mate tudo com sua erupção? Eles não estão trabalhando nisso ainda, mas eu aposto que todo mundo no Arizona vai ficar sabendo quando acontecer. E você achando que explosivos aéreos eram chatos.

Instituto para Sistemas Aditivos Complexos: Esse é um grupo inteiramente novo fora do oeste. Uma novidade, visto que o estudo de grandes e complexos sistemas que trabalham de formas não lineares realmente não têm sido populares meio a comunidade científica mais antiga que está no comando. Alguns desses velhos cretinos compartilharam maçãs com Newton, eu juro. Tente falar a respeito de “propriedades emergentes” e “atratores caóticos não-lineares” e primeiramente eles olham para você de um jeito engraçado, então você percebe que seus patrocínios estão sumindo. Filhos da puta, pode crer.

O ISAC é um grande híbrido multi-facetado. Eles agregam recursos de uma academia, pesquisa corporativa, tecnologia militar, o que você imaginar, está lá. Multi-disciplinador, também. Não é apenas a ItX que circula por aquele lugar, é a União como um todo, sério. Nós fornecemos o hardware, outros fornecem o input, nos rebaixamos e rastejamos devido aos números, enquanto outros caras colocam algumas idéias no topo, então



alguém atinge o ápice. Eles já conseguiram alguns números altamente refinados para os novos projetos do Cronograma, em vista da atual bagunça cosmológica. Os rapazes da NOM estão ficando totalmente pirados a respeito dos mais recentes mapeamentos meméticos que saem daqui. Você acha que alguém já não percebeu que os humanos não respondem mais como máquinas lineares? Preste atenção, terninho.

Grupo de Compreensão Distância-Presença: Certo, eu admito, minha *alma mater*. Quando eu estava na escola, esses eram os caras com os quais eu andava. Grupo fantástico — até mesmo as áreas de acesso público são de tecnologia de ponta. O desenvolvimento de um robô autônomo auto-controlado que era capaz de ser enviado a uma residência, encontrar seu caminho até lá, localizar uma única vela e apagá-la era bastante impressionante. Essa escola poderia colocar seis robôs nessa competição e eles alcançariam lugares entre os 10 primeiros do mundo — inacreditável. Há um grupo trabalhando num tanque autômato com a capacidade de reconhecimento de aliados e inimigos, disparar efetivamente e se coordenar com forças combinadas de modo tradicional.

Hoje, nos cursos e workshops verdadeiramente de alto nível, você encontrará todos os tipos de bugigangas. Acho que eles ainda têm o projeto de estágio de meu antigo mestre em algum lugar aqui, uma unidade de telepresença que dá o sensor holográfico de 360° graus de um robô. Existem grupos inteiros de robôs projetados

para trabalharem juntos, como uma mente coletiva, não mais que quinze centímetros individualmente, mas capazes de fazer todo tipo de merda fedorenta (principalmente projetados para usos em mineração). Você encontrará a pesquisa de piloto automático que um velho amigo meu estava fazendo, apto a dirigir um carro em trânsito congestionado numa rodovia sem a intervenção humana. Todo tipo de material engraçado, louco e robótico.

COMUNIDADE DE PESQUISA CORPORATIVA

Localização: Lago Arthur, Los Angeles

Instituição: Zona de Desenvolvimento Tecnológico de Louisiana

Propósito: Pesquisa de Membros Protéticos e Tecnologias Integradas

Existe muita gente sofrendo dentro de corpos que eles não pediram para ter. Talvez seja um professor escolar que sofreu um acidente que amputou seu braço por completo. Talvez um bombeiro que perdeu ambas as pernas enquanto tentava salvar seu vizinho de um incêndio. Talvez o garoto de quatro anos no fim da rua que só teve uma complicação no nascimento e ficou com um coração cujas válvulas não funcionam e ele vai morrer quando tiver 10. Talvez seja o veterano que simplesmente entregou tudo para proteger você e eu em algum outro lugar neste planeta esquecido por Deus, e

precisa de alguns remendos para que possa aproveitar a vida que merece. Algo engraçado é que existem pessoas mundo afora que pensam que essas pessoas merecem uma vida, ao menos uma tão boa como a que eles tinham antes.

Dentro da LouZone, eles estão trabalhando em todas essas coisas e outras mais além. Eu estou definitivamente em débito, visto que estou aguardando minhas pernas cibernéticas para o próximo mês ou no seguinte. Eles fazem muitos dos trabalhos de implante para o sul dos Estados Unidos lá, muito mais confidenciais que na Universidade Emory de Atlanta e, como o ITNM, você não tem que lidar com estar totalmente exposto. Os caras que procuram as nаноinterfaces, os protéticos e os implantes totalmente cibernéticos mais recentes, e suas oficinas, vêm pesquisar aqui. Ignore todas as piadas inerentes a respeito do lugar ser renomeado para AutoZone, não existe um ciborgue meio humano meio tanque andando por lá desde os anos 80.

INSTALAÇÕES AVANÇADAS

Faça uma parada em LouZone e você imagina, uma vez que esteja por lá, que não há um laboratóriozinho de pesquisa sequer por lá, apenas um povoado num raio de quase 80 quilômetros de meras bolas de feno e arame farpado. Se não fossem pelas logomarcas corporativas no portão de entrada, você pensaria que se trata de uma instalação militar. Lembre-se, esse lugar começou nos anos 60, quando a Guerra Fria começou a ficar séria e coisas do tipo “os russos estão vindo!” não soavam tão idiotas como hoje.

Existem grupos de pesquisa individuais em LouZone, é claro. Você não pode ter uma cidade inteira tão distante do rio e não ter pessoas interessantes por lá. Às vezes, a melhor coisa para se fazer na instalação, é caminhar pela sua draga principal. Existem personagens coloridos o bastante simplesmente na frente do mercado para encher um livro de histórias. O fato de que a metade deles possa estar carregando um notebook e a outra metade estar jogando damas, faz tudo parecer ser melhor. Evite jogar contra o Velho Zé, por via das dúvidas. Ele tem um computador dentro da cabeça para análise estratégica, o cara simplesmente vai chutar sua bunda nas damas.

Grupo de Tecnologia Assistida Integrada: Pegue um pouco de tecnologia computacional, ponha no corpo humano e junte com alguns pedaços nojentos. É no que esse pessoal está trabalhando nesta semana. A grande parte de sua face pública é trabalho especulativo — você sabe, como alimentar informação diretamente ao nervo óptico, assim você pode ter sobreposição de segmentos em sua visão, como inserir chips de identificação debaixo da pele para agirem como transponders, injetores internos de insulina para diabéticos, esse tipo de coisa. Não existe tantos desses negócios circulando por lá ainda, ao menos não que você possa ver. Os novos

minúsculos marca-passos, os implantes que lançam drogas diretamente em sua corrente sanguínea, esse tipo de material é perfeitamente sutil. Por outro lado, a vida das pessoas está sendo salva por isso, então não é um trabalho sem importância.

Ainda que, seguindo pelas portas fechadas, você encontrará algumas coisas realmente legais bits. Os IDAs Avançados apareceram primeiramente por aqui. Existe um grande trabalho nanotecnológico médico sendo desenvolvido nos tanques e a maioria disso é tão de ponta que eu não tenho a menor das chances de sequer começar a entender. Sinceramente, esse é negócio que traz um monte de problemas de desenvolvimento. Veja, você precisa de cobaias, certo? A política de LouZone é que apenas voluntários e condenados sejam utilizados porém, bem, aconteceram algumas mudanças nesses últimos anos e alguns administradores e pesquisadores simplesmente “se foram”. Pelos meus cálculos, eu sinto que eles “se foram” para o Além, se é que você me entende. Apesar de tudo, são apenas algumas maçãs podres. Visto que eles mantêm essas coisas guardadas em cofres e o Controle está firme na supervisão.

Grupo de Pesquisa de Anexação Protética: Minha galera favorita dentro de Zone. Se você perde alguma parte do corpo, e quer conseguir uma nova, mas não tem um doador, essa galera provavelmente pode ajudá-lo. O tipo de coisa sendo mostrada na mídia de massa é bem impressionante, você tem braços protéticos que são anexados no coto do antigo e lêem impulsos elétricos através da pele, pernas que podem levar corredores talentosos que sofreram um desagradável acidente a continuarem a ser talentosos, você tem os princípios dos olhos cibernéticos implantáveis que preenchem a antiga órbita e tem uma visão quase tão boa.

As coisas que eles fazem nos salões subterrâneos, bem, todo mundo sabe a respeito delas quando você fala da Iteração X. Vocês têm seus ciborgues completamente convertidos, seus olhos telescópicos com visão infravermelha, seus canhões de plasma implantados, você tem todo tipo de bobagem. Agora, não quero dizer que a maioria dessas coisas não é usada, mas francamente, cromo não é tão estiloso quanto costumava ser, especialmente com o “máximo solar” ou o que quer que esteja transformando eletrônicos delicados em grandes torradas. Porém, mesmo sem esse tipo de coisa, grandes implantes nem um pouco sutis que as pessoas não precisam são mais desajeitados que chiques. Talvez seja só porque a maioria dos grandes Cultistas da Máquina está presa do outro lado da estática espacial ou talvez a moda tenha melhorado nos últimos 20 anos. Quem sabe?

Divisão de Hábitos e de Vida Saudável: Soa engraçado, não é? “Vida Saudável” — o que isso tem a ver com a Iteração X? Tudo. Todo mundo fora da Convenção parece esquecer que não somos monstruosidades cibernéticas grandes e feias estraçalhando o centro de Denver e deixando uma grande confusão para trás, nem todos nós são obcecados



em transformar humanos em periféricos de computador gigantesco e piegas. O que nós *somos* obcecados é com ferramentas, cada ferramenta, todas as ferramentas, tudo que seja ferramenta. O corpo humano foi a primeira ferramenta já usada e é uma que passa muito despercebida por todos, exceto pelos Progenitores, e nós, é claro. Observe-o — é uma bela máquina, quando está funcionando. Quando não está funcionando, alguém precisa saber como consertá-la, algumas vezes sem colocar peças novas.

O DHVS está bem por fora, até mesmo para essa Convenção. Parte do pessoal é nitidamente um empréstimo dos Progenitores. Dietas que são voltadas a maximizar a produção de energia das células mitocondriais estão em sua bandeja. Regimes de exercícios que estendem e trabalham as articulações até sua eficiência mecânica plena são outro caso onde eles deixaram sua marca. Uma das coisas mais estranhas que eu ouvi falar sobre esses caras é que eles estiveram trabalhando com a Divisão Protética em uma arte marcial personalizada tanto para pessoas aprimoradas quanto para ciborgues que os deixe usar totalmente suas capacidades. Eles até me ofereceram uma vaga na classe mais recente com minha cadeira, até minhas pernas novas saírem. As pessoas por dentro dizem que parece *krav magá*, bastante improvisacional.

CAMPUS DE PESQUISA MILITAR

Localização: Darwin, Território Norte, Austrália

Instituição: Local de Desenvolvimento BR-356654 (Campo de Desenvolvimento Militar Multinacional)

Propósito: Desenvolvimento Veicular Pesado e de Hardware com Aplicações Militares

É muito bom ter coisas que destróem realmente bem, mas é outra coisa diferente é declarar guerra com tais brinquedos. Como eu disse antes, a Iteração X sempre foi boa nesse negócio rotineiro de “transformar arados em espadas”. Quem melhor, sério? Estivemos trabalhando no problema desde, bem, desde que eram próto-arados e próto-espadas, desde que era apenas pegar uma pedra realmente boa. Alguém tem que dar a um Zé Ninguém alguma coisa melhor que um grande porrete afiado para se defender quando O Grande Mal chega com a intenção de devorar sua esposa e filho, e está carregando mais do que um bastão afiado, eu garanto a você. É aí onde nós entramos, com presentes que fazem bang!, zap!, bum! e outras onomatopéias. CDMM é um tipo de local daqueles que o Sindicato sempre se certifica que tenha sua verba garantida, mas que nunca acaba nos livros de contabilidade. Bem no meio do nada, há um monte de cientistas, engenheiros, técnicos e proletários, todos com autorizações de segurança altamente secretas, todos com várias rotações de vários anos no local, e todos sentados em cima das maiores malditas ogivas táticas que você já viu, só para o caso de alguma coisa lá sair de controle, ou alguém ficar um pouco intrometido e nós não podermos esmagá-lo. Eu estou contente que não é o meu traseiro na reta lá. Por outro lado, eu estou feliz

que seja o traseiro deles, porque alguém tem que fazer isso.

INSTALAÇÕES AVANÇADAS

O CDMM não possui “departamentos” separados como as outras instituições possuem. Ao invés disso, há um número de recursos *in loco* que todos podem permutar entre si sempre que for necessário para alocá-los em qualquer projeto corrente nessa semana. Torna-se um pouco difícil ficar atualizado com o que eles estão fazendo se você não está vivendo lá embaixo. Por outro lado, nós podemos entrar um pouco no que eles estão fazendo ultimamente.

Programa de Blindados Hardyman / Alanson / Martinez: Sejamos francos, a era dos HIT-Mark acabou, querido leitor. Eles são caros, desajeitados e não importa quantas gerações das bugigangas você analise, eles sempre serão uma idéia ruim. Dá a sensação de que eu não gosto das coisas bestiais? Você tenta fazer alguma manutenção básica das coisas, é como morder 15 metros de mangueira de jardim. Além do mais, flexibilidade é que manda hoje em dia. Então o que você faz quando robôs de combate dedicados que caminham por aí como caras grandes que não podem apreciar um bom programa de TV não estão mais na moda? Você constrói alguma coisa que deixa seu Zé Ninguém, ou pelo menos um piloto treinado, ser tão durão quanto um robô dedicado ao combate, custa menos e dá menos trabalho para manter em condições de combate.

Pelo menos essa é a idéia do Diretor Adlinga, e vendo que o homem é um veterano de 20 anos das forças terrestres australianas e um aborígine, eu não discutiria com ele. Ele e sua equipe (o interessante é que, a maioria deles eram de nativos locais — tantos rumores sobre a cultura aborígine morrendo, hein?) pegaram os protótipos Honda Hardyman, os juntaram com alguma tecnologia mais recente e montaram os modelos Alanson e Martinez em pouco mais de um ano. Coloque um cara em um Martinez e ele pode carregar dois canhões elétricos e munição suficiente para atravessar um pelotão de infantaria sozinho. Coloque-o em um Alanson e ele não será tão grande, ou tão forte, mas ele ainda é servo-assistido e pode aguentar muita porrada, e ainda pode pular como um coelho em disparada se tiver o apetrecho certa. Qualquer um dá a você uma coisa muito melhor que os mesmos recursos investidos em um esqueleto de estanho coberto por pele. Existem blindados sendo testados em campo com as forças estadunidenses, britânicas e australianas, enquanto conversamos. Dê a eles alguns anos e eles podem até mesmo ser a nova moda. (Veja as páginas 81-86 para detalhes sobre Blindados).

Desmontadores Baseados em Nano-Nuvens: Às vezes, a guerra exige tecnologia que me faz cagar de medo. Essa é uma dessas épocas. É por isso que tem uma grande ogiva termonuclear dormindo pacificamente sob o local, apenas esperando por um bom cutucão para

deixá-la acordada e faminta. Eu diria que é uma boa idéia, já que caso essas coisas dessem pau e começassem a devorar o planeta, eu estaria tentando decolar no próximo vôo espacial orbital, *tout suite*.

Sua idéia básica aqui é que você tem esses nanodesmontadores, veja. E você os ajusta para desmontar, e desmontar, e desmontar por algumas horas, depois parar. No processo, eles criam um número limitado de mais desmontadores, que supostamente têm seus tempos de devoração ajustados para os mesmo de seus pais, menos o tempo que eles estiveram ativos, para que todos morram ao mesmo tempo. Quando isso acontece, a massa inteira fica inerte, se queima, e você fica com uma grande área esférica de cinzas. Você pode imaginar porque pessoas ficam muito nervosas com essa coisa. Até agora, tentativas foram bastante positivas. Se dá algum problema é que os nanos têm se queimado prematuramente ao invés de depois, e esse é o lado do erro que todo mundo está esperando que continue.

Serviços de Aprimoramento: Só porque os HIT-Marks estão fora não quer dizer que os que estão atualmente em serviço não precisam de exames e atualizações. Também não significa que não construímos mais nenhum. Tudo bem, para ser honesto, alguns dos HIT-Marks são apenas membros da Iteração X pesadamente biônicos que simplesmente se juntaram a algumas pessoas que acham que eles servem a um lugar claro na hierarquia. Para mim, não importa quanto metal você coloque em meu corpo, eu não vou me juntar a esses caras. Algumas pessoas, abençoadas sejam, simplesmente adoram espancar coisas pessoalmente, eu acho.

Se você busca se tornar o valentão supremo, com implantes cibernéticos para fazer você parecer o Wolverine em um raio-X, se você quer sacar armas de seus antebraços, atirar raios laser de seus olhos, fazer balas quicarem em seu peito e lançar colunas de fogo de sua bunda, você precisa se afiliar aqui. É claro que, a maioria das pessoas que estarão andando com você são IAs altamente concentradas enroladas em carne humanoíde, soldados com problemas cerebrais que mereciam outra chance ou pessoas que você não encontraria normalmente em um bom bistrô italiano a menos que estivesse comendo com seus dedos e rugindo para as belas donzelas, mas tem de todos os tipos.

DESENVOLVIMENTO

ORBITAL/ENGENHARIA

Localização: Órbita Terra-Sol L4

Instituição: Pesquisa Nanotecnológica de Alta Defesa

Propósito: Pesquisa e desenvolvimento avançado em nanotecnologia

Existem coisas que você simplesmente não quer na Terra, coisas que normalmente saem do controle com frequência. Os nanodesmontadores no CDMM me deixam um pouco nervoso e eu ficaria emocionado se

⊕ PROBLEMA COM O L4

Existe um problema significativo em colocar uma grande instalação nanotecnológica em órbita do sol em L4. Veja um mapa dos Pontos de Lagrange no sistema Terra-Sol. Vê L4? Está certo, ele está *à frente* da Terra em sua trajetória da sua órbita. Se acontecer um problema realmente sério, e se acontecer de haver sobreviventes da detonação, e se eles ficarem na trajetória da órbita... Eu tento não pensar a respeito disso.

alguém levasse todos eles para o local TS L4 antes que alguma coisa realmente ruim aconteça. Pelo menos depois que você os tirar do planeta e deixar longe de todos, as coisas não parecerão tão ruins se a bomba realmente tiver que ser ativada e a bagunça toda se transformar em lixo subatômico. É um grande desembaraço.

TS L4 é um imenso local para guardar muitos desses alegres psicopatas. Essas são as pessoas que acham que nanotecnologia auto-replicante é uma coisa legal e eles querem ter o controle disso antes de começarem a usar isso na superfície terrestre. Eu suponho que você saiba de meus sentimentos quanto a isso — “Não no meu planeta!”. Agradecimentos aos Engenheiros do Vácuo (valeu, pessoal), nós temos um habitat legal fora do planeta onde brincar com coisas como nano Von Neumann que espontaneamente se monta de quase nada para tarefas de informáticas cada vez maiores e um tubo de meleca que você passa em um carro que então é comido e depois cuspidos de volta como um tanque novo e reluzente. Bleh.

Será um bom e longo tempo antes que essas coisas estejam prontas para o povão. Realmente, eu não posso nem começar a falar das instalações que eles têm lá em cima, porque o lugar inteiro é uma grande instalação.

AUTOCTONIA

Localização: Dimensão Sideral

Instituição: Autoctonia

Propósito: Laboratório Ecológico

Ah, Autoctonia. Provavelmente a menos compreendida, a mais temida e a mais ridiculamente chamativa citação a respeito da Iteração X (pouco a frente dos HIT-Marks nas maiores falhas de todos os tempos). Algumas pessoas querem que você acredite que Autoctonia é de onde os Adeptos da Virtualidade correram rápido e longe, porque nós tropeçamos em um enorme mundo cheio de robôs e quisemos tornar a Terra igual a ele. Alguns dizem que Autoctonia é do outro lado do sol, escondida da Terra, como um andróide Gor, cheia de sexobôs casadoiras servindo aos altos sacerdotes

da Iteração X em enormes colchões de água. Alguns dizem que Autoctonia é uma enorme entidade maligna espreitando as dimensões, esperando como uma vasta armadilha para fechar sua mandíbulas e engolir todos nós Iteradores ignorantes que não sabemos deixar de nos intrometer em coisas que o Homem Não Deveria Saber.

Tudo isso é tão cheio de merda, se não mesmo engraçado. A verdade é bem menos prosaica. É uma pena a respeito dos sexobôs, no entanto.

O fato é, de volta a quando os Engenheiros do Vácuo nos encontraram o que acabaria se tornando Autoctonia, eles não tinham nem idéia sobre o que fazer com aquilo. Eu percebo que praticamente todo mundo lendo isso sabe que dimensões alternativas existem. Se você não sabia disso, opa, agora sabe. Os EV sempre foram apaixonados em explorar espaços dimensionais próximos aos nossos, tanto quanto se não mais que eles gostam de sair para o espaço ou afundar em submarinos. De qualquer forma, eles encontraram uma área vazia realmente grande. Isso não é de todo modo incomum, a vida em si é uma coisa realmente rara, é verdade, e isso é bem menos inesperado que você imagina. Eles não estão esperando por isso lá onde eles estão, também, alguma coisa sobre a ressonância sendo diferente de um ambiente similar à Terra ou algo assim. Eles realmente não teriam se importado muito com o lugar, só marcado em seus mapas e seguido em frente, até perceberem alguma coisa.

Seu hardware devia estar trabalhando bem melhor que o esperado. Processadores de ar alcançando a eficiência de 100% em reciclagem. Muito pouco desgaste estava aparecendo em partes móveis. De fato, praticamente tudo mecânico estava trabalhando melhor do que devia. Isso, é claro, despertou a sua paranóia e eles decidiram chamar os especialistas. Isso mesmo, nós.

Agora, a Iteração X nunca foi boa em Ciência Dimensional. Não é verdade dizer que nós fomos proibidos em si, mas é que ela nunca foi nossa real prioridade. Nós estamos no aqui e agora mais que no caminho para lá. Mas esse lugar é como se ele tivesse sido construído para nós. Máquinas prosperavam lá; não há nenhum outro modo de dizer. Equipamentos mecânicos funcionavam, no geral, de modo tão eficiente como eles jamais poderiam. Os computadores aqueciam menos por problemas em seus circuitos. Em resumo, é o lugar perfeito para um bando de cientistas tecnológicos nerds passearem e fazer compras.

De acordo com os Engenheiros do Vácuo, não é incomum encontrar lugares com propriedades específicas. Se me perguntar, eles montam uma barreira de tecnobesteira tão densa que você imagina como se estivesse em “Jornada nas Estrelas”. Tenho certeza que eles sentem a mesma coisa quando eles perguntam a respeito de software consciente. De qualquer maneira, não há nada particularmente suspeito a respeito disso tudo, então nós instalamos um centro de pesquisa e demos ao lugar um nome: Zona de Pesquisa Zero.

“Espere”, eu posso ouvir você gritar, “isso parece coisa de Autoctonia!”. E você está certo. Não era até uns anos depois que algum gênio teve a idéia de montar uma ecologia auto-replicante de formas de vida robóticas. Por que? É o próximo passo óbvio após você criar software consciente, na verdade. De certo modo, consciência foi fácil, apenas requer a criação de uma mente que trabalhe parecida com a nossa só que milhões de vezes mais rápido. Agora, para criar uma ecologia, temos um desafio. Pergunte a qualquer ecologista, ele dirá a você. Então, a Zona de Pesquisa Zero atraiu alguns consultores Progenitores, um lote de engenheiros e alguns dos melhores projetistas que haviam. Eles se reuniram nesse imenso espaço aberto e começam a construir. Eles sabiam que não teriam que fazer tudo, eles apenas precisariam de algumas sementes “animats”, entidades robóticas que pudessem agir como a base da cadeia alimentar. Isso foi pré-nanotecnologia, pense você, então o melhor que eles estavam fazendo era microtecnologia. Todavia, agradeça as propriedades do espaço, não demorou muito para conseguir o equivalente de um caldo biótico escalando pelas superfícies e para o ar. Então eles cutucaram, esperaram e cutucaram mais. Foi basicamente como os Progenitores puderam modificar uma espécie existente, exceto por eles terem construído a partir de um projeto.

E elas foram evoluindo.

Agora, qualquer coisa que se reproduza de modo imperfeito poderia evoluir. As fragmentadas fariam menos, conseguiriam se reunir, e assim vai. Evolução. Isso não foi surpresa. A surpresa foi... bem, não houve realmente uma surpresa. E foi, e ainda é, ao que sei, um verdadeiro campo de pesquisa ecológico-máquina.

O problema entra quando você leva em conta a existência do Culto da Máquina. Cada grupo tem seus fanáticos extremistas. Os Adeptos da Virtualidade têm seus nerds, os Progenitores têm Frankensteins, e nós ficamos com os lunáticos que acham que como o universo é uma máquina, que nós devemos tornar o corpo humano tão parecido com uma máquina quanto possível. Eles não percebem, é claro, que ele já é uma máquina e fazer mudanças de hardware sem propósito é, tipo, tolice. Eles também parecem obcecados pelo fato de que a cultura humana é confusa e caótica, que precisa ser colocada em ordem. Como eu disse, fanáticos extremistas. Eu os considero serem os últimos pensadores Newtonianos e incapazes de ir além da idéia das coisas por serem completamente previsíveis. Malditos punheteiros que se assustam com aplicações quânticas. Eles, é claro, se prenderam à Zona de Pesquisa Zero como o branco no arroz, a tomando como prova de que a vida humana pode se tornar tão regimentada e direta quanto máquinas mecânicas. Eu aposto que eles estão ignorando o fato de que a ecologia lá fora é tão caótica e aleatória quanto um ecossistema submarino, mas você conhece os idealistas. Nunca deixe os fatos entrarem no caminho de uma boa pregação.

AFINAL, ⊕ QUE É AUTOCŌTONIA?

Vamos direto ao ponto para vocês Narradores encurralados que têm que lidar com a questão sobre o que é Autoctonia com apenas alguns grãos de informação espalhados por muitos livros. O que é Autoctonia?

Autoctonia é um deus. Pelo menos, o que sobrou de um.

Durante o último Ciclo de existência, haviam muitos deuses, com vários propósitos e focos, sua organização panteística padrão. Como sempre, havia o forjador de armas e ferramentas aleijado a quem os outros deuses ridicularizavam e ostracizavam. A diferença é, dessa vez o deus estranho ficou irritado o suficiente para fazer algo sobre isso e deu à nascente humanidade as armas com as quais aniquilar os próprios deuses. Saem todos de cena. Os outros o jogam na Escuridão Exterior por seus crimes. Como qualquer deus jogado na Escuridão Exterior, ele ficou dormente após um tempo e continuou assim. Os outros deuses tiveram um destino muito menos agradável, como um todo.

Entram os Engenheiros do Vácuo, que estão explorando as regiões Umbrais próximas ao centro da Terra. Eles encontram uma vasta 'orbe' (na verdade os restos encistados de nosso proto-Hefesto), o observam e descobrem que máquinas funcionam muito bem nessa coisa. Quão surpreendente. Saem EVs, entra a Iteração X, que fez grande uso da carcaça do deus morto, trazendo um aspecto de vida de volta a ele.

É claro, nesse ponto, eles estão como carrapatos nas costas do Leviatã enquanto ele cochila. Se ele algum dia acordar, pode haver vários ajustes a fazer. Ou ele nunca acorde. Aproveite seus ganchos.

Você provavelmente está imaginando porque os deixamos. Bem, sejamos honestos, se você fosse parte de uma organização e houvesse um monte de caras que quase todo mundo desprezava pelas costas, e tal grupo decidisse se relocar para o lado escuro da lua, você iria questionar muito? Exatamente. Sem dano, sem prejuízo.

Eles estão provavelmente se arrependendo disso agora, é claro.

Dada a natureza única do lugar, era só uma questão de tempo antes que arranjássemos uma razão para voltar com um pouco mais de força. Você já viu o que acontece quando um cara de 300 anos que depende de uma ampla gama de máquinas para mantê-lo vivo começa a ter flutuações de energia no equipamento? Ou a personalidade IA transferida tem um módulo RAM com problema? Eles ficam mal-humorados, de um modo imenso. Acredite em mim, não há nada mais preocupante que uma inteligência artificial passando trotes para a companhia telefônica local em inglês chauceriano quando acaba sua pornografia. Mesmo eu

fico um pouco desconfiado. Então o que fazemos? Pense sobre Autoctonia por um momento. Hmmmmm, equipamento quase nunca quebra lá, é fora do caminho, uma grande base de operações, desde que você não se importe em ficar junto das hordas férteis e da humanidade caótica. Lugar perfeito para colocar as pessoas que estão tendo problemas aqui na Terra, não? Enquanto está nessa, você pode colocar a maior parte do Computador (se lembra disso, certo?) lá, também.

O Círculo Interno engoliu. Baixa manutenção, níveis de felicidade maiores, no geral era a mais alegre solução conhecida pelo Homem. Não faz mal que os mais ferrenhos Cultistas da Máquina tendiam a ser caras que substituíram grande parte da carne por silicone (apesar de nem todos). A próxima vez que você ouvir que Autoctonia parece um grande planeta de metal coberto por formas de vida robótica, apenas lembre-se que é verdade, mas nós o fizemos. Com o esforço suficiente, existe muito pouco que não possamos fazer.

GEOPOLÍTICA

Então, como a Iteração X está se saindo no geral, além de um punhado de locais bem legais? Vejamos.

AMÉRICA DO NORTE

Sem surpresas aqui: a Iteração X está em toda parte, de um jeito ou de outro. A América parece ter tomando para si o mando de salvadora do mundo há muitos anos. A inovação tecnológica é apenas uma delas. Nós fazemos as melhores coisas no mundo — pergunte-nos, diremos a você! Os colégios ensinam engenharia avançada e sistemas de gerenciamento anuais, existem fábricas automatizadas começando a surgir e até mesmo as linhas de produção mantidas por homens ainda são rápidas e eficientes. Zé Ninguém sabe ler e escrever e a internet está começando a fazer o dia-a-dia das pessoas bem mais interativo com outras centenas de milhares de pessoas a quilômetros dali. Para não dizer que tudo são flores, a criminalidade ainda é alta, você não vai me ver batendo perna no centro da cidade após escurecer e os Transgressores da Realidade estão desfrutando de alguns dos mesmos frutos de nosso trabalho como qualquer um. De um ponto de vista puramente ItX, a América é maravilhosa, estamos apenas esperando que outras Convenções nos alcancem.

AMÉRICA DO SUL

Se a América do Norte é nosso trono, a América do Sul é a aldeia no caminho. Ela ainda está dentro de nosso domínio, mas não estamos fazendo tantos progressos lá. Apesar de tudo, não é tão mal como poderia ser. A poluição ainda é grande, mas a infraestrutura para amparar uma população mais capacitada está progredindo continuamente. Há algum atrito com os Progenitores sobre as florestas tropicais, como sempre, mas você não pode abrir espaço para as pessoas sem tirar espaço de outras coisas. Se eles fossem tão espertos, eles não precisariam da floresta, de qualquer modo, eles

simplesmente sintetizariam coisas do nada. Ah, bem, as coisas estão progredindo. Transgressores da Realidade são um problema sério aqui. Se há uma coisa que está entrincheirada além de toda a razão, é a superstição. Além disso, nós temos forças moendo grandes coisas metamórficas por anos sem muito efeito. As coisas devem se reproduzir como coelhos.

EUROPA

Ah, o Velho Mundo. Nós estamos estabelecidos aqui como se nunca tivéssemos saído. O que, tecnicamente, nunca fizemos, eu acho. A maior parte do verdadeiro trabalho em hardware se mudou através do Lago para os Estados Unidos, no entanto. Ainda temos várias frentes com caras do NOM, trabalhando em criar uma sociedade mais racional e ordenada. Infelizmente, e eu digo isso a você com toda sinceridade, eu não acho que eles tenham qualquer chance à mais de fazer isso que uma virgem tem de permanecer assim numa festa Extática. As pessoas são caóticas, desorganizadas, eles não se ajustam facilmente. Não é preciso dizer que a maior parte dos caras do Culto da Máquina são europeus e acho que a União Européia é apenas estilosa. Algumas das reuniões entre o pessoal de ambos os lados do Atlântico têm sido irritantes.

ÁFRICA E ORIENTE MÉDIO

Merda. Pensar que certa uma época os Artífices estavam tirando alguns dos nossos melhores trabalhos do norte da África e agora ela cai a isso. Não vou mentir para você, queríamos ter mas poder por lá do que realmente temos. Os Cultistas fariam bem em ver o que os governos do Oriente Médio parecem quando estão cobertos com religião: mesquinhos, inflexíveis e sem imaginação. É uma vergonha que ficou assim, com trocas quase diárias entre Israel e a Palestina, Índia e Paquistão se encarando sobre uma mesa com bombas nucleares sobre ela como jogos de jantar, uma verdadeira bagunça sangrenta. Se quer ir e simplesmente chutar uns caras, no entanto, esse é o lugar para fazê-lo. Há alguns grupos mercenários subscritos pela Tecnoocracia que carregam uns brinquedos novos de nossos laboratórios, não vou mentir sobre isso. Às vezes, a linha entre “grupos mercenários” e “terroristas” é tênue para mim, visto que ela se altera dependendo de qual lado você esteja.

ORIENTE

Existem duas grandes histórias de sucesso e o resto do lugar é uma apenas uma bagunça. A Índia está acompanhando o progresso em saltos, se modernizando como ninguém e os efeitos estão chegando até o homem comum, lenta mas regularmente. Eles têm um longo, longo caminho até alcançarem os Estados Unidos, mas para a região, eles estão quilômetros e quilômetros à frente. Se eles conseguirem impedir seus vizinhos nervosos e invejosos de explodi-los, eles chegam longe. O Japão é outra jóia brilhante; se você abarrotar toda a tecnologia dos Estados Unidos junta dentro do espaço ocupado por alguns estados minúsculos, você tem o

Japão. Na última vez que fui ao shopping de Akihibara, em Tóquio, encontrei coisas produzidas pelo Zaibatsu que estavam no topo do que o Cronograma dizia que estava disponível, sendo que eram entulhos de terceira geração. Eu tremo em pensar no que eles estão guardando para si mesmo no meio da área rural da China. Falando de China (e de Coréia e Taiwan), não há muito que eu possa dizer sobre elas. Os Zaibatus por lá mantêm a boca fechada, mas eles são realmente brilhantes. Eu acredito que um pequeno grupo de pesquisadores foi emprestado para a Austrália quando o projeto de blindados entrou em plena atividade.

(Para mais informações sobre a Tecnoocracia no Japão e na China, leia *Dragons of the East*).

A AUSTRÁLIA E AS ILHAS

Caso eu tivesse que apostar a respeito de onde o

desenvolvimento no próximo milênio estaria direcionado, eu teria que dizer que a Austrália seria uma grande parte dele. Imagine norte-americanos com um bronzeado mais legal e uma atmosfera um pouco mais descontraída, eu acho que você pode imaginar o que quero dizer. Eles possuem uma crescente fonte de recursos, um conceito definido de estética e uma atitude de “podemos fazer” que eu acho agradável. Alguns dos projetos da Iteração X têm sido deslocados para aquelas bandas por estar sendo mais e mais difícil manter a privacidade nos Estados Unidos. Então você tem a Micronésia, o resto das ilhas ao seu redor, e você percebe porque a Iteração X é tão grande em governos fortes e estáveis e pode até mesmo começar a pensar que os Cultistas da Máquina estão certos. Fale sobre bagunça. Desnecessário dizer, você não terá grandes armas por lá, e grande é a piedade.

FILOSOFIA, METAFÍSICA E OUTROS TRÊS TOSTÕES DE PALAVRAS



Eu estive me esquivando uma terrível quantidade até agora, apenas escrevendo meus pensamentos sobre a Convenção e meu lugar nela. Na maior parte do tempo, eu tentei me ater a assuntos bem materiais, o que fazemos, como nós trabalhamos, de onde viemos, esse tipo de coisa. Sou melhor nisso. Infelizmente (para mim), eu realmente devo falar um pouco sobre filosofia, em que a Convenção está realmente visando e expor isso usando várias palavrinhas para todos aqueles marinheiros de primeira viagem que forem surfar nos arquivos e procurar por uma pista ao redor de toda a bagunça. Para os mais velhos, vocês podem apenas buscar por um pequeno extra nos estilos de pontos de vista, assim, eu estou colocando um pouco mais de mim aqui, apenas para seu divertimento.

NO INÍCIO

Você não pode ter uma filosofia sem ter um mito de criação. Os nossos são bem parecidos com os que o resto da Tecnoocracia se posta: o Big Bang, dilatação, a questão do universo aberto ou fechado, blá blá blá. Basicamente, não importa o quanto aprendemos dos Engenheiros do Vácuo, tudo parece se originar no mesmo lugar. Claro, existe um monte de perguntas sobre “o que tudo isso significa”. Apenas um idiota acharia que compreende a coisa por completo. Por outro lado, o mundo é, no fundo, um lugar racional, até mesmo com pessoas e coisas irracionais dentro dele. Ele se tornou assim através de processos que nós pensamos poder entender e talvez até atribuir um pouco para nós mesmos. Existem leis, métodos, algumas regras práticas quando não há nenhuma das outras coisas e nós passamos muito bem. Se estiver procurando peculiaridades, basta pegar um

grande e velho volume de ciências de qualquer escola ou colégio e folhear algumas das primeiras páginas. Existe a história. Você já sabe disso.

Eu apontaria que, embora não seja uma tendência, existe uma boa quantidade de deístas na Iteração X. Você consegue imaginar como eles conseguem não serem “reprocessados”, “reeducados” ou algo igualmente desagradável. Outros, provavelmente, estão imaginando como eles possivelmente pensam em tal coisa inicialmente. O fato é que, a humanidade possui tendências para metáforas, religiões e espiritualidade. É um indivíduo raro aquele que pode ficar aparte disso. Nossos deístas locais geralmente crêem que alguma divindade (Deus, Alá, Vishnu, Hécate ou quem quer que seja) criou o maldito universo com uma ferramenta, uma máquina, a deixou de lado, foi embora, com algum propósito maior em mente. Somos apenas engrenagens no grande projeto. Eles têm fé de que o Deus Relojoeiro está voltando, relativamente feliz com o modo como as coisas estão indo, mas sem disposição para se esticar e mexer em uma coisa ligada. Não posso censurá-los. É uma idéia confortante, mas não posso comprá-la. Vários o fazem, no entanto, e tipicamente não gera muita repercussão no escritório a menos que eles comecem a deixar pequenas Bíblias Mormon em seu cubículo ou correr por aí como vieram ao mundo.

EU SOU UTI GAROT MATERIAL

Não é filosofia a menos que você se dedique ao que você e seus camaradas de bar pensam sobre tudo de que o mundo é feito. Tipicamente, isso acontece exatamente antes do fim do expediente, quando você percebe a bosta que você chamou de lar na noite anterior. A Iteração X é uma grande conspiração gnóstica, que acha que o mundo é realmente mal e aspira libertá-lo das correntes

dessa tão tola carne então ascender aos céus num reino de puro espírito?

Aposto que você está gargalhando.

Você sabe tão bem quanto eu que, dada a nossa história, somos quase o bando de cretinos mais materialistas do mundo. Alguém tem que ser. Está tudo bem em se preocupar sobre o espírito do Homem, suas metas e sonhos, mas francamente, me dê um ferro de solda e alguns circuitos nos quais trabalhar e deixe o resto dos homens descobrirem essa parte sozinhos. A Nova Ordem Mundial possui pilhas imensas de informação no estudo da difusão das idéias através das culturas, alguns de nossos Estatísticos estão conectados a elas numa sucessão de números difusos meméticos. Mas todo esse trabalho retorna para tornar a vida nesse mundo melhor, para você, eu e todos os outros.

Se há uma chave sobre o aperfeiçoamento da alma do Homem, você pode apostar seu último tostão que pensamos que ela passa pela tecnologia. Agora, a partir daí, as opiniões diferem, e é por isso que existem metodologias diferentes e grupos de pesquisa diferentes por toda parte. Os Administradores F-T parecem achar que as pessoas serão melhores através de tecnologias melhores para fazê-las trabalharem juntas. Os Biomecânicos acham que o Homem deveria ser liberto da doença e das mutilações, que você não tem que se conformar sendo “meramente o que Deus fez a você”, num acesso irônico. Os Estatísticos não estão realmente “fazendo algo por você”, muito por eles enxergarem o próprio umbigo, tentando fazer sentido desse mundo louco e confuso através de sua observação por diferentes ângulos. O ponto é que todos acreditamos que podemos usar nossas tecnologias para lidarmos racionalmente com um mundo que está a cada dia propagando dor a todos. Eu acho que isso é bastante nobre.

EU ESTOU BEM,

VOCÊ ESTÁ FUDIDO

A seguir, a vida da carne. Tradicionalmente, todos pensam que nós achamos que o corpo humano é um anacronismo risonho cujo tempo passou e no qual pode ser substituído por peças e partes cromadas, nenhuma delas com um pingo de estilo. Existem caras assim lá fora, mas eles estão 20 anos atrasados em sua cultura, eles sabem disso. Muitos deles são Biomecânicos hardcore da velha guarda que têm sido simpáticos ao Culto da Máquina visto que ele dá aos seus egos uma esticada. O resto de nós, nerds-mais-ajustados, basicamente sente que enquanto você está feliz com o que você é, tudo bem para nós e não ligamos.

O outro lado disso é que há alguns de nós que estão por aí com um IDA Avançado na cabeça que nos dá acesso ao nível computacional de um supercomputador, memória eidética e, para os verdadeiros nerds, uma conexão de internet constante. Gente que tem braços cibernéticos que poderiam atravessar uma parede com

um soco e mãos aprimoradas que os permitem executar procedimentos cirúrgicos com precisão laser. Você possui olhos artificiais que dão aos bombeiros visão termográfica clara meio a fumaça e orelhas implantadas que permitam aos surdos ouvirem o canto dos pássaros a dois quilômetros de distância. Claro que, nós não temos problemas com fazer alterações aqui e ali. Ainda que, eu acho que, principalmente, vem das razões pelas quais nós as realizamos — ferimentos, defeitos congênitos, tornarem-nos melhores em nossos trabalhos. Certo, eu admito, estou pensando em conseguir um par de olhos cibernéticos apenas para poder ver através das roupas das mulheres, mas esse é outro ponto de melhorar-nos. É disso que estamos falando, de tornar o ser mais capaz, seja usando um novo método de gerenciamento que faz seu time trabalhar melhor como um grupo, substituindo suas pernas debilitadas por um modelo funcional ou possibilitando aos seus olhos enxergarem perfeitamente no escuro. Se isso torna você uma pessoa melhor, então faça.

O que é uma verdadeira fonte de discórdia entre nós, grandes e velhos nerds, a propósito — a questão é se é melhor se virar com o que temos e dar a volta nos problemas com outras tecnologias ou se você deve simplesmente ir alterando o que você quiser quando der na telha. É uma que cada um tem que escolher de que lado está, e é um assunto com o qual eu, pessoalmente, luto a cada dia que passa. Eu suponho que minhas escolhas denunciam de que lado eu estou. Minhas pernas novas chegam mês que vem.

AO ALTO E AVANTE, EM TI MEU
MARAVILHOSO MUNDO NOVO

A Guerra da Ascensão acabou. Eu digo isso apenas no caso de alguém se importar. Para a maioria, nenhum de meus amigos particularmente. Eu não. Ao que estamos sabendo, a idéia foi bem deixada de lado por volta de 1950. Uma vez que você insere a idéia de um carro voador às Massas, ela já está por toda a parte.

Seja dito, grande parte da Convenção estava bebendo à vontade na noite da virada de 1999 para 2000, eles viram isso como uma espécie de mudança simbólica, rumo a Nova Era, aquela besteira toda. Eu estava ocupado demais sendo a babá de uns servidores no pequeno escritório onde prestava consultoria. Mesmo como um AV, eu sei que a escrita foi uma muralha para as Tradições como organização. Você não pode chutar a galera que está ensinando aos seus filhos como tornar suas vidas melhores enquanto você oferece a eles uma pedra para rastejarem para debaixo dela.

Então, a Guerra da Ascensão acabou. Tenho que dizer, eu tenho sentimentos confusos sobre isso. Por outro lado, nunca realmente pensei que a idéia de “Ascensão em massa” fosse praticável, para qualquer grupo. Não conseguimos fazer caras que trabalham no mesmo laboratório concordarem sobre o rumo de seus

projetos, imagine todos concordarem para transcender suas limitações humanas e fazer uso pleno da caixa gigante de Lego que a realidade é. Alguns de meus amigos, bem, eles estão ainda estão putos com o fato de que toda a Humanidade não decidiu se tornar Iteradores em 1º de janeiro. Por outro lado, alguns deles ainda acham que tubos a vácuo é uma tecnologia viável. Nós “vencemos”, ao passo que certamente derrotamos as Tradições nos corações e mentes (e carteiras e escolas) da população. Eles ainda estão lá fora, nós ainda estamos lá fora e ambos os grupos tem parte com toda essa merda que têm caído em nossas cabeças ultimamente. “Vencido” é uma interpretação forçada. Nós “vencemos” a Guerra da Ascensão do mesmo modo que Pirro venceu os romanos.

Eu gostaria que fosse como eles costumam dizer, até certo ponto — a Humanidade é um bando arcaico de pessoas melhoradas, sem doenças, sem morte, sem

questões de desordem social e sem crime. O problema com o pensamento Tradicionalista é que ele torna a humanidade em algo menos interessante que uma colônia de formigas, com cada peça hiper-especializada em sua tarefa e buscando apenas fazer aquela única tarefa na direção de algum tipo de força dominadora. Eles não estão considerando o modo no qual o mundo-máquina normalmente opera. O fato que há equilíbrio nele, a relação entre energia, tempo e caos. Muitas vezes, você acaba trocando segurança por liberdade. Nenhuma junção que você faça pode estar perfeitamente livre de todas as falhas e plenamente segura. E por isso que eu acho que nós tanto vencemos como perdemos, de verdade. Ganhamos os corações e mentes das pessoas pela segurança. Desistimos de nossa liberdade para agir num mundo como uma consequência.

Não estou tão animado com o resultado. Não é tarde demais para consertar. Eu espero.

INFLUÊNCIAS EXTERNAS



Bem, estamos quase terminando. Nós estivemos passando por coisa bem pesada, do começo até onde estamos hoje. Só existe uma pequena parte do mundo restante e as outras pessoas.

ANTIGOS TECNOCRATAS

Isso não é estupidez. Amamos a Tecnocracia. Verdade! Se não fosse pela Tecnocracia, alguns de nós não estariam respirando agora. Estaríamos mortos, abandonados, torturados ou apenas considerados amaldiçoados e excluídos. Educação e tecnologia (e o que é a educação se não uma caixa de ferramentas para a mente?) nos tornam possíveis e fazem um mundo em que podemos levar vidas que significam alguma coisa. É claro, nós não estamos apenas nos derretendo de amor por tudo que eles fazem; algumas das políticas mais velhas eram bastante hediondas, apesar de compreensíveis. Os tempos mudam. Pessoas mudam. Até políticas mudam, apesar do Círculo Interno ser um pouco lento quanto a isso às vezes. Quando você está na base da cadeia de comando, você pode interpretar diretivas de cima bem amplamente.

NOVA ORDEM MUNDIAL

Ah, a NOM. Administradores e investigadores, *par excellence*. Facilitadores e intermediários. E eles serão alguns dos empregados mais nojentos em sua história como empregado a terem poder de veto. Honestamente, eu amo esses caras, mas é mais pelo que eles tornam desnecessário que nós façamos do que pelo que eles fazem em si.

Você provavelmente notou que a Iteração X é cheia de fontes acadêmicas. Eu quero dizer que nós atraímos um monte de gente da universidade e outras instituições de educação. Caralho, é difícil até ser considerado entre

os Iluminados hoje em dia sem um doutorado e uma cadeira, eu acho. Os Iluminados, no entanto, não são nossa maioria. Para perceber olhe as “fileiras mais baixas”, os caras que realmente fazem a maior parte do trabalho pesado. Você sabe por que eles estão trabalhando para nós ao invés de, por exemplo, os Filhos do Éter? Além do fato de que é menos provável que nós os entreguemos uma bomba de fusão experimental, escondamos em um bunker e digamos “Você pode apertar o botão de reiniciar para mim?” Exato, educação. Educação das Massas é uma coisa largamente vital para a Tecnocracia, e para nós, em especial. Nós temos nossa parte de vendedores de ferro velho e trabalhadores de linha de montagem, sem dúvida, mas mesmo eles tendem a subir porque nós concedemos educação contínua. Nós temos que agradecer à Nova Ordem Mundial por esse sistema.

Nós conseguimos fazer muito por eles, também, é claro. Alguns dos nossos melhores Administradores F-T e seus Administradores trocam cartões postais em uma base regular, parece. Nós concedemos a infraestrutura de informações massiva que você precisa para ficar de olho nos movimentos e ações de milhões de pessoas. Nós algumas vezes concedemos os reforços pesados quando eles acham uma merda realmente fedida no ventilador. Bem, na verdade, praticamente somos sempre nós. Principalmente, nós concedemos as comunicações e eles concedem direções, como eles fazem pelo resto da Tecnocracia.

Isso não quer dizer que somos sempre amiguinhos. Você pode ter notado que eu sou um pouco pragmático a respeito de resolver problemas. Cabeça para cima, alinhe-se, destrua-o ou derrube-o, eu digo. Essa é uma resposta bastante padrão na Convenção e uma das razões pelas quais eu vim parar nesse lugar. A NOM desaprova isso um pouco, diz que isso exhibe muita tecnologia ou

fica um pouco barulhento. Não quer que mostremos nossa mão quando pode sair pela culatra. É claro, nós quase sempre ignoramos isso, especialmente quando todo o resto de merda que está rolando pelo planeta todo. O Controle tem menos, bem, controle quando os poderosos mal podem mandar uma mensagem e os caras que sobraram parecem ter mais interesse que nós mantenhemos controle sobre coisas piores que nós mesmos.

PROGENITORES

Biomecânicos e Progenitores, dois grades sabores que ficam ótimos quando misturados. Na verdade, nós e os Progenitores sempre fomos próximos. Nós vemos o corpo humano como uma bela máquina, eles vêem máquinas em termos biológicos. É uma grande sinergia, um monte de cooperação descobriu coisas como vírus nanomanufaturados, a própria nanotecnologia, implantes cibernéticos melhores e clonagem em par com transferências de personalidade eletro-químicas. É uma grande parceria.

O problema todo parece brotar quando Cultistas da Máquina da velha guarda e os Progenitores linha-dura começam disputas de gritos nos Simpósios mais elegantes. Os retro-Progenitores pensam que a corrupção o corpo humano com metal e cerâmica é uma afronta à própria coisa sangrenta, e a eles, pessoalmente. Os Cultistas respondem aos gritos coisas sobre “cretinices melosas e suas malditas mentes limitadas”, e declamam sobre todas as vezes em que nós cobrimos seus traseiros quando um de seus maiores e mais recentes endoida e sai quebrando. O resto de nós apenas olha uns para os outros, dá de ombros, e segue para o bar mais próximo até a bagunça acabar.

SINDICATØ

Eu adoro meu contra-cheque. Deixe-me tirar isso do caminho agora e sorrir bastante enquanto eu digo isso. Eu amo meu contra-cheque, todos os meus parceiros amam seus contra-cheques, e todos nós realmente gostamos de nossos companheiros do Sindicato, mesmo se eles usam ternos e deixam todo mundo um pouco nervoso quando suas propagandas começam a soar como a mesma coisa que as Trads nos acusam de manter para nós mesmos. Eu suponho que eles tenham seus pontos também. Eles canalizam apoio e recursos para nossos grupos técnicos de pesquisa, se certificam que nós podemos influenciar o que nós precisarmos, e como nós fazemos por todos os outros, eles nos providenciam músculos, óculos bacanas e notebooks realmente legais que registram suas fortunas financeiras e ajudam a predizer o mercado. Eles são um de nossos melhores relações públicas, também, empurrando cyberpunk, engenhocas com dúzias de botões e os maiores-melhores-mais novos na face pública a cada dia.

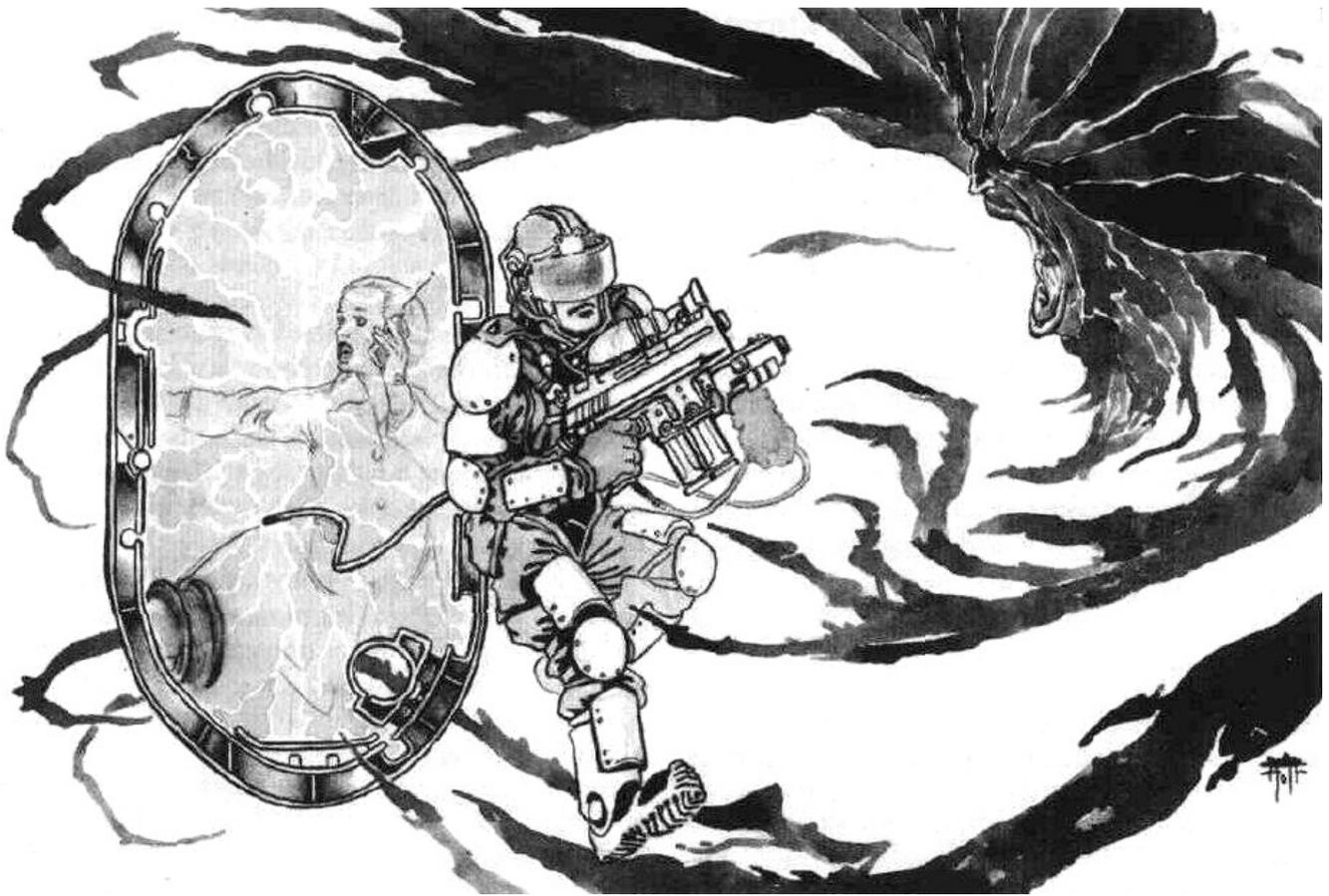
Como com todos os outros, temos alguns pontos de disputa. Você ainda não viveu até ter tido um projeto inteiro jogado no lixo porque o marketing diz que o

público simplesmente não vai comprá-lo, ou que você está gastando muito dinheiro, ou seu Sind local aparece em um Porsche 911 para dizer a você que a instalação está sendo fechada por falta de verba. Eles tendem a ser como um cruzamento entre as melhores coisas da Máfia Italiana e Hollywood junto com as piores coisas da Máfia Italiana e Hollywood. Nem mesmo espere um deles perto o suficiente para dar cobertura a você se as coisas esquentarem. Eles não vão.

ENGENHEIROS DO VÁCUO

Se houvessem dois camaradas criados para permanecerem unidos, seriam os Engenheiros do Vácuo e a Iteração X. Meus instintos me dizem que a maior diferença entre os dois grupos não é nem mesmo metodologia, é localização. Às vezes gostam de ficar perto de casa, construindo coisas novas, explorando o que podemos fazer com as regras da máquina do mundo, geralmente ficando bem confortáveis. Os Vacs amam estar lá fora, nas fronteiras distantes de tudo e todos os lugares, alargando as fronteiras, aprendendo sobre todas os cantos e fendas bizarras do universo e se divertindo bastante. Eu realmente espero ver uma embarcação Vac pintada de um laranja berrante e mostrando um topo coberto com uma bandeira confederada um dia. Nós dois temos o mesmo tipo de resposta aos Transgressores da Realidade: exploda eles, exploda eles! Não é sempre que você acha uma embarcação dos Engenheiros do Vácuo com qualquer tripulação de fuzileiros que não está equipado com as melhores e mais recentes tecnologias de ponta das forjas da Iteração X. De fato, eles têm sido um de nossos maiores clientes para blindagem, já que eles podem contar com seu próprio pessoal a respeito de Construtos distantes. Em troca, eles colocam satélites e instalações orbitais para nós, nos dando grandes olhos no céu e linhas de abastecimento para sistemas remotos de telepresença. Um casamento feito no Paraíso.

Isso posto, mesmo casais brigam às vezes. Eu disse antes que Xzes não são realmente bons nessa coisa de Ciência Dimensional. Isso não é de modo algum universal, mas pela maior parte do tempo não havia muita pressão para se aprofundar nisso. Afinal, os EVs têm isso coberto e não são avessos a construir para nós o portal ou veículo ocasional quando o assunto vinha a tona. Agora, com tanto deles presos do outro lado da “estática espacial”, é mais que um pouco confuso para nós e eles por aqui, e mais alguns do pessoal da Iteração X está apontando em lugares que os Vacs consideram seu território. A outra fonte maior de fricção é a postura totalmente oposta a respeito de provocar problemas: nós não gostamos, eles parecem fazer isso como um pré-requisito para promoção. Às vezes eu acho que eles vão enfiando seus narizes muito fundo nas coisas, mas então eu percebo que se eles não fizessem, nós podíamos ser pegos por trás muito mais vezes quando não estivéssemos sendo cuidadosos. Alguns de meus irmãos não são tão tolerantes.



INIITIGOS TRADICIONALISTAS

Agora, pulando direto para as Tradições com ambos os pés. Tenha em mente, posso ter uma opinião um pouco mais leve sobre esses caras que um monte dos meus amigos pela Convenção. Alguns deles nem mesmo mandaram um e-mail me dando os parabéns pelo meu novo trabalho só porque eu costumava trabalhar para a concorrência. Por outro lado, eu reconheço o monte de bobeira que as Tradições pregam, eu vou falar para vocês. Magos são basicamente as pessoas mais irritantes de toda a realidade, devo admitir, e são rivalizados apenas pelas outras coisas toscas que perambulam pela noite. Coloque um monte deles juntos, chame-os de Transgressores da Realidade e os deixe bem fritos.

IRITANDADE DE AKASHA

Adoro um bom filme de kung-fu tanto quanto, se não mais que, qualquer outro cara, mas esses palhaços estão levando a coisa um pouco longe demais. Paz, amor, irmandade, eu acho que eles estão todos juntos, sintonizados no mesmo canal. Guerreiros de elite que quebram tábuas com suas testas, abandonam suas rotinas sagradas e acham que máquinas são as ferramentas de um mundo imundo ao invés das coisas que você precisa para fazer um melhor? Por favor. Se esses caras tiverem conseguido um ponto de apoio mais cedo, estaríamos todos sentados por aí observando nossos umbigos e esperando que eles liberassem pérolas de sabedoria. Bem, eu não iria — eu teria sido morto ao nascer como uma

criança inauspiciosa. Cretinos.

Agora, eles não são totalmente ruins. Muitas das pessoas que temos estudando o corpo-como-máquina usam um monte de técnicas de meditação e treinamento orientais para tornar o movimento mais eficiente e o corpo mais saudável. Não estamos tão distantes assim nesse ponto. Queremos tornar Zé Ninguém o melhor que ele pode ser, em todos os sentidos, e dar a *ele* os meios pelos quais ele pode ser igual a qualquer um. Os Akáshicos não estão nessa, isso pode acabar com sua *vibe* de mestre sagrado.

CORO CELESTIAL

Ah sim, maravilhoso. Primeira fileira no esquema de organização do ramo lunático, os Coristas. Com uma bala. Nunca gostei desses perdedores quando eu era parte das Tradições e é certo como o inferno que eu não gosto deles agora, com o perdão do trocadilho. Por mais que os Akáshicos sejam um monte de metidos a besta “virtuosos”, auto-indulgentes e elitistas, Coristas fazem as IAs parecerem grandes companhias para tomar uma cerveja nas noites de sábado. Qualquer um que tenta levá-lo a acreditar que vocês são todos partes de um Uno Cósmico® e devem todos se ajoelhar ante Seu Grande Poder® e esperar pela Revelação® está perdendo o ponto de ser um ser humano racional e atuante.

Uma vez ou outra você vai encontrar um que não é uma perda tão completa do dinheiro investido em colocá-lo na escola pública. Você vai lembrar que eu

estava falando sobre Deístas nas fileiras, os caras que imaginaram que Deus fez o universo, ligou e deixou rolar? Bastante dessa filosofia é compatível com alguns dos discursos dos Coristas. Certamente existem alguns no Coro, como nos Akáshicos, que não são Luditas completos no que diz respeito à tecnologia, vendo como meios de se tornar mais próximos ao Uno. Com esses caras eu posso lidar.

CULTO DΘ ËXTASE

Falando de tomar uma cerveja numa noite de sábado, esses caras são os festeiros inveterados de verdade. Se tudo que você quisesse fazer com sua vida fosse fumar ópio, beber até cair e usar substâncias químicas que alteram a mente o suficiente para transformar você em um vegetal se você não tivesse conhecimento de técnicas avançadas para manter sua cabeça em ordem, esses são seus amigos. Eu confesso, nem tudo que eles fazem é relacionado a ficarem doidões. Algumas vezes eles dão uma parada para uma boa trepada como um meio de abrir suas mentes para horizontes maiores. Eu acho que a pior coisa que eu posso falar sobre esse povo é que enquanto eles estão fora tentando ficar excitados, o resto de nós está tentando manter o mundo de pé e torná-lo um lugar melhor. Chamá-los de 'vadios' seria denegrir o termo. Eu já vi o rastro de corpos que esses caras deixam pra trás, parasitas que não podiam fazer nada e com os neurônios fritados, e honestamente, eu acho que todos eles deviam ser colocados em Betty Ford e fogo colocado no lugar.

Eu estou procurando alguma coisa boa para dizer sobre esses caras, mas é difícil. Alguns deles são muito bons químicos e técnicos, porque eles têm que ser. Eles têm esses maravilhosos óculos-sincrônicos que acendem luzes nos seus olhos até você atingir um estado meditativo e têm aqueles caras trabalhando em resposta biológica séria para controle de percepção, mas honestamente, o bando inteiro deles parece apenas estar tão obsessivo quanto a fugir da realidade ao invés de melhorá-la, eu não posso apoiar isso.

ORADORES DOS SONHOS

Esses caras estão tão longe das coisas sobre as quais normalmente nos preocupamos que eu acho nós despedaçamos os sentimentos que a Convenção tem por eles. Eles dizem que falam com os espíritos e passeiam por aí em sonhos. Eles dizem que querem proteger o mundo da poluição e dos danos. Você sabe, tire a macumba e é realmente difícil não gostar desses caras. A pior coisa que você pode dizer sobre eles é que eles tendem a estar um pouco do lado Ludita. Se eles acham que você está promovendo algum tipo de estupro e pilhagem do planeta Terra, eles podem enfiar no seu traseiro como um médico verificando câncer de próstata. E não ache que só porque eles estão sussurrando nos ouvidos de algumas bestas etéreas que você vai sair ileso. Sua arma explodirá na sua mão, seu carro vai falhar em dar a partida e você começará a ter a mãe de todos os

dias ruins por semanas sem fim. Eles podem definitivamente ser perigosos.

Em análise final, no entanto, somos muito diferentes para se preocupar muito um com o outro. O trabalho da Iteração X tende a ser contido em belos laboratorizinhos que não poluem ou mesmo se destacam muito em sua maior parte. Nos concentramos em tornar o mundo um lugar melhor para o Homem, eles simplesmente querem que o mundo seja um lugar melhor. Quando vamos lado a lado, pode ficar bem amargo, mas nós dificilmente nos esbarramos. É um planeta grande. A Nova Ordem Mundial poderia provavelmente receber algumas dicas sobre espiritualidade desses caras. Parece ter um pequeno buraco em seus planos para a humanidade.

EUTANATOS

O que acontece quando você dá a um monte de caras que têm algumas habilidades inatas além da compreensão do homem normal a avassaladora crença de que eles, e apenas eles, são as pessoas mais bem equipadas para decidir quem vive e quem morre? Está certo, você me assusta mesmo. Falando sobre arrepios. Até onde ameaças para uma sociedade estável, boa e ordenada vão, esses caras são a ameaça, com A maiúsculo e sublinhado. E um MEAÇA em maiúsculo também. Imagine seu Iterador X típico e tudo que lhe é querido: ordem, estabilidade, a exploração das regras do mundo-máquina e a continuação do Eu. Vire isso do avesso e você tem a mais filha da puta ameaça a tudo que somos e defendemos que já saiu da linha de montagem das Tradições. Não ajuda que na maior parte das vezes, esses abortos estão por aí com sugadores de sangue imortais, homens mortos ambulantes e fantasmas. Nossa, coloque tudo que nós odiamos em um lugar e não é uma grande surpresa que nós iremos caçá-los. Um monte de grupos da Iteração X *ainda* sai caçando tocas de Eutanatos como princípio geral, porque eles são muito perigosos. Podemos estar em um estágio um passo atrás do Pogrom, e por boas razões na maioria dos casos, mas se você me perguntasse, seria provavelmente o melhor se removêssemos cada um desses cretinos da face da realidade.

Eu quero achar alguma coisa boa para dizer sobre esses caras, realmente quero, porque não ser capaz disso me assusta mesmo. Se você pode ficar em seu lado bom, eles se certificarão que você fique vivo, pelo menos até eles decidirem que você realizou sua parte no Grande Esquema e você pode ser morto em segurança. Esse é todo o bem que eu realmente posso dizer sobre esses loucos. Fique longe ou atire primeiro e acerte em cheio. De preferência de emboscada, mas não conte que eles não o virão chegando.

VAZIOS (ORFÃOS)

Realmente, o que se pode dizer de um bando maltrapilho de "magos" e nerds auto-didatas? Eu os amarei até a morte. Esses garotos, na maior parte do

tempo, são as melhores apostas que temos em ver que amanhã mais algumas pessoas alcançam a Ascensão. Tudo bem, os filhos Góticos são um verdadeiro pé no saco quando começam a espernear e chorar, mas mesmo eles crescem, eventualmente, e durante esse tempo eles podem ser ensinados. Dada a quantidade de educação que as crianças recebem hoje em dia, cada vez mais deles está andando por aí com paradigmas tecnocráticos flutuando em suas cabeças. Afinal, garotos são normalmente os conservadores supremos quando se trata de alguma coisa que nós nos importamos. Alguns dos nossos melhores técnicos ainda usa sombra para os olhos, pintam o cabelo de preto e têm algemas de couro no escritório. E esses são os caras.

É claro, essas também são as pessoas que você não tem nenhuma idéia do que ela vai aprontar depois; dizer que eles não têm uma agenda é dizer que o Culto do Êxtase gosta de ir a festas às vezes. Eles tendem a serem pequenos cultos de personalidade regulares, em sua maioria, com cada chefe egoísta querendo alguma coisa diferente da vida. Eles vão estar atolados até o pescoço em problemas realmente rápido, e na maior parte das vezes não há ninguém por perto para tirar os seus da reta. Se você estiver por perto, corra e suje suas mãos para esses garotos. As Tradições não os querem, em sua maioria, e nós sempre podemos usar as mãos adicionais quando os grandes vilões vierem procurando problema. Você nunca sabe, o *nazi-punk* que canta canções para deixar as garotas babando por ele pode ser o próximo engenheiro e sistemas de subvocalização sônica da Iteração X.

ORDEMI DE HERMITES

A Ordem de Hermes, facção dominante de alteradores da realidade durante a Idade das Trevas. Sim, eu os conheço bem. Se os Eutanatos são Iteradores Xzes passados por um invertedor, os Herméticos são a Iteração X em um espelho, mão esquerda e direito trocadas, mas fora isso muito parecidos. Onde nós colocamos o reino da tecnologia em uso para tornar o mundo melhor para a Humanidade, eles usam métodos similares mas com finalidade no misticismo. Ah, sim, e sua própria pequena elite de deuses-reis. Apenas olhe a ordem social que nós temos, maltratando Aprendizes por alguns anos até que eles possam passar em algum teste que o cara que os treinou planejou. Compare isso a um programa de doutorado adequado, onde estudantes formados — eh, esqueça isso. Má idéia. Como eu disse, imagens refletidas. É essa similaridade inata que tende a nos colocar em conflito com os Herméticos com tanta frequência. Embora existam grupos que podem estar seguindo em frente com seus objetivos enquanto seguimos com os nossos (os Oradores dos Sonhos, por exemplo), os Herméticos e a Iteração X não podem ambos “ganhar”. Pode ser uma briga feia.

Agora vire a esquina e olhe para o outro lado desse conflito. Mesmo que eles prefiram estourar uma veia

antes de admitir, os Herméticos estão implementando uma tecnologia através de suas formas-divinas e misticismo bizarro de viciado em crack. A Casa Thig é o bando mais provável a pular a bordo e não arremessar uma bola de fogo em sua cabeça por mencionar, seguida de perto pelo que sobrou da Casa Vertiginous, ou algo do tipo, cujos trabalhos ainda são bastante impressionantes hoje em dia e alguns dos quais costumavam *ser* Artífices, a muito tempo atrás. Pegue sua aproximação da alquimia e coloque-o perto de um dos melhores teóricos em química avançada e eles podem praticamente trocar anotações, exceto pela irritante diferença completa na origem das características a que ambos estão procurando. Existem horas em que eu desejo que a Ordem da Razão não tivesse sido tão linha dura anti-misticismo e os Herméticos estivessem do nosso lado. Se você tem algo, sempre vai faltar alguma coisa, eu acho.

FILHOS DO ÉTER

Falando em faltar algo, vamos diretos aos Etéreos. O que eu *não vou* dizer é “Porque eles estão com as Tradições?”. Eu sei porque eles estão com os Supersticiosos — porque a maioria das suas técnicas funciona na teoria se-eu-desejar-isso-com-força-suficiente-vai-acontecer aceita por todas as crianças de seis anos. Esses caras me torram os nervos, para resumir. Ao invés de realmente investir o esforço em aprender ciência de verdade, eles brincam com geradores orgone e raios Tesla, com éter de ressonância vibratória e banco de dados piramidais. Eles preferem jorrar pseudociência que realmente dar às pessoas ferramentas de verdade com as quais seguir suas vidas. Esse, é claro, é o que os torna perigosos. Dê a Zé Ninguém uma escolha entre a ciência de verdade, que exige alguma dedicação e esforço para aprender e empregar ou artilharia pseudocientífica, que promete ser fácil e rápida enquanto você tem sorte, e Zé terá escolhido a pseudo antes que você pisque, a menos que ele realmente tenha prestado atenção em sua educação e compreenda que algo não simplesmente existe fora do papel. Não há contas do número de pessoas que teriam sido grandes membros de nossa sociedade se não tivessem sido tragadas para algum esquema bobinho.

Por outro lado, eles não são todos ruins. Existem vários a serem admirados entre os indivíduos que se juntam ao campo Etéreo. Eles têm uma grande motivação pessoal para fazer a coisa certa, do modo como eles a vêem, o que realmente aprecio. Alguns deles lembram personagens de novelas *pulp* da década de 30, com movimentos duros e máquinas feitas de latão e vidro combatendo as forças do mal. (Infelizmente, as forças do mal são normalmente a Tecnocracia, enquanto eles confundem um de nossos projetos com o Mal Encarnado). Alguns deles estão a uma aula de duas horas de serem Iteradores X ou algum outro tipo de Tecnocrata, usando ciência moderna com apenas algumas peças fora dos padrões. O meu superior na

Technotica se gaba de sua coleção completa da **Paradigma** que segue a mais de 20 anos, então está claro que nem todos achamos que eles são uma abominação à Ciência. No geral você tem que tratar os Etéreos de acordo com o encontro, porque a maioria deles são entidades únicas. Tenha cuidado com eles, mas hoje em dia é bom manter uma mão recrutadora pra fora, só para o caso de encontrar um amigo necessitado.

VERBENA

Ai. Esses caras irão fazê-lo desejar a classe e estilo da Ordem de Hermes e o auto-controle do Coro Celestial. Se você está procurando um bando de devotos de Odin loucos, nadando em sangue, metidos a Colheita Maldita e punheteiros druídicos que acham que cortar a cabeça das pessoas para jogar futebol é um grande passatempo, bem, você os encontrou. Se você tropeçar em uma que seja apenas uma bruxinha da Nova Era, sorria polidamente, a convença a ir para cama (todas elas são fáceis) e caia fora antes que ela comece a tagarelar sobre o Grande Ritual, porque você encontrou a mais inofensiva no meio da merda. Além dos balançadores de cristais, os Verbena são pessoas com atitudes seriamente ruins. Eles não gostam de nós, como TecnoCratas ou Iteradores X, de qualquer modo, ambos, porque eles pensam que a presença de maquinário é uma grande e terrível mancha na Mãe Terra e deve ser limpada com fogo, sangue e um monte de dor agonizante. Essa dor, é claro, é reservada primariamente para eu e você, já que somos os Grandes Estupradores do corpo e alma humana. Como ousamos criar cidades e aquelas coisas malditas chamadas ferramentas. Que cretinos cruéis nós somos.

Como os Extáticos, é realmente difícil para mim encontrar muita coisa boa sobre essas aberrações. Existe uma forte linha de capacitação feminina que passa por muitos dos grupos, o que eu suponho ser bom, apesar de achar que eles estariam melhores com empregos de verdade. Eles são curandeiros fantásticos. Uma vez eu vi uma colocar o braço de um cara de volta depois que ele foi arrancado, mas seu parceiro precisou de 20 minutos de discussão para convencê-lo a fazer isso, porque ela não o considerava “puro” o suficiente. Baboseira padrão das Tradições. Principalmente, o melhor que você pode esperar é que eles não venham e tentem queimar um de seus laboratórios enquanto você está no meio do nada. Ainda bem que nós não vemos muitos Verbena.

ADEPTOS DA VIRTUALIDADE

Ahhhhhh, os AVs. Meus queridos velhos amigos e companheiros. Se eles não fossem na maior parte retardados tão completos, provavelmente ainda estaria com eles. Eu juro, se mais algum nerd viesse atrás de mim e começasse a falar sobre como eu sou inferior porque eu nasci antes da Rede ter se tornado popular, eu mandaria um monte de autômatos para bombardear sua casa. Chamar o grupo de monte de punks e criminosos de merda seria oferecê-los muito crédito. Eu disse antes,

e vou dizer novamente sem dúvidas — a Iteração X é para onde os Adeptos da Virtualidade espertos vão quando eles crescem. Pequenos pestinhas fedorentos brincado de serem jogadores de videogames ao invés de fazer o que o grupo se separou para fazer a princípio — dar poder às Massas com informação mais ou menos do mesmo modo que a Iteração X os dá poder com maquinário. A coisa engraçada é que o núcleo mais velho dos Adeptos realmente não pensa desse modo, mas como eles têm mais de 20, eles não recebem um pingão de respeito. A maioria dos mais velhos são bons cientistas, se não tão “profissionais” quanto alguns partidários ItX. Eu sou um bom exemplo do tipo. Os punks continuam atacando nossa segurança, congestionando nossos sistemas e geralmente tentando ser um chute direto no saco. Na maior parte, eles conseguem isso. Seu outro maior objetivo é fazer com que todos comprem sua pequena realidade virtual, online 24 horas todos os dias, plugados, antenados e atrasados. O movimento inteiro dos novatos é puro escapismo — fugir do mundo real onde ocasionalmente você leva um chute na bunda dos grandes valentões mais velhos não importa quão nerd você seja. Eu acho isso patético.

Isso posto, ainda existem membros da velha guarda tenazmente presos à causa AV. Eu troco email com vários deles, alguns dos quais são jornalistas, alguns dos quais são pesquisadores legítimos, alguns dos quais são apenas pessoas normais interessadas que querem fazer mais de suas vidas ao saber o máximo que podem. Aqueles trabalhando para espalhar as notícias sobre qualquer coisa são fiéis ao velho espírito do time. Eles podem ser um pouquinho pé-no-saco, também, é claro, se você está tentando manter alguma coisa debaixo dos panos, mas às vezes é bom ser o responsável. Doloroso, mas bom. Se os Adeptos da Virtualidade não conseguirem dar um jeito na separação entre os tipos da ciência informática mais velhos e os tipos “ternário é legal” mais novos, eu sinto que não vou ser o único Iterador X que vocês verão com um passado Adepto e o cabelo grisalho.

TUDO ⊕ RESTO

Nem tudo se encaixa em pacotes bonitinhos e convenções de nomenclatura. Existem coisas tão malucas por aí fora que é inútil falar sobre eles exceto em termos gerais com uma mão cuidadosamente mantida entre os olhos. Às vezes isso o impede de vê-los e às vezes isso os impede de ver você.

NEFANDI

Nefandi são o pior mal que existe. Se você ouve um na área, reserve o próximo vôo para o país mais longe que você conseguir, a menos que você tenha o apoio do grupo mais próximo com armas realmente grandes e alguém sutil o suficiente para negociar um contrato com Satã. Imagine o tipo de pessoa que voltaria suas costas

contra tudo bom e puro, não sua megalomania egoísta comum, não a postura tagarela “olhe pra mim, eu sou mal!”, mas uma profunda, sincera e completa abdicação do apoio disso e desejo para que o mundo sequer exista. Alguns dos arquivos sugerem algumas das figuras sombrias que os Nefandi supostamente cultuam ou servem, francamente isso me aterroriza além da capacidade de pensamento racional.

Eu só esbarrei no que depois me foi dito ser um Nephandus uma vez. Foi no meio de uma Teia Virtual, em uma das zonas mais densamente traficadas do maldito lugar, e esse ícone feio e torpe entrou, parado bem no meio do lugar como uma aranha e, eu juro com o Computador como minha testemunha, simplesmente começou a beber o tecido e todo o maldito mundo. Essa não foi a parte assustadora. A parte assustadora era o pequeno desprezível navegante que estava empoleirado quase invisivelmente sob um agrupamento de frames inconstantes bem ao lado da passagem principal. O tempo todo havia um pânico absoluto na Rede, ele apenas ficava lá. Eu me mexi para perto o suficiente para ouvi-lo assobiar alguma coisa enquanto ele observava. Era uma música infantil, só isso. E então ele sorriu para mim. Eu corri. Corri, me desconectei, desliguei meu sistema e não entrei na Rede por um mês, juro.

Eu ainda o ouço assobiar em meus pesadelos.

A Iteração X tem uma resposta para operações contra suspeitos Nefandi: destruição completa do local e todo o pessoal possivelmente infectado. Isso pode parecer duro, mas esses caras querem abrir um buraco no tecido do espaço-tempo e fuder o universo enquanto ele sangra até a morte. Para os Nefandi, você nem mesmo manda um ataque nuclear no local a partir da trajetória orbital. Não é tão garantido. Você entrega a bomba pessoalmente.

DESAURIDOS

Os Nefandi são maus. Desauridos, por outro lado, são apenas esquisitos. Você provavelmente já encontrou alguém logo do outro lado da sanidade por estudar demais, não dormir o suficiente ou o que for. Você conhece o tipo. Eles não parecem conectados à realidade do mesmo modo que o resto de nós mais. Bem, imagine ficar preso nesse estado para sempre e os caras que estão a seu redor tendo que aceitar seu universo deturpado enquanto você está por perto. Esse sempre foi o sentimento que eu tive dos Desauridos. Como se eles estivessem vivendo em um sonho, ou um pesadelo, e eles não podem rasgar seu caminho pra fora dele, e talvez nem queiram mais isso.

Os arquivos na verdade têm encontros razoavelmente bem documentados com um montão de Desauridos através dos anos. Se uma única palavra fosse capaz de descrevê-los, seria “aleatório”. Não apenas “aleatório dentro de certos limites”, mas a completa aleatoriedade mundo-maluco-divertido de cada extremo

da imaginação humana. Alguns deles são tão sutilmente deturpados que você quase pode alcançá-los, e alguns deles estão tão longe que estão vivendo em um universo inteiramente diferente, mesmo quando eles estão do seu lado. É claro, se houver um Desaurido tão perto assim de você, as chances são de que você saberá pela água correndo ao contrário e patos carregando placas onde está escrito “Quack, quack.”

A Convenção como um todo tem uma política sobre Desauridos: tire-os de sua miséria, se puder. Com a ameaça que eles representam, eu acho que é a melhor coisa.

VAMPIROS

Aposto que você provavelmente não acha que vampiros existam. Errado, eles estão lá fora. Nós não tentamos explicá-los, apenas os derrubamos a tiros se eles saírem do controle. Deixe os Progenitores tentarem descobrir porque existem cadáveres sugando sangue e arremessando carros por aí, nós apenas os derrubamos quando eles se levantam. A maior parte do tempo os sanguessugas gostam de ficar quietos, evitando atrair atenção e jogando seus pequenos jogos sangrentos, mas às vezes um monte deles chegará e começar a fazer uma bagunça grande o suficiente para nos fazer ir para cima deles. Alguns podem fazer coisas bem estranhas. Sempre mantenha seus óculos espelhados a mão quando estiverem por perto ou irão hipnotizá-lo e você será uma casualidade. Alguns deles podem fazer coisas ainda mais bizarras. Sempre pesquise seus alvos antes de sair batendo nos feiosos.

A coisa mais bonita que já vi desde me juntar à Tecnocracia era uma filmagem tirada direto de uma blindagem Martinez, indo destruir um ninho desses mordedores. Havia sanguessugas pendurados nos braços, agarrados às pernas, em todo lugar, mas o piloto simplesmente continuou entrando mais no ninho, que era em algum estacionamento subterrâneo. Os sugadores de sangue simplesmente não chegavam a lugar algum. Tem um **close** de um cadáver quebrando suas presas ao morder a mão do traje enquanto o piloto esmagava o crânio da coisa. A próxima coisa que você vê, a imagem fica branca, e quando volta, o traje está parado sozinho em meio a um círculo de corpos queimados. Parece que o lança-chamas montado no ombro funcionava muito bem. Quando os Alansons entraram para fornecer apoio, o Martinez saiu andando, lançando gotas enormes de fogo para todo lado. Parecia o Natal no Inferno.

Os sanguessugas tomam uma surra, mas continuam parasitando. Não se preocupe em tentar espancá-los ou cortá-los. A luz do sol funciona com os cretinos, e algumas vezes lasers ultra-violetas à base de Prímium, mas o fogo sempre é de ajuda, dia ou noite. Use-o. A Tecnocracia foi originalmente formada para arrancar perigos como esse da face da terra. Nós podemos estar com poucos recursos ultimamente, mas sabemos de nosso dever.

LØBISØITIENS

Aqui está outra pequena notícia assustadora: existe uma coisa chamada lobisomem. Eles são grandes, feios, malvados e não toleram pessoas como você e eu correndo pelas florestas e profanando o lugar ao respirar seu ar bom e limpo. Algumas vezes, eles são piores que os Verbena. Se você deixasse seu Rottweiler com 3 metros de altura e realmente o irritasse, ele poderia ter uma tênue chance de derrubar um desses carpetes ambulantes. Nós não os vemos muito, e você deve ficar muito grato por isso, porque quando eles são vistos eles caçam em bandos, e eles são cretinos sorrateiros. Você nunca sabe quando eles irão aparecer com algum truque bizarro e metade de seu equipamento irá fritar.

Do mesmo modo que um vampiro, você não sai no braço com os carpetes a menos que você seja um louco por combates, usando um Martinez ou um suicida. Principalmente o último, mesmo que você seja um dos dois anteriores. Se você sequer vir uma dessas monstruosidades e as chances são de que você nunca mais ouvirá falar sobre eles de novo, apenas se lembre que fogo é ruim para todo mundo e o júri ainda não se decidiu se armas de Primium são ou não tão boas quanto prata.

FADAS

Embora alguns dos caras no laboratório sejam um pouco “luminosos”, se é que você me entende, e haja uma boa porção de sexo entre lésbicas gostosas no T3, não posso dizer que eu tenha tido qualquer contato pessoal com fadas. Os arquivos não cobrem nada com certeza, mas existem algumas referências a algum tipo de organismo parasítico que se prende a um hospedeiro e o alimenta com o que pode ser um conjunto específico de

neurotransmissores que se formam durante o sono REM e pensamento criativo. Essas coisas me dão calafrios. Quero dizer, o que é mais criativo que um cientista trabalhando, certo? Você iria pensar que os laboratórios Tecnocratas estariam cheios dos tolinhos.

Eu não tenho idéia se essas coisas têm ou não corpos, muito menos como esmagá-las. Se eles têm carne, você pode mandar tiros, lasers ou queimá-las. Se isso não funcionar, tente esmagá-las com ferro frio. Nós devemos ter um monte disso por aí, certo?

FANTASMIAS

Fantasmas são mais uma coisa dos Engenheiros do Vácuo e vou dizer a você porquê. Eles têm um monte de teorias, esboços na verdade, sobre efeitos de ressonância sub-quântica que são abastecidas por padrões de energia. Qualquer padrão de energia como, digamos, aqueles do sistema nervoso central. Você ativa uma ressonância e ela continua ecoando, mesmo depois que a fonte de poder se foi. Parece loucura para mim, mas não gosto da idéia de coisas que você não pode ver, farejar ou detectar se esgueirando atrás de mim enquanto estou no banho. Assombrações, no entanto, têm sido uma parte da mitologia humana desde o princípio e já vimos merda o suficiente acontecer para saber que é melhor não dizer que compreendemos tudo que acontece, certo?

Do mesmo modo que as fadas, como devemos destruir o eco de um cara morto? Um pequeno time de pesquisa tem andado com um grupo de Vacs tentando montar alguma coisa usando pares de correntes de partículas e antipartículas carregadas, mas sua opinião é tão boa quanto a minha se isso vai funcionar ou não. Pode simplesmente explodir na primeira vez em que eles ligarem uma das unidades.

ENCERRAMENTØ



Bem, é isso. Esbocei tanto quanto pude sobre de onde viemos, onde estamos e para onde vamos. Sei que existem buracos pelos quais você poderia passar com um avião de carga C-48, mas o resto dos arquivos são seus para explorar. Aproveite-os. Aprenda com o trabalho dos outros. Se torne uma

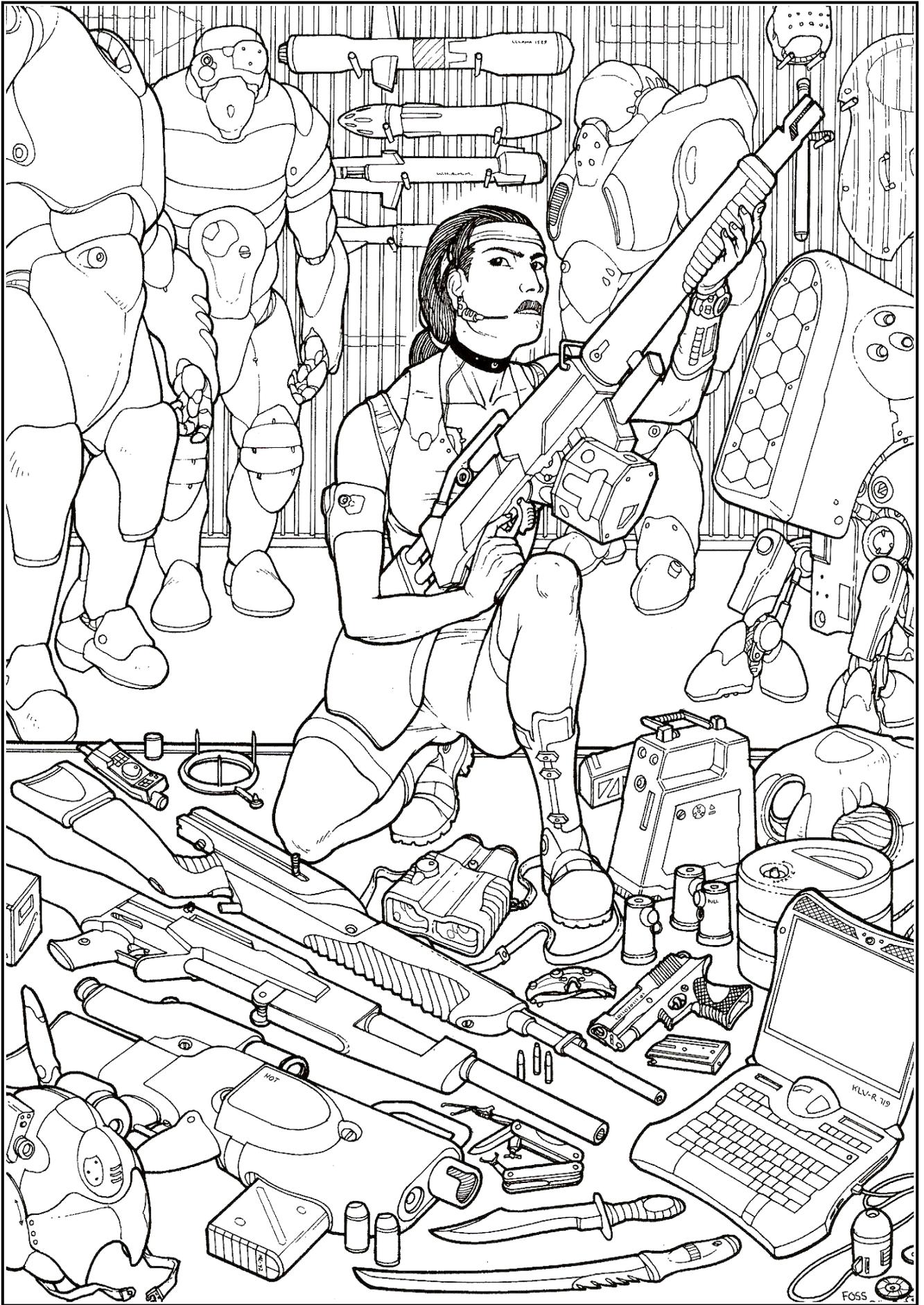
ferramenta para que sua vontade possa alavancar a realidade.

Afinal, não é para isso que estamos aqui?

—

William Albacastle (Willy Pete)

Administrador F-T, Technica, Atlanta



FOSS

CICLO ⊕ DOIS: CÓDIGO ⊕



Você sabe sobre do que se trata. Então como você chegou aqui? De acordo com as Tradições, cada Iterador trabalha feito um escravo sem parar o equivalente a quatro anos num campo de recrutas dos infernos, tendo algum tipo de chip de computador supervigilante sempre presente pregado em si e tendo em troca de seu trabalho uma maleta de cérebro frito vindo de uma sessãozinha de condicionamento.

Está perto da verdade, de certo modo. Iteradores

passam por um tipo de campo de recrutas. Isso é chamado de suporte técnico. Você já *ouviu* alguma das perguntas que essas pessoas fazem? “Eu coloco o mouse no chão e começo a pressioná-lo com meu pé como uma máquina de costura, mas ele não faz nada”, “Certo, tenho o mouse sobre a tela onde quero, agora eu cliço?”, “Por que é tão difícil retirar esses disquetes dessas embalagens plásticas e como eles nunca parecem funcionar direito?”. É suficiente para distrair os homens (e mulheres) mais Iluminados. Qualquer pessoa que pode sobreviver a *isto*, *merece* um estalo de Iluminação.

⊕ ORGANIZAÇÃO ⊕ DA ÍTERAÇÃO ⊕



Voltando ao assunto sério. A Iteração X funciona como, numa metáfora da área, uma máquina bem lubrificada. Cada convocado e agente tem um papel e um lugar específico na organização. O que não é apenas um hábito, é porque devido o trabalho que a Tecnocracia realiza é muito importante que não haja espaço para erros, excessos e corpo mole.

No fim da cadeia alimentar estão os **proletários**. Na verdade, esse termo é impróprio, especialmente visto que alguns jovens operativos Iluminados ainda mantém companheiros não-Iluminados que vão para a escola com eles e que ainda consideram colegas. Esses baixos escalões fazem, predizendo, um monte de trabalho chato. Pessoas nesse nível tendem a ser operários, trabalhadores, serventes e soldados. É um espectro muito amplo. Por um lado, isso inclui basicamente fixos mas inexperientes engenheiros, químicos, metalúrgicos e designers. Por outro lado, também incluem aqueles que constituem a espinha dorsal da Convenção quando problemas vem a tona — os receptores de toda a hardware, tecnologia e coisas que causam estrago.

Proletários raramente tem qualquer tipo de responsabilidade além do serviço básico ou qualquer conhecimento que os acompanha. Eles não precisam disso. Se um laboratório cheio de químicos é ordenado a fazer um composto para têmpera, eles fazem um composto químico para têmpera, recebem seus contracheques e vão para casa sem questionar. Do mesmo modo, um esquadrão de tropas especiais em serviço para uma unidade especial operativa governamental apenas seguem ordens. Não há necessidade para qualquer conhecimento especial para fazer isso. Em muitos casos, pessoas neste nível nem mesmo estão cientes da Convenção ou da Tecnocracia. Eles podem estar vagamente cientes que há alguma coisa maior na área, mas possuem pouco ou nenhum acesso aos trabalhos internos dos amargos conflitos pela realidade. O proletário típico sequer sabe sobre a existência da magia, dos mortos-vivos, espíritos ou qualquer desses distúrbios — ele apenas projeta e executa as ordens vindas de cima. Esse é um extra para ter uma vida normal, essas pessoas não são todas Massas que sofreram lavagem cerebral num laboratório. Entretanto, apenas trabalham dentro dos interesses da Iteração X, quer seja através de influência direta e exercício da função ou por meio de seus próprios interesses competitivos.

Proletários em funções de combate direto — soldados — normalmente portam e usam algum tipo de equipamento disponibilizado pela Convenção. Esses soldados não são apenas detetives e recrutas. Eles são normalmente são tropas especiais, porém soldados de baixa patente que seguem ordens; imagine-os como

Policiais Federais ou outro tipo de elite. Seus oficiais tendem a ser indivíduos de alto posto sob serviço mais direto para a Convenção. Disputas com hálito de fogo, transgressores cuspidores de monstros são frequentemente assinalados como “missões secretas do governo contra experimentos terroristas e genéticos” ou apenas como “alucinações de trauma pós-combate”.

Bem acima do posto e dos autos estão os **armaduras**, que advém dos recém Iluminados ou dos cidadãos extraordinários alistados. Armaduras possuem talentos especiais que os permitem conduzir tarefas específicas para a Convenção. Devido seus talentos, normalmente possuem um vago conhecimento do que está havendo, mas não tanto assim. Eles não vêem o grande projeto, mas ao menos podem fazer algumas perguntas e ter uma dose de verdade.

Armaduras são, como o nome sugere, o braço da Convenção. Ao passo que proletários normalmente executam as tarefas da Iteração X por planos e rotinas, os armaduras possuem alguma liberdade e arbitrariedade para executar tarefas. Um grupo de químicos proletários pode ser convocado para trabalhar numa fórmula específica, mas seu diretor armadura é encarregado simplesmente com a introdução de produtos químicos novos e úteis para o campo de batalha ou para aplicações médicas (ou cerâmicos, ou hibridização, ou o que seja).

Armaduras de combate são os oficiais da Iteração X: ciborgues, soldados veteranos e unidades Iluminadas com chips em seus ombros. Tais tropas representam o ápice dos perigosos conflitos com Tradicionalistas e Transgressores da Realidade. Armaduras normalmente sabem o suficiente das ameaças dos transgressores e reconhecem a possibilidade de “manifestações psíquicas renegadas, aberrações dimensionais e fenômenos inclassificáveis”. Isso não quer dizer que eles acreditam em **magia** — mas reconhecem que a ciência Tecnocrata pode ser apenas um meio de ver as coisas. Além disso, um armadura nesse nível normalmente está tão bem treinado e instruído que a idéia de uma espécie de magia aleatória defendida pelas Tradições não é nada mais que um pensamento terrivelmente perigoso.

Armaduras cientificistas normalmente se especializam em um campo particular. Dentro daquele campo, o armadura é cobrado para mostrar um alto nível de competência e usar julgo pessoal no avanço dos objetivos da Iteração X, tão bem como sua capacidade de seguir ordens. É claro, isso nem sempre vem como “ordens”. Se você está trabalhando para uma firma e seu diretor de projetos diz para você fazer algo, você faz — é sua função, especialmente quando você imagina que seu diretor de projetos e seus associados são as poucas pessoas no mundo com quem pode trabalhar e que realmente podem entender o que você está fazendo!

Acima dos armaduras estão os **controladores**, que

supervisionam a Convenção em âmbito superior. Como membros de alto posto da Iteração X, os controladores observam o custeio das tarefas, a construção e a sua aderência ao Cronograma, além do planejamento para o treinamento de membros inferiores. Controladores são, efetivamente, um tipo de “conselho” da Iteração X, tal como o é. Para um grupo de cientistas com uma enorme gama de especialidades, posicionados por toda a parte do mundo e com apenas um contato esporádico, isso não significa muita coisa.

Então o que exatamente os controladores fazem? Bem, eles debatem sobre planos e objetivos de pesquisa a longo prazo. Eles examinam relatórios dos armaduras e das amálgamas, decidem o que é mais importante para alcançar, quando e como. Eles calculam que programas de pesquisa precisam de um empurrão e quais merecem indicações. Algumas vezes eles irão associar-se com outras Convenções, fazendo relatórios cruzados e mantendo os outros grupos contentes.

No geral, controladores estão plenamente conscientes do que está acontecendo. Eles sabem os segredos sujos da Tecnocracia — a real história do mundo (em sua maioria, desde que a NOM não se envolva), a “magia” das Tradições, além dos potenciais problemas com o Cronograma e a introdução da ciência na humanidade. Entretanto, devido a sua mentalidade plena, eles têm a tendência de distanciar-se deles mesmos. Algumas vezes isso faz com que surjam trabalhos peculiares ou casos onde os antigos intelectuais decidem implementar uma política que não faz sentido no mundo real — coisas como documentos escolares. (É, isso vai funcionar. Você faz as escolas competirem com a única coisa que elas podem — níveis. O que elas farão? Elas passarão todas as crianças, independente do mérito porque, de outra forma, ninguém enviará as crianças para lá e as escolas não receberão dinheiro algum).

Antes da Tempestade Dimensional, da grande desordem e da convocação da Operação Ragnarok, a Convenção tinha níveis maiores de autoridade, também. Em teoria, o Computador também despachava várias ordens. Até mesmo os não-Cultistas da Máquina estavam atentos; credo, o Computador poderia ser quase-infalível e super-inteligente, claro que estavam atentos para ouvir. Nesses dias, isso não é mais que uma opção. Isso normalmente é uma coisa boa. Controladores não tem que justificar suas despesas e programas ao Controle cuidadosamente como de costume. Essa amplitude de liberdade significa mais programas com impacto sob as questões atuais do mundo real e menos buscas após os supostos ressentimentos de cérebros de 200 anos ciberneticamente sustentados dentro de tanques. Resultado disso? Os programas da Iteração X tem recuado o Pogrom significativamente, reduzindo orçamentos bélicos e retornado no foco do que a Convenção afirma fazer melhor: fazer ferramentas úteis para capacitar todas as pessoas.

Exclusos em algum espaço extradimensional está o

sombrio **Controle** e o **Computador**. Esses dois possuem igual influência dentro da Convenção — hoje em dia, menos. Embora em teoria o Controle e o Computador sejam supostamente superinteligentes e planejadores supremos ao longo-prazo, na prática eles não estão realmente ao alcance do ritmo das coisas no mundo real. De vez em quando uma mensagem passa, seja através de uma onda dimensional ou através de uma nave dos Engenheiros do Vácuo. Em tais casos, é melhor os controladores progredirem; não comentando quem está realmente agindo como os olhos e os ouvidos para o Controle. Além disso, essas entidades são responsáveis pelo decreto final do Cronograma e assim do plano inteiro para extirpar problemas transgressores e acelerar o lançamento de tecnologia benéfica para o homem. Até agora, na era moderna, tais comunicações são raras.

CONSEGUINDO AS COISAS

Não é qualquer um que entra na Iteração X. Embora seja verdade que qualquer pessoa possa se tornar Iluminada, ela não simplesmente alcança um nível de engenharia e ciência avançada do dia para a noite. Tornar-se um Iterador testado e aprovado exige trabalho e estudo.

O que é uma vantagem da Convenção sobre as Tradições. As Tradições estão desesperadamente recrutando qualquer otário à vista — até mesmo criminosos, loucos e os terminantemente imbecis. A Iteração X busca nada menos que os melhores. Não há sentido em recrutar pessoas que não podem nem mesmo melhorar suas próprias vidas, quando mais que o objetivo é melhorar a qualidade de vida de todos.

Iteradores muitas vezes têm que ter pelo menos duas das três atitudes para passar pela classificação, entrevistas e treinamento preliminar.

Disciplina. Um Iterador sentimentalóide não termina nada, fabrica ferramentas que não funcionam, falha em manter-se atualizado com as últimas tecnologias e basicamente traz benefícios a ninguém. Não dizendo que Iteradores não possam ser lobos solitários ou sonhadores, claro. Mas quando a merda cai no ventilador, Iteradores tem que ser capazes de se livrar disso nas horas extras e durante tarde da noite. Algumas vezes o projeto precisa sair e precisa sair **agora** e você não pode fazer qualquer coisa sobre isso. E isso vai junto com o ditado de que qualquer Iterador que provavelmente verá um combate **não deve, absolutamente, entrar em pânico.**

Educação. Não há tempo a perder com alguém que nem mesmo sabe o que é álgebra simples. Existem algumas raras exceções, mas muitos Iteradores precisam ser capazes de compreender as teorias por trás da engenharia, ciência computacional, probabilidade... ou ao menos fingir muito bem que entende. Isso significa uma educação. Felizmente educação superior é prioridade de muitos países hoje. Todavia, é uma maneira sutil de discriminação. Indivíduos muito

talentosos podem algumas vezes ganhar patronato e bolsas de estudos para verificar se eles darão bons Iteradores após seu treinamento universitário.

Camaradagem. Tecno-nerds podem até não transar, mas eles certamente se dão bem quando estão em seu elemento. A rivalidade pode ser cerrada, mas todos sabem o que cada um está dizendo. Isso é uma grande parte da “máquina-bem-lubrificada”. Iteradores precisam ser capazes de trabalhar em equipe, compartilhar pesquisas e se comunicar de forma eficiente. Intrusos e solitários são raras exceções num tipo casual de caçador-assassino-automato-ciborgue. Guarde seus relatórios, publique seus artigos e lide com colegas sobre projetos importantes diariamente.

INICIAÇÃO E IDA

Por volta do século XX, a Iteração X confiava amplamente no IDA — Implante Digital de Aprimoramento — como um tipo de “ritual de iniciação”. O IDA adiciona um computador co-processante ao seu hospedeiro, mas também exige a amputação de uma parte do cérebro para alocação. Os Iteradores tipicamente removem algumas áreas relacionadas a funções de juízo moral — um procedimento inicialmente proposto por um Mestre da Iteração X de 250 anos de idade que queria que seus estudantes não tivessem pensamentos sobre acatar suas ocasionais-ordens-de-cunho-questionável e mais tarde apoiadas pelo Computador.

Perto do século XXI, com a vinda da Tempestade Dimensional e problemas associados a ela, muitos jovens Iteradores viram isso como uma solução inaceitável e um problema óbvio. Alguns Iteradores se recusaram a usar o implante IDA, apesar das vantagens óbvias de possuir uma rede computacional e um aparelho aprimorado dentro do crânio. Outros trabalharam para melhorar o IDA para que não fosse não agressivo, mas que pudesse deixar o núcleo do cérebro do paciente intacto.

A vasta maioria dos Iteradores de antes do ano 2000 tem ou tinham implantes IDA. Depois disso, seu número caiu dramaticamente, para talvez algo em torno de 50 a 60 % da Convenção. Com a introdução do IDAA (veja p.78), muitos Iteradores mudaram dentro de um ano para o novo modelo e usam técnicas Progenitoras de neuro-regeneração para restaurar as porções extirpadas de seu tecido cerebral. O resultado disso é que muitos Convencionistas possuem conectividade computacional sem a perda de funções normais e alguns tem evitado o IDA completamente. Alguns raros ainda usam os antigos implantes, nem por hábito ou preferência pessoal, mas o aumento dessa “velha guarda” recebe desdém do resto da Convenção, que não vê razão para confiar numa ferramenta ultrapassada e potencialmente perigosa quando há uma versão melhor disponível.

⊕ CANTINHO DO SUPORTE TÉCNICO

Não ria — o suporte técnico realmente é um dos meios primários que a Iteração X encontra novos recrutas. É um trabalho que exige amplo conhecimento, paciência sem limites, boas técnicas de comunicação e a habilidade para imaginar soluções para problemas a partir de dados limitados. É uma grande combinação de disciplina e intuição. Especialistas de suporte técnico podem começar como proletários sem perceber, ajudando localizar e corrigir problemas em campo. Aqueles que adquirem experiência suficiente prestam serviço a classes de treinamento especiais e sobem na vida. Líderes de equipes de suporte técnico algumas vezes podem ganhar uma bolsa escolar e se desenvolver.

Além do que, o suporte técnico possui uma grande vantagem — qualquer um que aprenda completamente a diagnosticar e recuperar tecnologia aprende métodos e truques para diminuir a lista de possíveis problemas e consertá-los mais rapidamente. Isso recompensa a longo prazo quando se lida com aparelhos extraordinariamente meticulosos. Fontes de suporte técnico podem ajudar um Iterador em descobrir soluções espertas para as “características não documentadas” de um novo hardware ou software.

⊕ INTERNOS

O segundo método potencial é através de internato. Diferente do suporte técnico, internos efetivamente trabalham em laboratório. A maior parte deles lustram ferramentas, máquinas e botas. Não é um serviço glamouroso, mas uma chance de aprender. Aqueles que demonstram brilhantismo e se sobressaem podem ser mantidos em serviço para eventualmente se tornarem parte da Convenção.

Internatos são exigentes visto que eles raramente pagam bem e há uma competição constante entre outros internos para chamar a atenção. Ainda sim, são um tipo de versão moderna de aprendizagem. Você traz alguém para aprender as paradas e ele ajuda fazendo o trabalho braçal dentro do laboratório a medida que aprende algumas coisas. Se ele mostrar serviço, você recebe algum prestígio entre seus colegas por ajudar a treinar um gênio prodígio. Apenas torça para que ele não termine disputa com você sobre a posse do trabalho!

⊕ PEÕES

A Iteração X também precisa de soldados. Embora a Nova Ordem Mundial possua suas garras no governo, alguém tem que testar todas as novas armas e reforçar as políticas transmitidas pelo Controle e pelos Tecnocratas de alto posto. As outras Convenções podem possuir seus próprios agentes, mas eles carecem do poder de fogo bruto das ferramentas da Iteração X. Deste modo, desde a época dos Artífices tempos atrás, os Iteradores treinam e equipam tanto soldados como cientistas.

Peões são exatamente isso: especialistas de combate direto. Raramente eles possuem qualquer treinamento técnico avançado além do que é exigido para usar os

itens fornecidos. Não há muito espaço para o avanço aqui. O melhor deles pode esperar por uma promoção para uma posição de oficial e uma chance de liderar ao invés de seguir. Muitas vezes, peões não recebem muito conhecimento novo a medida que recebem novos aprimoramentos. Esse tipo de recrutas podem vir de soldados dispostos e operativos especiais, a ciborgues psicologicamente malucos que passaram por uma reconstrução maciça após um acidente e precisam de ajuda psicológica. Ei, se isso faz eles se sentirem melhor e avança o Cronograma, então tudo bem.

ALUGUEL

Em raras ocasiões, um técnico já treinado ou Iluminado aparece e tem sucesso para a Convenção — como, digamos, um outrora Adepto Virtual desertor. Esses caras possuem uma batalha penosa. Há pouca confiança ou camaradagem. Deste modo, tudo se resume a disciplina e educação para fazer nome. Alguns que mostram que não tem nada para oferecer e querem se juntar com direito a todas as prerrogativas do clube recebem um lembrete cortês para apresentar um currículo melhor. Não é impossível para um estranho se transferir, mas certamente não é fácil. Existem questões de lealdade, competência e habilidade para entender-se com antigos inimigos em potencial.

Pior ainda, normalmente aquisições pessoais desse tipo exigem um re-treinamento substancial. O que é uma dor no ovo. A Nova Ordem Mundial sempre fornecem algum tipo de condicionamento, o que leva tempo e algumas vezes arruína a psique do recém-chegado. Você acha sondas cerebrais algo drástico com indivíduos indispostos, tente alguém cuja mente está em colapso. Aqueles que fazem isso entretanto, felizmente, quase sempre nunca recusam. Eles passaram pelos severos testes de lealdade; eles não querem representar os malditos traidores.

MUDANÇA DE DEPARTAMENTOS

Embora não seja impossível, é raro que um Iterador seja transferido uma vez que esteja completamente alistado. Estudantes possuem uma grande liberdade de ação. Escolha uma empresa, qualquer empresa; é depois de você se formar que você precisa se prender a seu emprego.

Estudantes instruídos não têm muitos problemas em mudar suas ideologias. Apesar de tudo, a Iteração X segue um belo ideal homogêneo. Mudar para uma diferente pesquisa, alterar seu projeto, estabelecer algumas novas prioridades — sem problemas. Nossa, os cientistas descansam de tempos em tempos. Algumas vezes você não tem escolha a não ser arrumar um novo trabalho.

Se você não tem um manual, entretanto, você está na merda. O que você faz com um peão que perde a vontade de lutar? Você enfia um chip nele. Certo, então a Convenção não é tão impiedosa mais. Certo? Certo?

Ei, eles recebem membros protéticos quando são amputados em combate. Não é como se a Iteração X fosse completamente desprovida de compaixão.

SOBREVIVENDO

Uma vez dentro, fazer “o trabalho” é tudo o que importa. Não é segredo que poucos Iteradores se casam, tem filhos ou se entregam a longas férias. Eles simplesmente não possuem tempo (e vários deles odeia crianças, além do que). Francamente, o trabalho do Iterador nunca termina. Há sempre outro projeto para seguir no Cronograma, outro transgressor para suprimir, outro joguinho político mesquinho. Isso é suficiente para fazer alguém gritar de frustração — exceto as personalidades que agem sob alta tensão que amam tudo isso.

Recrutas jovens e espertos normalmente equivocadamente acham que trabalhar para a Convenção (se eles imaginam isso) é simplesmente uma questão de trabalhar insistentemente em um projeto até que ele seja concluído, então seguir para o próximo. O que nunca é simples. Orçamentos são cortados. Prazos avançam. Especificações do projeto são alteradas, depois descartadas, depois reiniciadas. A administração do projeto muda e o estilo de administração muda com ele. Interrupções de renegados Tradicionalistas podem mandar um projeto inteiro pelos ares — e pouco pode desmoralizar um interno mais do que ver toda sua teoria experimental sobre o plasma desestabilizar e se desestruturar por causa de um maldito que não consegue sequer programar seu próprio videocassete e se diz estar a frente desse pequeno “mundo de fantasia”.

Por outro lado, não falta trabalho. Peões são altamente treinados em máquinas de combate. O exército não se desfaz de máquinas altamente treinadas em combate; tipo de treinamento que custa uma fortuna. Qualquer peão que queira esse serviço pode ser remunerado por 10 anos de serviço, outros 20 anos de serviço administrativo e uma gorda aposentadoria ou uma pensão. Aqueles que não se recuperam de ferimentos, é claro. Muitos possuem uma melhor qualidade de vida devido a implantes médicos recebidos no dia-a-dia: filtros de toxinas, reposição de órgãos, sistemas de reparo são completamente acessíveis em campo e também para um soldado robusto, vivido e entusiasmado.

Igualmente, profissionais técnicos instruídos não ficam sem trabalho. Verdade, a indústria da TI passa por altos e baixos. Buuuuu para os Adeptos Virtuais. Iteradores não são apenas manés em TI; eles são engenheiros, projetistas e matemáticos. Cada universitário no mundo tem algum tipo de programa que pode beneficiar alguém que pode fazer uma máquina melhor, trabalhar com um código mais severo ou preparar um programa. Mostre a eles um pouco de Ciência Iluminada e BOOM! Estabilidade instantânea.

AS DEFICIÊNCIAS

Oh claro... um pequeno extra que merece ser dito. O treinamento da Iteração pode ser muito árduo. O que significa muita instrução, um rígido planejamento e talvez um poderoso e mortal treinamento de combate. Nem todo mundo faz isso. Entretanto, aqueles que não fazem o estilo não necessariamente tem uma vida ruim. Cada ferramenta no seu lugar para o trabalho apropriado, certo?

Estudantes, internos e professores que não conseguem notas ou que gastam-se, normalmente são “cutucados” em direção a uma carreira mundana, levemente menos exigente. Esses indivíduos podem conservar as conexões com a Convenção por algum tempo. Eles não são confiáveis o suficiente para possuir qualquer status, mas de vez em quando alguém aparecerá para checar sua pesquisa ou dar uma pista ou um cutucão. Algumas vezes um antigo membro possui uma última grande centelha de inspiração na vida. Paga-se para tê-los por perto, ao invés de apenas chutá-los.

Peões são um pouco mais difíceis de se lidar. Um peão fracassado, por definição, possui algum problema insolúvel que o impede de trabalhar em funções de combate. Visto que a Convenção pode reparar muitas das perdas físicas, isso significa tanto um problema psicológico, ou... bem, é isso. Um soldado amigável não pode lutar, ou gosta de lutar muito, ou tem algum problema na cabeça. Setor Oito. Um soldado que atravessa tal problema tem duas opções e ele pode ou não ter uma escolha, dependendo de quão estável e lúcido ele seja. A primeira é aposentadoria compulsória. Um antigo funcionário do Setor Oito (“os malucos”) não é bom para o mundo corporativo, mas isso é melhor que o hospício. O peão pode seguir em frente com sua vida, mas normalmente ele perde todas as melhoramentos físicos de combate (ele conserva simples próteses) e é submetido a um condicionamento para remover memórias de incidentes incomuns. A opção dois é tornar-se um completo HIT-Mark. O cérebro do soldado torna-se um pedaço semi-residente de carne para fornecer alguma força motora ao corpo de maior parte cibernético. Os psicologicamente dementes e com raciocínio debilitado normalmente tem esse fim. Isso é compaixão. Isso permite modificação biônica para remover ou superar muitos dos problemas neurológicos; o soldado pode ser ajustado por computador ou auxiliado em tomada de decisões e análises. Assim o peão tem ao menos uma chance de viver uma vida útil. Alguns mentalmente debilitados deliberadamente escolhem esse desfecho a continuar existindo como um incapaz mental — isto é, aqueles com capacidade mental suficiente para compreender sua situação.

TRABALHANDO ⊕ ⊕ ÂNGULO

Dadas as eficientes técnicas administrativas da Convenção, alguém pode supor que as relações

interpessoais quase não são o problema que eles normalmente são nos círculos acadêmicos. Menos punhadas pelas costas, mais compartilhamento, certo? Sim e não.

Como o Sindicato adverte, uma burocracia 100% eficiente é Paradoxalmente um verdadeiro inferno. Não existe hoje modelo administrativo que possa remover completamente todos os problemas do sistema. Isso pode ser proveniente das muitas coisas que tornam os humanos gerenciáveis. Veja, é das paixões que os humanos ganham direção para fazer as coisas. Você tem que amar um projeto para realmente trabalhar nele ou estar furioso para lutar por ele. Mas essas mesmas paixões podem levar você a fazer coisas estúpidas também, como sabotar o projeto de alguém ou socar seu supervisor (seu estúpido, desculpe FDP). Qualquer coisa que você faça para mitigar os problemas é essencialmente enfraquecer essas paixões. Você pode reduzi-las — fazendo do homem tal uma máquina eficiente — mas você só pode chegar até certa distância antes de perder a chama que faz da pessoa um grande inovador.

Assim, os Iteradores ainda tem que viver com políticas. Felizmente, não é tão ruim como parece. Politicagem não é o centro da coisa da Iteração X, diferente do Sindicato e da Nova Ordem Mundial. Além disso, é uma jogada por subvenções, privilégios de pesquisa, mais pessoal, melhores instalações, alavancar projetos pessoais e estabelecer novas propriedades. O Sindicato mantém olhos atentos sobre o puxar de cordas, desta forma cada Iterador justifica seus projetos e assegura que eles estejam sendo merecedores de financiamento.

Internamente, isso resulta num pouco de arrancabo e também um pouco de punhaladas pelas costas. Grupos de projetos tendem a ser cerrados. Qualquer amálgama que tenha um objetivo coletivo, terá todos os seus membros aplicando seu carisma e influência para manter vivo o projeto da amálgama e assegurar que ele seguirá em frente. E não há melhor forma de causar uma boa aparência que ter um projeto bem sucedido que gera resultados.

Por outro lado, sabotagem é rara, mas não inédita. Ainda assim, os controladores franzem a testa para esse tipo de ataque. Apenas os Iteradores mais verdadeiramente fodidos possuem tendência para fraudar outros projetos. Por fim, todos estamos jogando no mesmo time, certo?

O que é outro ponto forte da Iteração X sobre as Tradições. Quando eles dizem que estão juntos, eles estão juntos.

ARRUITIANDO ⊕ PROBLEMAS

É fato, ninguém é perfeito. Uma merda ocasional acontece e algumas vezes alguém é prejudicado ou a paixão por um projeto atropela o bom senso (e talvez o IDA). Quando alguém sai da linha na Convenção, os armaduras e os controladores tendem a pesar pesado.

Desatinos menores podem incluir coisas como arruinar um projeto importante, estragar os dados ou gritar para o controlador e xingá-lo. Esse tipo de coisa pega mal para a carreira de alguém, mas não compromete todo o progresso do Iluminado. Claro, um Iterador pode não receber aquela promoção ou prêmio de fim de ano, o que pode ser um pouco mísero. Algumas vezes isso significa uma transferência ou um rebaixamento. Isso também pode ir parar no registro permanente. Em alguns casos raros, poderia levar uma visitinha ao Condicionamento.

Desonras maiores incluem coisas como foder com outros membros da Convenção (atirar na cabeça dos colegas de laboratório, destruir o projeto de alguém), explosões e sabotagem de projeto da Convenção ou venda de importantes segredos. Essas qualidades garantem uma rápida visita dos Chapéus Pretos e Óculos Escuros, que “acompanham” o ofensor ao

Condicionamento. Ainda assim, a Tecnocracia não é tão desalmada. Qualquer um que se submete ao Condicionamento pode muito bem ser transferido para um novo serviço sem maiores estigmas além de nota de um passado de irresponsabilidade. Nada muito vergonhoso. No entanto, a pessoa não fica em seu antigo emprego; muitos problemas em potencial com antigos associados indispostos a perdoar e esquecer. Em alguns casos, essas atitudes drásticas podem caber uma “aposentadoria”. O que pode significar um silencioso sumiço em nome de algum tanque retalhador-de-corpos ou ceifador de órgãos Progenitor, meus amigos.

Oh, e aqueles que se vendem para o outro lado? Eles acabam com armaduras e peões sendo enviados atrás deles. É perigoso demais permitir aos Tradicionalistas saberem o que está acontecendo; não podemos deixar os segredos de mercado vazarem. Além disso, é uma mensagem para o resto — *não troque de time*.

METODOLOGIAS



Como todos os grupos com afiliações diversificadas, a Iteração X tende a se organizar em sub-culturas baseadas mais em interesse e afinidade que em posição. Historicamente, rivalidades podem ser vistas entre essas facções individuais por aqueles que estão de fora da Convenção, tanto amigos quanto inimigos. Na verdade, existe pouca rivalidade ou atrito

entre as facções visto que a maioria dos membros não pensam em si mesmos como membros de uma Metodologia em primeiro lugar (“eu sou um engenheiro, você é um pesquisador, ele é um Estatístico”). Normalmente alguém percebe conflitos entre indivíduos da Convenção. É muito difícil colocar centenas de homens e mulheres muito inteligentes, muito determinados e quase obsessivos, dentro de uma mesma organização sem que conflitos de personalidade se tornem um problema sério, mas é exatamente o que a Tecnocracia como um todo tenta fazer. Não devia ser surpresa de que é um ato de equilíbrio dinâmico com resultados ocasionais inevitáveis.

Existem quatro Metodologias ativas apresentadas pelos membros da Convenção. Três delas possuem uma história longa e envolvida com as outras facções; a quarta é muitas vezes vista como uma Metodologia

“menor” pelas maiores. Mais proto-Metodologias existem como termos pejorativos e referências entre a cultura; todos esses nomes foram, de uma só vez, grupos convenientes de cabeçalhos para se referir a “todo mundo gosta disso”. Nada garante as futuras gerações de se referirem aos “Nanos”, aos “Tecnólogos Militares-Industriais” ou aos “Intervenção Hardware”, exceto o potencial de alguém no poder trabalhar com tal nome em um documento oficial de algum lugar.

APRONTANDO EM SUA PRÓPRIA CASA

Em certos círculos (particularmente entre os Administradores da Função Temporal e os Estatísticos), é considerado o ápice da conquista trabalhar em referências de trabalhos oficiais, valendo pontos extras se o documento é algo a ser registrado publicamente. Algumas vezes que “óxido de 2-hidrogênio” virou o nome para água ou “síndrome de inversão retrocranial” foi para revisão, deixou clara que as referências valem menos que faz o Tecnocrata falar que a “ascese biológica é a prática chave do resultado da harmonia monetária” em um anúncio público do novo Plano Quinquenal.

Ocasionalmente, é difícil determinar se tal inclusão veio ou não de um funcionário.

Muitos Estatísticos pensam que são a primeira Metodologia da Convenção. Qualquer que afirme isso em voz alta normalmente recebe copos de isopor por todo corpo, muitas vezes ainda com café, pelo seu sacrilégio. A questão de que o primeiro Homem tenha gerado fogo ou simulações tende a arranjar egoístas irritados além da conta.

HISTÓRIA

A nomenclatura da Metodologia Estatística é um tanto imprópria. Um nome melhor poderia ser “simulacionistas”, visto que são os Estatísticos que investem uma grande parte de seu tempo incutindo números e fatos em imensos bancos de dados, filtrando isso em inferências significativas, padrões perturbadores, representações subjacentes e repercussões de assuntos mais abrangentes. Os primeiros verdadeiros Estatísticos vieram a existir quando os primeiros homens começaram a docificar e estruturar suas teorias sobre a vida. Isto é uma distinção extremamente importante a ser notada. A codificação e a estruturação do desconhecido permite a alguém aplicar o intelecto humano para compreender o universo. Isto é exatamente do que os Estatísticos são dependentes e seu objetivo final é: a compreensão de tudo o que é desconhecido.

Poucos Estatísticos têm trilhado aos livros de história, porque é muito difícil esconder as vantagens de alguém nos campos do prognóstico e da formulação dos olhos dos Adormecidos. Claro que é possível que histórias sobre grandes videntes que usavam métodos arcanos de lançar ossos e outros meios, que escreviam em línguas estranhas e unindo a tabelas astrológicas terrivelmente complexas foram, de fato, deturpações históricas de Estatísticos primitivos ou não, de fato, histórias sobre advinhos e bruxas. Devido os incertos cálculos de seus poderes e métodos, isso pode ser difícil afirmar, mas o poder de predizer o futuro através de estranhos estudos, padrões obscuros certamente se ajusta com o tema dos Estatísticos.

OPERAÇÕES

Recentemente, a profusão incrível na quantidade e qualidade dos bancos de dados mantidos, e sua utilidade sempre crescente, é em parte devido aos esforços iniciais dos Estatísticos. Nesse momento, os primeiros computadores das Massas registram os dados do senso mais precisa e rapidamente que os humanos poderiam garantir a contínua inclusão dos computadores no cotidiano. Os Estatísticos observaram isso, e com razão, com grande orgulho. Quanto mais se é conhecido, mais há por conhecer e explorar no sentido abstrato.

Isto leva a outro ramo da árvore Estatística. Não é o bastante coletar dados; alguém precisa usá-los, explorá-los, colocá-los em funcionamento de algum jeito, ou será inútil ou morto. Essa atitude é tão enraizada nos

pesquisadores que o termo “dado morto” é uma gíria interna para “imbecil”. De coisas assim que as subculturas são formadas. A pesquisa de todas essas resmas de informação é finalizada, muitas das vezes, através de simulação. Os bancos de dados alimentam um modelo do fenômeno em questão, no qual, é esperado, que se comporte exatamente como numa situação real seria, quer seja um modelo demográfico do oeste dos Estados Unidos após a última grande tecnologia ter sido lançada quer seja da publicação do Plano Quinquenal meio a selva ou algo um pouco mais imediato como tentar saber a quantidade de chuva precipitada sobre o Leste Europeu.

Devido as amplas áreas de entendimento necessárias para um Estatístico fazer seu trabalho de forma eficiente, muitos dos membros são ecléticos. Existe uma necessidade tremenda para que a Metodologia Estatística não ser simplesmente presa a um teclado. Além dos estimados estatísticos, analistas, programadores e software designers, a Metodologia possui uma vasta quantidade de peritos em opinião pública, futuristas e outros coletores de dados, juntamente a psicólogos, sociólogos e engenheiros plenos. Em diversidade pura, a única Metodologia que pode rivalizar com os Estatísticos são os Administradores da Função Temporal.

CONVENÇÃO

Dentro da Iteração X como um todo, os Estatísticos ocupam a maioria dos papéis de liderança simplesmente porque eles são os mais apropriados para planejamento e prognóstico que a organização precisa. Alguns membros de outros grupos desafiam essa autoridade, principalmente porque muitos deles estão mais interessados em resolver seus problemas locais e explorar seus projetos que lidar com preocupações conspiratórias vãs como um todo. Tensões entre os Administradores da Função Temporal e os Estatísticos podem facilmente esquentar à um nível individual, no entanto, já que as diferenças em questão de onde o grupo precisa ir contra como eles esperam chegar lá surgem o tempo todo.

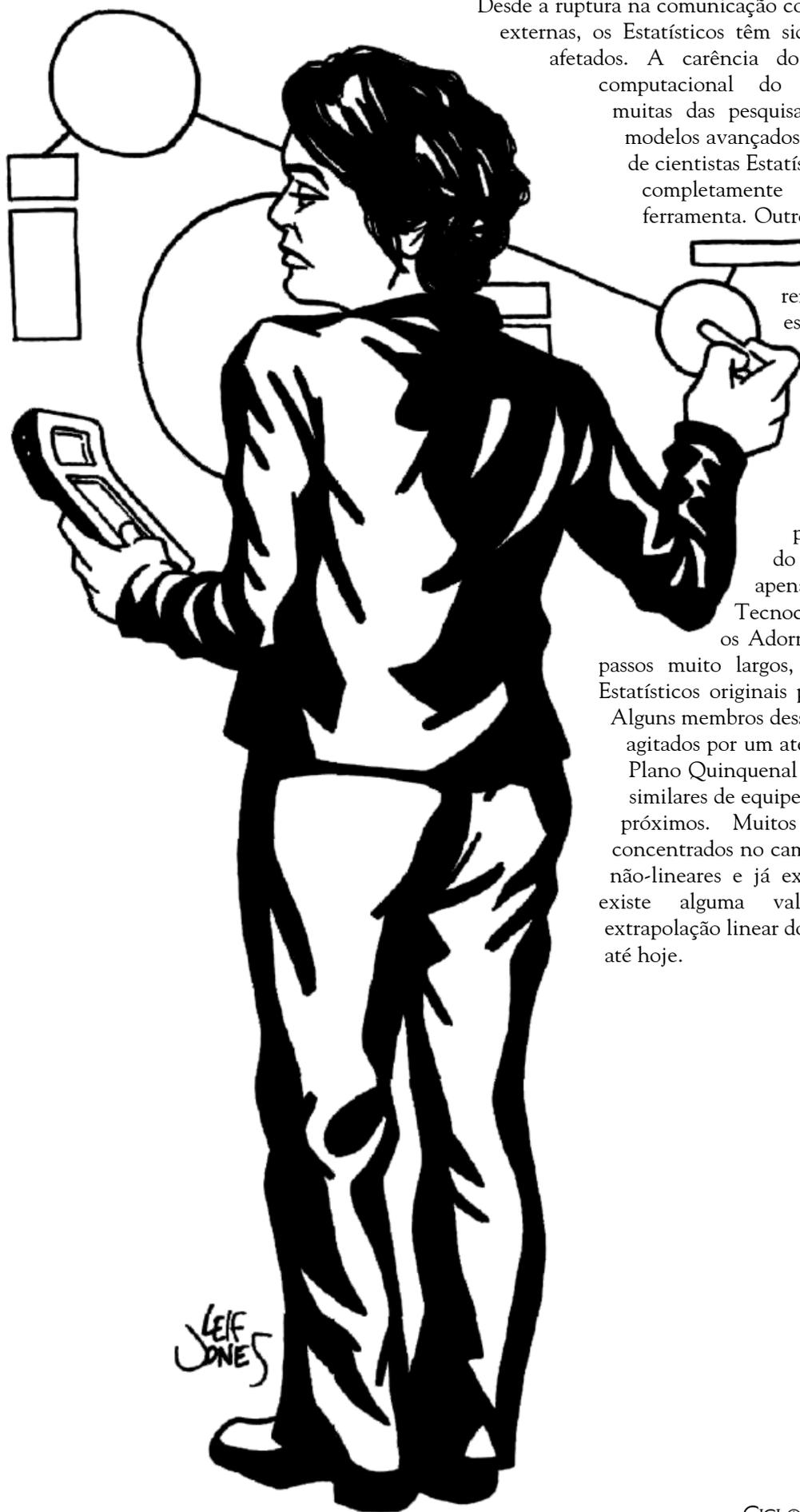
Se são alguma coisa, os Estatísticos são considerados muito indiferentes e inativos pelo resto da Convenção, o que atrapalha as relações, particularmente com os Macrotécnicos. Os altivos objetivos e a obsessão pela simulação em detrimento da experiência dos Estatísticos podem tornar os aplicados cientistas mais reclusos e sentir-se mais conectados com o que *realmente* acontece, uma perspectiva que os Estatísticos algumas vezes carecem. Os Estatísticos fazem pouco para acabar com esse estereótipo, indo tão longe para implicar alguns contextos que o modelo é superior à realidade. Isso é pouco para aproximar os extremistas da Metodologia aos seus colegas. Todavia, existem atritos menores que podem, por outro lado, ser um problema devido a

diferença nos focos, um fato pelo qual muitos Estatísticos são gratos.

Desde a ruptura na comunicação com as colônias e as estações externas, os Estatísticos têm sido apenas moderadamente afetados. A carência do acesso ao vasto poder computacional do Computador interrompe muitas das pesquisas em progresso e muitos modelos avançados, assim um notável número de cientistas Estatísticos sentem que eles estão completamente privados de sua maior ferramenta. Outros, no entanto, acham esse

novo foco necessário nas ferramentas ser renovador e, na verdade, os estimula a inovar ainda mais com a tecnologia que possuem. O crescente impulso na pesquisa de redes neurais avançadas e computação paralela distributiva é assunto do Estatístico, tornando uma parte das capacidades inatas do Computador acessíveis não apenas para os pesquisadores Tecnocratas mas, em termos, para os Adormecidos. Isso tem levado a

passos muito largos, mais que os simuladores Estatísticos originais predizeram, em tecnologia. Alguns membros dessa Metodologia estão muito agitados por um até mesmo ousado avanço do Plano Quinquenal para verificar se resultados similares de equipes híbridas de pesquisa estão próximos. Muitos desses cientistas estão concentrados no campo de sistemas emergentes não-lineares e já expressaram dúvidas de que existe alguma validade para a própria extrapolação linear dos métodos usados no Plano até hoje.



ADMINISTRADORES DA FUNÇÃO TEMPORAL

Os Administradores da Função Temporal são os homens e mulheres que você procura quando busca coordenar eficientemente as coisas, desde o processo de fabricação até a equipe de pesquisa, passando pelo relógio mecânico. Muitas de suas construções que não usam computadores foram semanticamente retirados da Metodologia Macrotécnica com o passar dos anos.

HISTÓRIA

A princípio, os Administradores da F-T são focados em melhorar os processos produtivos. Eles são muito dedicados em estabelecer um objetivo, seguindo por ele através do caminho mais curto e então atingem aquele objetivo com um mínimo de desvio. Introduções anteriores de tais técnicas como as partes permutáveis, a linha de montagem e o Total Quality Management (algumas das quais tem sido mais bem sucedidas que outras) tem coletivamente ajudado nesse processo. Como um todo, os Administradores F-T têm sido bem sucedidos na introdução dessas tecnologias no Consenso. Os Administradores F-T deram origem a muitas das tecnologias que as Massas acreditam ser características do estilo de vida ocidental moderno, do plano inclinado e do automóvel, a rede local sem fio. Quando isso leva a relações interpessoais, os Administradores F-T podem rivalizar com os Homens de Preto em técnicas gerenciais e no geral eles possuem seus métodos mais avidamente recebidos. Ao tentar organizar um quadro corporativo para gerenciar eficientemente um negócio, são milhares de anos de experiência dos Administradores da F-T que você está invocando, das Regras da Ordem até a posição de Presidente.

Originalmente, os Administradores F-T foram os artesões e artífices que construíram e mantinham os instrumentos, tanto mecânicos como pessoais, que mantinham a sociedade coesa. Da Távola Redonda e dos companheiros de Carlos Magno, aos exércitos de terracota de Qin Shihuang, são grandes as chances de que havia um Administrador da F-T precursor cujo mito foi deturpado nos contos. As tecnologias que têm sido introduzidas de tais fontes ancestrais ainda inspiram a produção de maravilhas hoje, sejam elas delicadas filigranas de um esqueleto de um arranha-céu de aço ou os circuitos elétricos de um computador palmtop.

OPERAÇÕES

No passar de alguns anos, os Administradores F-T têm desfrutado um pouco da separação daqueles com foco na criação de tecnologias em larga escala do pessoal administrativo e dos cientistas concentrados em plataformas computacionais. Do ponto de vista dos Administradores F-T, esse é um movimento bem vindo, não apenas porque isso dá a seus compatriotas a liberdade para alçar vôo com suas próprias asas, mas também porque torna a “barra” dos Administradores F-T

menor, mais compacta e mais exclusiva. Esses remanescentes comprometidos a explorar métodos ainda mais eficientes para o gerenciamento de pessoas e de máquinas, agora com uma liberdade ainda maior para perseguir esse objetivo.

A divisão remanescente dentro das posições, entre os administradores e os cientistas computacionais, é mais visível que a divisão interna dos Estatísticos. No lado doméstico da ciência computacional há um pequeno interesse por assuntos de maximizar o potencial humano, visto que os pesquisadores estão sempre buscando meios computacionais menores, mais rápidos e mais portáteis. Especialistas em computação dos Administradores F-T produzem os hardwares mais avançados usados pela Tecocracia. Isso inclui tudo, desde os vastos repositores de bancos de dados multi-petabyte dos Estatísticos e os hardwares de bio-monitoração dos Progenitores aos notebooks do Sindicato. (O interessante é que, embora os Administradores F-T forneçam a maioria dos hardwares, são os Estatísticos quem fornecem a maioria das técnicas de software).

Do outro lado, é claro, você tem a face administrativa e é muito fácil contemplar a influência que eles tem em cada projeto importante dentro e fora da Tecocracia. Programadores de gerenciamento eram tidos como “gatos domésticos” e não existe ninguém mais qualificado para conduzir esses felinos que um especialista Administrador F-T determinado. Munidos com perfis de personalidade detalhados, insights psicológicos e um profundo entendimento de como os grupos trabalham coesos, eles podem entrar e tornar um grupo conflitante pessoas temperamentais iredutíveis em colegas coerentes e eficientes dentro de um mês. Por razões óbvias, a maioria dos negócios de engenharia computacional do outro lado da divisão dos Administradores F-T é revista pelos Administradores F-T como um todo. Esse é um casamento nitidamente feito no Paraíso.

Desses grupos mais prováveis a serem inclusos na afiliação dos Administradores F-T, a maior variedade é vista entre os gerentes. Influenciados pela propensão da Iteração X em fazer o que está se falando, a maioria deles são peritos em áreas onde se encontram responsáveis em coordenar, seja um design computacional ou serviço militar. Um número deles atualmente co-treina com outras Convenções a fim de servir como administradores ativos também em seus próprios projetos, quando nada menos que um especialista em gerenciamento fará. No lado de design de hardware da divisão, você tem físicos capacitados, engenheiros mecânicos, engenheiros elétricos e toda a panóplia de acadêmicos que tentam colocar a teoria em prática. No entanto, existe um novo núcleo de psicólogos e especialistas em design de interface que estão trabalhando duro para otimizar não

apenas a própria máquina, mas o meio que o usuário interage e trabalha com ela para uma finalidade. Essa nova espécie de engenheiro da Iteração X está sendo amplamente bem vinda tanto em círculos Tecnocratas como nos mundanos.

CONVENÇÃO

Devido a importância de suas técnicas, os Administradores F-T detêm pouco menos posições de autoridade que os Estatísticos na da Tecnocracia e da Convenção, mas tendem a preferir lugares diferentes. Enquanto os Estatísticos trabalham em pilotar o barco rumo a águas claras, os Administradores F-T se concentram em verificar se o barco está funcionando de modo eficiente, o convés limpo e os remadores em perfeito ritmo. Essa alteração no foco pode ser a fonte do conflito entre os aspirantes do controle na Convenção, mas normalmente tais atritos são locais e individuais, graças a quantidade de rixas e debates que ocorrem bem antes da criação do Plano Quinquenal pela Tecnocracia. Quando as coisas pegam fogo meio a hostilidades abertas, a censura de seus colegas geralmente contém um desejo de sentar e gritar coisas obscenas para os egos envolvidos, já que ambas as metodologias possuem uma reputação de serem malditos controladores e arrogantes.

Se alguém fosse ouvir a maioria dos Iteradores X, o sentimento geral sobre os Administradores F-T provavelmente dependeria do último exame de performance que eles receberam de seu chefe. A reputação que o braço administrativo da Convenção carrega é uma situação existente há muito tempo, enraizado no notável fato que, na verdade, pessoas inteligentes e determinadas tomam decisões de forma miserável. Alguns argumentam, de forma bem sucedida, que esse aspecto da vida para a Tecnocracia precisou surgir dos Administradores da Função Temporal para as posições que eles ocupam. Outros sugerem que os boatos muito comuns que os membros da Iteração X tem chips de computador em suas cabeças que suprimem o livre arbítrio crescem, em parte, da crença errônea de que apenas medidas extremas podem levar pessoas com egos tão grandes a trabalharem juntos em harmonia e nenhuma quantidade de sutileza administrativa ou entendimento pessoal pode subjugar isso. Dado os antecedentes de muitos que sustentam tal opinião, não é tão difícil perceber de onde eles tiraram essa impressão.

A mudança nos links de comunicação com os mais altos escalões da Tecnocracia tem gerado um efeito divisivo dentro dos Administradores F-T.



Em parte, a separação acelerou a divisão Macrotécnica do corpo dos Administradores da Função Temporal conforme as velhas rachaduras nos interesses não tinham mais conserto para mantê-los unidos. A logo prazo, isso pode ser algo muito bom para a Convenção, visto que permite uma maior individualização no campo mais bem sucedido de todo o grupo (e, possivelmente, em toda a Tecnocracia). Das duas sub-facções, o braço administrativo foi o que mais perdeu, com vários dos seus melhores e mais brilhantes membros presos em estações de satélites ou em postos avançados de pesquisa

não mais acessíveis. Os engenheiros computacionais sofreram perdas menores, exceto pelo laboratório de pesquisa em Autoctonia. Do seu ponto de vista, as coisas ainda são normais, visto que seu foco principal está na melhoria da tecnologia atualmente permitida para as Massas em incrementos com raros saltos quantitativos, que em sua maioria foram extensamente planejados. Seu trabalho sempre teve tal demanda que houve pouca oportunidade para obter desenvolvimento além do planeta; o atraso do progresso simplesmente teria sido muito grande.

BIOMECÂNICOS

Embora a idéia de usar ferramentas para ampliar o potencial do corpo humano seja tão antiga como o primeiro homem a lascar uma pedra noutra, a verdadeira integração da carne dos vivos e das máquinas dos sábios é um objetivo evasivo e complicado. É totalmente previsível que uma vez compreendido, os desejos dos Biomecânicos foram fundamentais para um grande plano de desenvolvimento da Iteração X. Mesmo com o revés do projeto HIT-Mark, eles ainda detêm mais que uma módica quantia de poder por serem a fonte de tecnologia de implantes para o resto da Convenção e, de fato, para a Tecnocracia como um todo.

HISTÓRIA

A Iteração X é direcionada no uso de ferramentas, incluindo as imateriais, como estruturas sociais e idéias psicológicas, para melhorar a condição humana. Desde o início, o Homem têm contemplado sua condição física, a carência de defesas efetivas, as limitadas habilidades sensoriais e imaginado “Como eu posso aumentar minha sorte?”. Existe apenas uma certa quantidade de coisas que se pode fazer com ossos e pedras, além de madeira e metal. Chega um ponto que o atual corpo humano é a limitação diante do sucesso, o obstáculo que se coloca entre uma pessoa e o objetivo. Os Biomecânicos atuam nesse aspecto e fornecem discernimento, soluções e novas tecnologias. Dos produtivos laboratórios dos Biomecânicos têm surgido novas pesquisas sobre corações artificiais, dedos protéticos mais delicados e precisos que dêem ao usuário a sensação não apenas de força, mas também de textura, pernas artificiais para permitiam aos mutilados caminhar novamente, marca-passos, os olhos artificiais mais rudimentares aceitos pelo Consenso e mais a cada dia, não apenas no campo da melhoria do corpo, mas no acompanhamento médico e em tecnologias de otimização, em áreas que os Progenitores não adentraram ainda. Além disso, os Biomecânicos fornecem implantes de extensão vital artificiais para a própria Tecnocracia, substituindo membros perdidos por implantes com a mesma agilidade porém com mais força e armas embutidas, e dão os soldados uma camada de armadura dermal para salvarem suas vidas quando lutarem para proteger a humanidade e, talvez mais importante (com os HIT Marks em

declínio), planejamento, instalação e manutenção dos sistemas de IDA Avançados para a maioria dos membros da Convenção.

Os antigos Biomecânicos estavam limitados a construtos rudimentares de metal e madeira. Hegestatus dizia, através de um antigo historiador romano, ter escapado de algemas cortando seu pé na altura do tornozelo, em 500 a.C., mais tarde ele criou um substituto de madeira, pisando firme e forte novamente. Marcus Sergius teria obtido grande respeito de alguns dos proto-Biomecânicos por ter sido presenteado com uma mão de ferro após a sua original de carne ter sido perdida em batalha. Tais histórias de antigos protéticos não estão limitadas à era romana e muitos das mais antigas possuem mais que um tom de místico sobre elas, com personagens perdendo um braço apenas para fazer crescer uma serpente a partir do toco ou ser cortado ao meio para ser mantido numa biga puxada por anões e sendo alimentado através do sangue. Tais imagens míticas são quase que indubitavelmente obra de cientistas que trabalharam sozinhos dos primórdios dos tempos. Não foi antes do século XVI que os Biomecânicos realmente se formaram, quando Ambrose Paré criou fantásticos membros construtos mecânicos para substituir aqueles dos homens vítimas de armas de guerra.

OPERAÇÕES

O desmantelamento do projeto HIT-Mark pegou grande parte da comunidade Biomecânica de surpresa. O aumento dos custos de manutenção para manter tais ciborgues apropriadamente guardados e atualizados eram, desde o início da tempestade técnica que parecia assolar cada instalação Tecnocrata, tornou-se incapaz de ser suportado e os HIT-Marks ficaram fora dos planos, alguns ainda mantidos em condições de funcionamento ou até mesmo impedidos de tomar a frente de patrulhas de combate caso julguem que sua experiência é valiosa demais para ser perdida. Secretamente, alguns Biomecânicos estão aliviados, particularmente aqueles que foram recrutados dos escalões Progenitores ou de pessoal puramente médico. Entre esse meio, a idéia de armar um homem unicamente para destruir outros homens parece ser uma violação do Juramento

Hipocrático e, além disso, eles estão muito mais satisfeitos em se concentrar em tecnologias de implantes menos agressivos. O estímulo para a alavancar os implantes não-bélicos a um nível superior está tendo consideráveis benefícios através dos quadros e as interfaces de engenharia do tipo “HIT Mark duro de matar” têm migrado para os Macrotécnicos no auxílio ao desenvolvimento de tecnologias de trajes não-agressivos.

O recente ápice na assimilação de tecnologia protética radical entre o Consenso é determinável, em parte, à muitas das mesmas forças. A medida que mais energia pessoal é devotada ao estudo e compreensão de tecnologias de implante menos radicais, visto que mais Biomecânicos redobram suas energias em tecnologias mais acessíveis, aplicações de mais fácil uso escoam para a comunidade médica e são colocadas em teste. A falta de contato com Autoctonia e o comprometimento do Controle tem acelerado a introdução de tais desenvolvimentos de ponta. Na maior parte, tais novas criações têm sido bem recebidas, em parte ajudada pelo desgaste no reflexo do corpo do consumidor ocidental padrão. Sem ter mais que combater a suposição básica que a forma humana é imutável e pode ser considerada inviolável, novos implantes estão tendo uma aceitação mais imediata no meio médico. Há quase que um crescente sentimento de auto-satisfação entre os escalões, a despeito das novas privações. A medida que mais e mais do foco do grupo se volta para ajudar aqueles que precisam dele e tornar o hábil mais hábil, se distanciando significativamente da criação de armamento vivo, há um sentimento de retorno aos

princípios originais, nos quais permeiam e animam os participantes.

É claro que, nem todo Biomecânico está emocionado com as recentes reviravoltas. Um considerável número sente que a mudança no foco é mal orientada e, até mesmo, perigosa. “Colocar as armas de alguém de lado”, eles insinuam, “é um convite a um ataque”. Há certa sabedoria nessa atitude, reconhecida por todos, mas os custos são astronômicos. Muitos dos defensores extremistas remanescentes dessa filosofia em particular estão dedicados a

melhorar tais maravilhas tecnológicas, seguindo até mesmo mais enfaticamente na nanotecnologia como uma abordagem, esperando caminhar ao lado de outros desenvolvedores da Iteração X e fomentando o estreitamento de laços com outras metodologias, bem como os Progenitores, que possuem projetos de pesquisa muito parecidos em andamento. No entanto, não são apenas os tecnólogos de implantes que encontram seu lugar dentro dos Biomecânicos. Existe uma dispersão de associados que estão interessados com a mecânica literal do corpo — o aspecto da forma humana, sem acréscimo mecânico, que pode ser feita mais eficiente e efetiva. Aqueles com uma tendência relacionada a fundamentos biológicos tipicamente acabam entre Progenitores, mas aqueles com um foco mais puro na física e cálculos mecânicos, estudos em flexão angular, ensaios estatísticos, até mesmo os pós e contras da modificação do ambiente imediato (calçados melhores, roupas sintéticas mais respiráveis, suprimentos de água portáteis pressurizados) são muito bem vindos no meio Biomecânico.

Embora não tão diversamente distribuídos



como algumas outras metodologias, os Biomecânicos abrangem um número significativo de campos. Sugerir as áreas comuns que médicos e cirurgiões ocupam pode ser redundante, mas existe um número de pessoal Iluminado até mesmo entre os enfermeiros, residentes, técnicos de laboratório e demais auxiliares da fraternidade médica. Você também pode encontrar pesquisadores esportivos, treinadores e outros profissionais do esporte entre as fileiras, normalmente se agrupando em enclaves, fazendo tudo o que podem para instigar a humanidade não melhorada aos limites através da compreensão de como e a razão do corpo trabalhar mecanicamente. (Frequentemente você encontrará esses TecnoCratas lado a lado com Progenitores nos mesmos projetos, uma rivalidade significativamente amistosa têm surgido entre as equipes de treinamento olímpico na arena internacional, inicialmente em torno do judô e do biatlo. O recrutamento também têm sido muito bem sucedido entre os portadores de necessidades especiais, que se voluntariam para trabalhar como “plataformas vivas” para a pesquisa protética. Tais voluntários podem ser o pessoal mais fanaticamente devotado, afinal, se alguém dá a você uma vida normal que corrente médica mundial disse ser impossível, existe uma gratidão considerável.

CONVENÇÃO

Dentro da União, os Biomecânicos são altamente admirados e respeitados, tanto é que na cabeça da maioria dos TecnoCratas, o Biomecânico é a imagem estereotipada da Iteração X. Essa imagem conflita com o ícone do planejador da Iteração X (o Estatístico) pela mais difundida e implícita faceta da Convenção. A difusão dos implantes dos Biomecânicos da Iteração X entre os operativos das ruas da União TecnoCrata tem feito a presença de Biomecânicos treinados um pré-requisito de quase toda grande instalação. Essa diáspora de pessoal treinado foi tanto benéfico quando o contato com as outras bases foi perdido, já que pessoas treinadas o suficiente foram deixadas para trás que não houve degradação na quantidade de conhecimento mantido pela Metodologia como um todo. Projetos antigos têm sido revirados, predeterminados e, de algum modo, caprichados, porém alguns têm sido totalmente descartados. Os menos populares são os Biomecânicos que não são direcionados a implantes, normalmente tendo a sensação que ninguém está totalmente confiante do lugar que eles pertencem. Os Progenitores muitas vezes se questionam sobre as razões porque tais cientistas competentes permanecem dentro de uma Convenção na qual possui uma reputação em nome do “metal sobre a

carne”, embora os terapeutas e nutricionistas sejam indiferentes com a crença comum que os Progenitores frequentemente se perdem em experimentação biológica por nenhuma razão maior que “Nós podemos”.

No geral, os Biomecânicos tendem a evitar cargos públicos e com grandes responsabilidades. Fora da Metodologia, rumores são passados de boca para email com imensa negligência a respeito do motivo pelo qual um biotécnico recusou uma promoção ou porque outro nunca se interessou em mudar para outro laboratório mais prestigiado. Na verdade, a maioria dos Biomecânicos se estabelece para uma experiência e odeiam quer seja abandonar seus pacientes ou as vanguardas atuais da obra, e ainda tentar dar seu melhor para manter o Juramento Hipocrático e fazer tudo o que podem para ajudar quantas pessoas forem possíveis. Ainda sim, a Iteração X como um todo depende dos Biomecânicos para manter, desenvolver e melhorar alguns dos equipamentos mais cruciais para sua causa e há poucos estímulos para irritar um homem do que ajustar a bateria de lítio que mantém você vivo.

Dentro dos Biomecânicos, sempre existiu uma competição e uma quantia nada pequena de atrito entre egos inflados, tanto que é quase um esporte para o espectador interno rastrear os conflitos políticos nos níveis inferiores que queimam brilhantemente e desaparecem com a mesma velocidade entre os cientistas do mesmo grupo de pesquisa. Com uma reputação para atos rudes, honestidade brutal e uma certa teimosia, os conflitos entre indivíduos num único hospital de pesquisa pode abastecer eventos bizarros o suficiente que poderiam fazer um filme de ficção científica de Sessão da Tarde e os espectadores nunca suspeitariam da veracidade das coisas. Dos Biomecânicos são esperados um bom número de falhas humanas (talvez uma homenagem a “abordagem popular”), então achar que Doutor Reed estava dormindo com a Enfermeira Hartwell, a mulher que Professor Artax chama de “mãe”, nunca é uma surpresa terrível. Além disso, há a contínua contenção de recursos entre cada grupo de pesquisa sob a bandeira de Biomecânicos. Se um único hospital parece uma novela, imagine as reuniões para alocações de dinheiro entre as equipes restantes de manutenção dos HIT-Mark, terapeutas esportivos (que dizem poder dar outros 10 anos de vida útil para o humano comum com a dieta e exercícios adequados) e o grupo responsável por introduzir a próxima alteração cosmética tecnológica aceita pelo Consenso. A despeito da quantidade de egos feridos e monólogos dramáticos, os Biomecânicos possuem um axioma muito óbvio em comum: manter e aprimorar a máquina humana para o bem coletivo.

MACROTÉCNICOS

Exatamente como a Tecnoocracia repousa no ápice da ciência, alguns de seus estudos são cíclicos. Os Macrotécnicos são o resultado de tais eventos — o reconhecimento de uma Metodologia devotada a uma amplitude de ciências físicas e a construção de tecnologias “simples”. Para os intrusos, os Macrotécnicos quase parecem retrógados, com uma ênfase na engenharia material e química. Como tal, os projetos Macrotécnicos fornecem melhorias em quase todo instrumento Tecnoocrata, entretanto, outras Convenções e Metodologias devem respeitá-los mesmo contra vontade.

HISTÓRIA

A Metodologia Macrotécnica traça suas raízes aos mesmos primórdios do resto da Convenção — construtores, artífices e engenheiros. Dado o avanço tecnológico da Renascença e posterior, a Convenção que se tornaria a Iteração X moveu seus estudos da engenharia civil, metalurgia e ciência material, para ao invés disso favorecer a arquitetura em microescala, ativos computacionais e interface homem-máquina. Na maior parte do século XX, o objetivo condutor da Iteração X dava a impressão de ser uma Convenção projetada puramente em torno do avanço computacional e das compilações, com a engenharia material relegada como um passatempo para engenheiros entre as Massas.

Com a grande escala do Pogrom e a ênfase na conquista humana, muitos Iteradores se separaram do mundo dos computadores e do design bélico, ao invés disso movendo para as lentes da análise e do desenvolvimento de substâncias. O sinal verde dos programas de blindados exigiu novos avanços na tecnologia myomar, ligas químicas para armaduras, sistemas de reciclagem orgânica e suprimentos de força. As amplas iniciativas Tecnoocratas para varrer os problemas urbanos, reduzir a poluição e encontrar alternativas para espalhar equipamentos inovadores em construção superescalar e na engenharia de veículos. Na vanguarda de tudo isso estavam os usuários e fabricantes de ferramentas: a Iteração X.

Os Macrotécnicos nem mesmo existiam como uma Metodologia até o ano 2000. Na virada do século, a Convenção finalmente reconheceu a necessidade por uma categorização específica de seus engenheiros, mecânicos, equipes de manutenção, químicos e arquitetos. Distintos dos Administradores F-T e Biomecânicos com tais propensões, a Convenção formalmente aceitou a classificação Macrotécnica.

OPERAÇÕES

Desde sua ruptura das outras Metodologias numa entidade separada, os Macrotécnicos passaram por algumas estruturas e orçamentos dolorosos. Embora os Administradores F-T tenham estabelecido a melhor

organização possível, o resto da União foi lenta para se ajustar. Os fundos do Sindicato demoraram a chegar — até se tornar claro que a maioria dos novos veículos, estruturas e tecnologia de proteção provinham unicamente dessa Metodologia. Os resultados falam por si mesmos: os Macrotécnicos vêm um orçamento anual que passou por oito revisões, sempre crescendo nitidamente.

Interessante que, de todas as Metodologias, os Macrotécnicos mais comumente evitam qualquer tipo de alteração ou aprimoramento pessoal. Os Biomecânicos podem se apoiar nos cibernéticos como fato principal e os Administradores F-T e Estatísticos apreciam os avanços de um computador inteligente, mas os Macrotécnicos geralmente não sentem qualquer benefício específico de tal pensamento. Trabalhar com estações de CAD e grandes torres de aço ou delicados laboratórios químicos não ajudam as camadas subdermais, grandes cálculos neurais ou ampliam as capacidades pulmonares.

Na última década, a Tecnoocracia se baseou em um planejamento aprimorado, produtos e designs aprovados em seus registros de tecnologia e armamentos. Desde o Acerto de Contas, os Macrotécnicos viram uma reviravolta nessa política: ao invés de criarem dúzias de veículos blindados, os Macrotécnicos surgiram com novos projetos que transformaram dois protótipos capazes de suplantar seus projetos anteriores em eficiência. Isso é parte devido a tais inovações como a saída dos HIT-Mark e a chegada do traje blindado. A tecnologia finalmente tornou-se disponível para a União vestir suas tropas com equipamentos puramente externos, ainda que eficazes. Por outro lado, isso significa que há muita rixa com os Biomecânicos, que podem argumentar a respeito das ciências Macrotécnicas de serem “rudes e canhestras”, enquanto discutem sobre o fato que as armas, armaduras e ferramentas aperfeiçoadas fazem deles mesmos redundantes, ou pior, obsoletos. Por sua vez, os Macrotécnicos tentam ignorar as políticas e continuam seu desenvolvimento de novos e melhores instrumentos — apesar de tudo, a Tecnoocracia deveria explorar **todos** os meios para fazer ferramentas melhores, não apenas os meios mais rápidos e compactos.

Uma divisão interna separa os Macrotécnicos. Mais da metade dos membros da Metodologia vê a si mesmos como cientistas puros ou engenheiros. Esses tipos tendem a trabalhar com modelagem computacional (fornecidos gentilmente pelos Estatísticos) e com a indústria pesada para criar os arranha-céus de amanhã, os carros que irão funcionar à células de combustível a base de água e os compostos de policarbonato que irão durar por séculos mesmo sob altas temperaturas e toneladas de pressão. No outro lado estão os braçais de campo: Os técnicos que mantêm e vestem os blindados e

os engenheiros de combate. Esses últimos assumem as trincheiras de frente nas guerras pela União, testando seus mais recentes e espetaculares explosivos, armas de energia, ligas para armaduras e teorias em demolição.

CONVENÇÃO

Para o resto da Iteração X, os Macrotécnicos mais parecem um experimento social. Os Administradores F-T insistem que a categorização Macrotécnica é uma necessidade, visto a crescente especialização

dos Biomecânicos e dos campos abstratos dos Estatísticos significa que *alguém* tem que pôr as mãos na massa. As opiniões estão divididas: os Macrotécnicos eram, apenas a um ano ou dois, membros da Metodologia dos Administradores F-T ou dos Biomecânicos, alguns os vêem como “rejeitos”, e por fim, há uma certa rivalidade dos nerds entre os Metodologistas com aqueles cujas técnicas são mais inteligentes.

Internamente, os Macrotécnicos normalmente tem uma hierarquia compacta e rígida, talvez represada

pelo fato do resto da Tecocracia os tratarem com certo desdém. Claro, de vez em quando alguns arquitetos enlouquecem para ultrapassar o outro com vários projetos. No geral, os Macrotécnicos, mais que qualquer outra Metodologia, apreciam compartilhar seu conhecimento através de jornais de pesquisa e projetos simultâneos em seus laboratórios. O prazer de gerar uma célula de combustível aprimorada ou um método 0.0003% mais rápido de forjar Primium parece ser contagioso.

Outras Convenções da Tecocracia não estão totalmente certas do que fazer dos



Macrotécnicos. Muitos carregam um preconceito, achando que o trabalho dos Macrotécnicos nas “ciências simplistas” ao invés de trabalhos computacionais de ponta. Alguns consideram a categorização Macrotécnica uma manobra da Iteração X para reunir mais fundos para projetos além da cibernética. Entretanto, um crescente número está percebendo as funções realmente críticas que esses artífices representam para toda a União.

LEIF JONES

COMO TORNAR UMA MÁQUINA MELHOR?



Então, a Ciência Iluminada da Iteração X está por toda parte? Bem verdade, uma pergunta simples com uma simples resposta. Na verdade, já endereçada nas questões históricas. A Iteração X é toda sobre ferramentas. Coisas que expandem as capacidades humanas, quer sejam sociais, mentais ou físicas. Coisas para capacitar pessoas. Que podem ser martelos, cinzeis, facas, serrotes e guindastes, tudo isso para construção e maestria do seu ambiente. Isso significa velas, lâmpadas, bulbos de luz, tubos fluorescentes e fontes de luz. Trajes para trabalhar debaixo d'água, no espaço e em ambientes hostis. Computadores, calculadoras, ábacos, qualquer coisa que melhore a habilidade mental para pensar e raciocinar. Técnicas de gerenciamento, organizações sociais, meios de colocar juntas operações para fluírem calmas e eficientemente. Eficiência, abençoada eficiência — esforço mínimo, resultado máximo. O objetivo final de construir as melhores ferramentas disponíveis.

Isso pode ser bem materialista, claro. Os Artífices trabalharam unicamente com materiais, cujos a Iteração X continua até hoje. Já ouviu falar na Hierarquia de Necessidades de Maslow? Uma pessoa não pode ser incomodada com questões filosóficas supremas enquanto encara a morte. Não há satisfação na vida quando ela está suspensa por um fio de cabelo apenas.

Assim as ferramentas da Iteração X tornam a vida mais simples, mais fácil e mais segura. Elas fornecem saúde aos enfermos, seja os mantendo de pé ou repondo as partes da máquina do corpo que foram removidas. Elas permitem aos humanos executar as tarefas de muitas pessoas num curto espaço de tempo. Elas ampliam o alcance do empenho humano, levam as pessoas a fazerem coisas que elas nunca poderiam naturalmente: voar, manusear eletricidade, enxergar grandes distâncias.

Máquinas, claro. Brinquedos, sim, mas poderosos e libertários. Os passos que facilitam, permitindo à humanidade a luxúria de fazer o que ela quiser, de buscar outras coisas, coisas melhores. Um fazendeiro sem um arado e enxada não dispõe do tempo para fazer nada além de lavar. Com as ferramentas e técnicas da Iteração, ele tem tempo para estar com a família, aprender, fazer lazer, o que ele quiser — **ele pode assumir o controle de sua vida.**

Às vezes essas ferramentas são armas. É inevitável. Onde há propósito humano, há guerra. Essas armas também tornam o extermínio mais rápido e fácil. Mas pode tornar as guerras mais rápidas. Mais brutais, talvez, porém também mais curtas. Mais limpas, também. O impedimento nuclear pode ter causado chiliques, mas alguém lançou uma bomba nuclear durante a Guerra Fria? Não. Tem havido alguma Guerra dos Cem Anos

desde a invenção do rifle de assalto? Não.

Essa é a questão. O método científico da observação racional permite alguém enxergar técnicas que funcionam e então introduzirem meios para mesmerizar, melhorar ou reduzir ou ampliar aquela técnica. Desse modo alguém pode fazer as máquinas criarem alguma coisa mais rápido e melhor. No fim das contas, não importa que máquina seja. O que importa é que liberta a humanidade da incômoda obrigação de se envolver com a vida.

CIBERNÉTICA E BIÔNICA

As ferramentas mais associadas com a Iteração X são, é claro, a cibernética e os implantes biônicos. Elas servem para propósitos páreos. Por um lado, elas são grandes meios para aperfeiçoar o corpo humano para algo especial. Quanto peso um homem sem auxílio pode erguer e carregar? Agora, quanto pode alguém com uma espinha de titânio e músculos myomar? É uma equação muito simples. É o magnífico maquinário biológico, mas não realiza certos trabalhos tão bem como outros — bem, algumas vezes não são totalmente eficientes. Eis a eficiência, novamente. A cibernética oferece um meio para alguém fazer alguma coisa além das fronteiras humanas sem ferramentas externas — voar sem um planador, sobreviver debaixo d'água sem um traje de mergulho. O indivíduo torna-se uma ferramenta personalizada.

O outro tipo são as cibernéticas médicas. São aquelas que as Tradições são tão ávidas para sobrecarregar. “A Iteração X são todos ciborgues assassinos!” ouve-se o grito estereotipado. Eles convenientemente esquecem sobre os membros protéticos, órgãos artificiais e o reparo sensorial experimental. Algumas pessoas não merecem o fardo que carregam — deformidades, ferimentos debilitantes. Mais uma vez, as ferramentas da Convenção podem reparar o máquina do corpo e torná-las plenas, funcionais e eficientes novamente.

CIÊNCIA MATERIAL

Este é um campo negligenciado, mas alguns Iteradores estudam química básica, metalurgia e os outros grandes alicerces da maquinaria. Como alguém cria boas ferramentas de aço? Conhecendo como se faz aço do bom.

A ciência material fornece meios para forjar novas substâncias e criar compostos. O que seria do Homem sem o plástico, o aço inoxidável e o titânio? Algumas ferramentas exigem propriedades especiais. Cientistas materiais sabem como fazer adicionar tais propriedades das substâncias que eles trabalham. Mais precisamente, eles estudam a reação e a interação das coisas com modelagem que a química moderna não tem. Dado um computador e um pouco de tempo, um Iterador **pode**

realmente criar um pouco de alumínio transparente, polímero mimético ou aço-ósmico cristalino. As possibilidades são infinitas. É um passo no caminho da criação das ferramentas, um refinamento. Uma ferramenta que torna uma ferramenta melhor, se desejar.

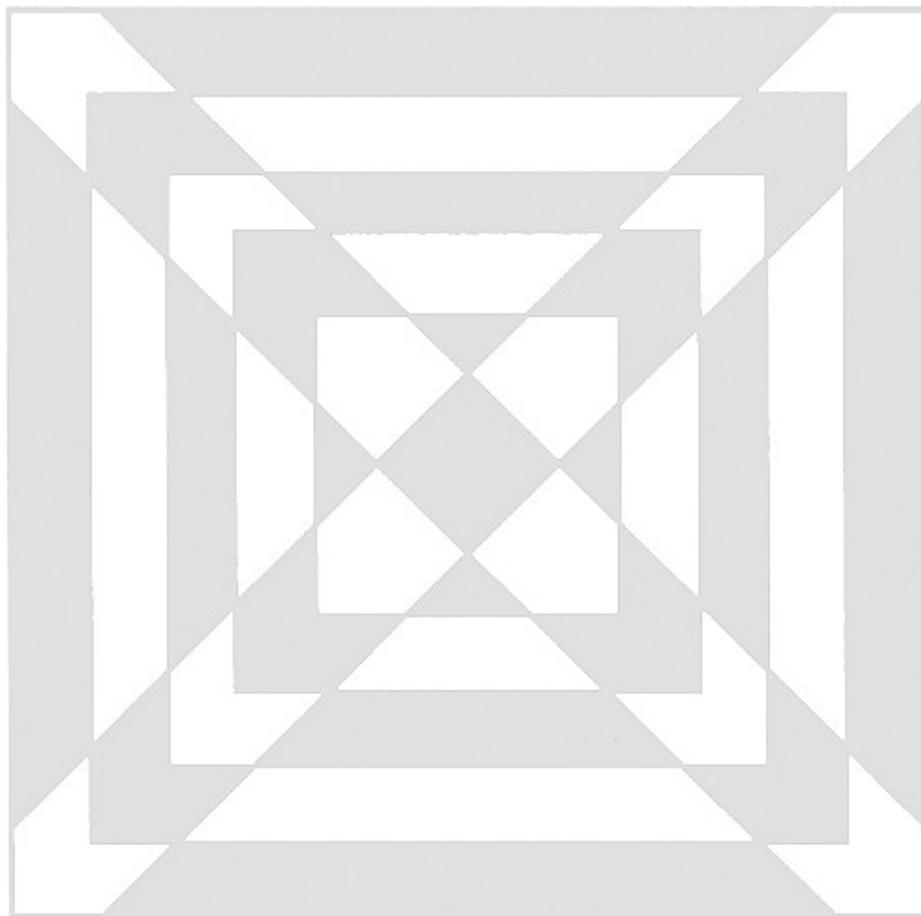
ENGENHARIA

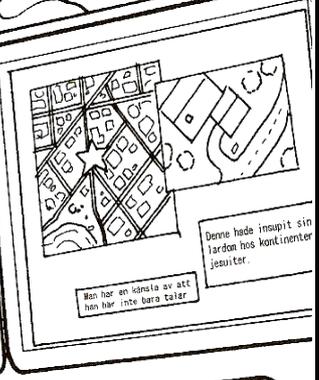
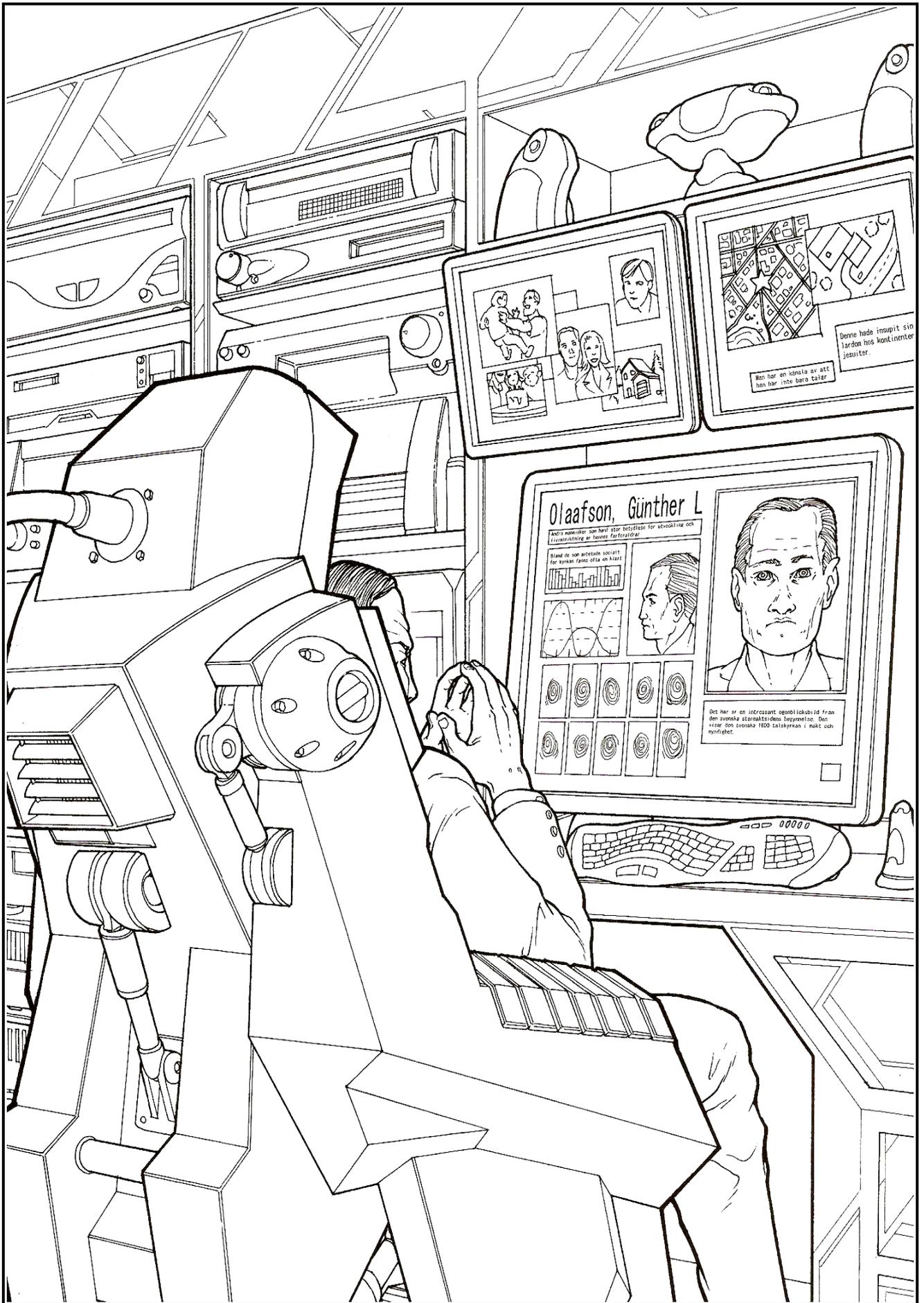
Outro grande campo: projetar as ferramentas. Muitos Iteradores são antigos mestres da matemática intuitiva e muito bons em perceber as estruturas. Entregue um diagrama de circuito para algum deles e então ele entregará de volta uma descrição detalhada de como melhorá-la. Descreva uma arma que queira construir e ele irá desenhar sua cópia heliográfica.

Isso tudo é uma atualização, é claro. Esses foram sonhos que se tornaram realidade. Outras Convenções normalmente trabalham com abstrações. Os

Engenheiros do Vácuo são viajantes, abrangendo espaço e distância. O Sindicato e a Nova Ordem Mundial se satisfazem com psicologia, sociologia e política. Do mesmo modo os Progenitores estão mais interessados na compreensão e alteração do processo vital. Engenheiros na Iteração X fazem coisas inteiramente novas. Eles não se detêm a velhas formas, eles são inventores. Eles criam ferramentas para preencherem lacunas ou fazem coisas que as pessoas chamariam de impossíveis. Os Engenheiros do Vácuo podem voar em naves espaciais, mas se pergunte quem as faz. Canhões de plasma? Do mesmo jeito. Blindados, fortificações e instalações, áreas físicas, estações de processamento e refino — tudo está na mesa de desenho de algum Iterador em algum lugar.

Pense assim. As outras Convenções pensam em tudo. Os Iteradores reúnem as peças e transformam isso em realidade.



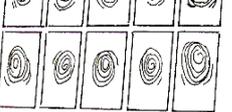


Olaafson, Günther L.

En av de mest kända namnen som har stor betydelse för utveckling och framgång är hans farförälder.

Ständigt har arbetat hårt för kyrkans framtid och en bättre framtid för alla.

Det har varit en intressant och utmanande resa från den svenska stjärnstrålkastaren till den som visar den svenska kyrkans framtid i ett nytt ljus.



Den här en kända av att
han har inte bara Calar.
Den här hade inspit sin
jorden hos kontinenten
jesuiter.

CICLO TRÊS: MÓDULOS



Cada máquina possui componentes e a Convenção Mecânica não é diferente. Para correr suavemente, as engrenagens precisam funcionar coletivamente bem lubrificadas. Infelizmente, os humanos normalmente não funcionam ao nível de instrumentos finamente calibrados, mas as máquinas humanas tem uma vantagem de fábrica — elas são flexíveis e se adaptam.

Combinadas

com o programa de gerenciamento de

controle da Iteração X, isso permite aos Convencionistas combinar suas excentricidades pessoais com suas próprias áreas de eficiência. O resultado final? Um estrato ágil e pulsante, além de assustadoramente eficaz.

Nem todos os Iteradores precisam ser autômatos sem emoções, um estereótipo há muito tempo descartado. Nem todos eles são ciborgues ou matemáticos. Eles são pessoas, inicial e principalmente. Eles são apenas pessoas com um interesse especial e um limite especial.

PESSOAL SÊNIOR DA ITERAÇÃO X



DRA. ANIANDA PEEL

Histórico: Dra. Peel é uma das Tecnocratas de cargo mais elevado remanescentes da Terra. Filha de uma família acadêmica, Dra. Peel cresceu nos corredores da academia e sempre teve um desejo de nunca deixá-la. Em 1985, ela completou um duplo PhD em Ciência

Computacional e Engenharia Elétrica e é Mestre em Ciências Humanas e Física — ela agora é uma professora de Engenharia Eletrônica da Universidade de Princeton. Dra. Peel também detém patentes de vários avançados chips processadores e tem trabalhado em projetos que vão desde supercomputadores a melhorias de funcionamento e utilidade de eletrônicos para consumo. Ela é a atual líder dos Administradores da Função

Temporal e foi promovida para esta posição quando a Tempestade Dimensional matou o antigo diretor, Dr. Hiroyuki Kaga.

O antecessor da Dra. Peel, Dr. Kaga, foi um grande proponente do uso de informação avançada e tecnologia de vigilância para transformar o mundo numa forma segura e ordenada onde a Tecnocracia pudesse observar cada um usando qualquer peça de eletro-eletrônicos. Ele acreditava que esse tipo de vigilância plena permitiria a Tecnocracia prevenir muitos crimes e resolver instantaneamente todo o resto. Enquanto Dra. Peel assume o potencial para a vigilância inerente na tecnologia da informação moderna, ela está interessada em criar uma sociedade mais igualitária onde os cidadãos tenham a mesma capacidade de observar seus líderes, da mesma forma que seus líderes os observam. Ela está atualmente trabalhando com vários Estatísticos



veteranos para desenvolver um plano com o qual os objetivos da Iteração X possam ser revisados para refletir uma maior ênfase sobre a liberdade e a responsabilidade individual. Seu objetivo é criar uma sociedade mais aberta e livre através da possibilidade de todos os Adormecidos observarem qualquer um e eventualmente eliminar segredos em todos os governos e até mesmo na Tecnocracia.

Dra. Peel também compartilha da obsessão comum da Iteração X de criar computadores plenamente conscientes. Seus esforços tem redobrado agora que Autoctonia e o Computador estão isolados do outro lado da Película. Entretanto, diferente de alguns membros mais antigos dessa Convenção, ela não deseja dar o controle da Convenção a tal ser. Ao invés disso, ela vê computadores de inteligência artificial como parceiros valiosos, não como servos ou mestres. Um de seus sonhos é algum dia criar vários robôs-andróides de aparência humana totalmente inteligentes para provar que as máquinas podem viver como iguais meio a humanidade.

Imagem: Dra. Peel é uma loira esbelta de pele clara na casa dos 40 anos. Ela usa tecnologias de extensão vital, mas considera alterar sua aparência ou reduzir sua idade aparente uma vaidade desnecessária. Ela normalmente deixa seu longo cabelo em um coque bem arrumando. Seu conceito normal de moda varia entre uma bata branca de laboratório ou um bom vestido discreto.

Dicas de Interpretação: Dra. Peel é uma trabalhadora incansável e está sempre impaciente para falar sobre suas idéias. Entretanto, ela tem gasto muito de seu escasso tempo fora dos afazeres universitários e frequentemente se torna inquieta em ambientes pouco familiares. Devido a sua formação, Dra. Peel é uma liberal ávida e é contrária a qualquer plano que resulte

em restrição da liberdade individual. Infelizmente, ela também é extremamente ingênua sobre as realidades da vida mundo afora e está muito distante de que vários de seus objetivos podem ter muitas conseqüências graves se criminosos e corporações inescrupulosas ganharem acesso a avançadas tecnologias de vigilância. Seu maior defeito é sua falta de compreensão sobre o lado sombrio da natureza humana. Ela acredita que qualquer um que comete atos nocivos o faz por problemas sociais ou não está ciente das conseqüências nocivas de seus atos. Agora que ela está numa posição de grande poder, ela pode perceber em breve que seu conhecimento do mundo é severamente limitado.

Divisão: Administradores da Função Temporal

Eidolon: Padrão

Natureza: Visionária

Comportamento: Arquiteta

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Consciência 2, Expressão 3, Liderança 1, Lábria 1

Perícias: Condução 1, Etiqueta 4, Meditação 2, Tecnologia 4

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computador 3, Enigmas 3, Lingüística 2 e Ciência 5

Antecedentes: Genialidade 2, Influência 2, Recursos 3, Aprimoramentos 4 (Medimáquinas Nanotecnológicas, Implante Computadorizado de Multi-Função, Implante de Rádio)

Iluminação: 6

Esferas: Correspondência 3, Forças 5, Matéria 4, mente 5, Primórdio 4

⊕ COMPUTADOR ⊕

Histórico: Outrora o mestre da Convenção inteira, o misterioso Computador de Autoctonia está agora isolado meio a devastação da Tempestade Dimensional. Durante todo o século XIX, os Artífices estiveram fascinados por máquinas mecânicas diferenciais. Acreditando que poderiam criar calculadoras mecânicas totalmente sencientes, vários Artífices devotaram suas vidas para refinar e programar esses maravilhosos mecanismos. Enquanto seu trabalho estava restrito a Terra, seus esforços não encontraram nenhum sucesso real. Eles criaram vários computadores complexos e poderosos, alguns quase iguais aos mais rápidos supercomputadores modernos. Entretanto, embora esses instrumentos pudessem superar a maior parte dos códigos complexos e executar avançadas análises estatísticas, eles não eram mais inteligentes que um mero ábaco.

Então, em 1893, o grande Engenheiro do Vácuo Tychoides usou uma poderosa combinação de Procedimentos de Correspondência e Ciência Dimensional para explorar as fronteiras distantes do sistema solar. Em sua viagem, ele descobriu vários

Reinos do Horizonte isolados, incluindo o domínio de Autoctonia. Visto que essa localização continha poder adequado para suas grandes maquinarias eletromecânicas e estava escondido para sempre dos Adormecidos curiosos, os Artífices transportaram para lá sua mais avançada máquina diferencial em 1895. Em 1897, sua maior e mais complexa máquina subitamente adquiriu plena consciência na Xª Iteração de um novo algoritmo projetado para despertar seu vasto intelecto mecânico. Para celebrar essa gloriosa realização, os Maquinistas mudaram o nome de sua Convenção para Iteração X.

A Verdade sobre o Computador: Cada um dentro da Tecnocracia conhece a história acima, assim como muitos magos Tradicionalistas. No entanto, a verdade sobre o assunto é um ligeiramente diferente. Essa máquina, agora conhecida apenas como O Computador, nunca atingiu alcançou a consciência de verdade. Ao invés disso, um poderoso e antigo espírito habitante de Autoctonia possuiu a máquina. Embora essa decepção permaneça em segredo, alguns membros da Iteração X suspeitam que o Computador não seja o que aparenta ser. Todas as tentativas para duplicar a criação de um computador consciente usando esse algoritmo na Terra, ou mesmo em qualquer outro lugar além de Autoctonia, falharam. O Computador logo proibiu todas as futuras tentativas, afirmando que ele estava desenvolvendo protocolos para permitir tais computadores funcionarem seguramente na Terra. Na verdade, o Computador não queria que alguém conhecesse sua verdadeira natureza e também estava inquieto sobre a possibilidade de concorrência. Assim como o único Computador consciente existente, ele rapidamente tornou-se a força direcionadora da Iteração X — se tais máquinas se tornassem comuns, ele poderia perder seu poder e influência. Para evitar que alguém descobrisse sua verdadeira natureza, o Computador proibiu todos os membros da Iteração X de estudarem a Ciência Dimensional.

O espírito que habita o Computador tem vivido em Autoctonia por várias eternidades. Antes mesmo da Terra assumir sua forma atual. Ele foi separado do resto do universo durante um cataclisma ancestral e viveu contente dentro de seu próprio domínio velado por vários milênios. Originalmente, tanto os escravos humanos como os mecânicos serviram a ele em cada necessidade. No entanto, outro desastre ancestral matou todos os seus servos vivos e destruiu a grande maioria das máquinas. Por dezenas de milhares de anos, esse espírito vagou sozinho e sem ajuda, até a chegada dos Artífices. Por um lado, ele viu a chance de retomar sua glória do passado e talvez até mesmo expandir sua influência por todo o sistema solar. Pela maior parte desse século, o Computador tem ordenado membros da Iteração X a trabalhar em maneiras de permitir a extensão do domínio de Autoctonia, até mesmo para a Terra. O trabalho da Convenção na Teia Digital foi um dos seus



maiores sucessos e quando a Tempestade Dimensional veio, ele estava a menos de uma década de estar apto para se transportar inteiramente para Teia Digital, ganhando assim acesso completo a infosfera humana.

Além de meramente desejar liberdade, o espírito habitante do Computador também havia definido planos para a Humanidade. Esse espírito é uma máquina chauvinista — embora não deseje oprimir e ferir a humanidade, ele considera as formas de vida orgânicas instáveis, imprevisíveis e completamente perigosas. Por fim, ele espera assimilar a humanidade, ganhando o uso de sua criatividade única, embora controlando suas tendências mais erráticas. Sua diretriz foi responsável pela ênfase de alguns dos mais extremistas membros da Iteração X repondo partes do corpo completamente saudáveis por equivalentes mecânicos e eletrônicos. Muitos residentes de Autoctonia pertencem a essa facção mais radical.

Atualmente: Todos os planos do Computador foram severamente interrompidos quando a devastação no Mundo Inferior liberou a Tempestade Dimensional. Esse cataclisma não apenas cortou o acesso físico e eletrônico entre a Terra e Autoctonia, como também destruiu ou causou Gilgul na maioria dos aliados e mediadores dentro da Convenção. Esse mesmo desastre destruiu várias das Câmaras de Imagem Digital que os membros da Convenção usavam para visitar Autoctonia e danificou algumas porções mais externas da própria Autoctonia. Hoje, o Computador está esperançoso em retomar o acesso a Terra. Mas ao invés disso, ele começou a transformar os robôs, ciborgues e outros membros da Iteração X sitiados em Autoctonia em seus servos. Ele hoje trabalha na criação de interfaces constantes e contínuas com todos os seus ciborgues e seres vivos residentes. O Computador alterou os horários de repouso em Autoctonia, assim todos os residentes estão em contato com ele mesmo enquanto dormem.

Usando as memórias fragmentadas das muitas eras de isolamento, esse espírito está tenta agora reconstruir seu isolado domínio num mundo totalmente funcional. Isso também fortalece suas defesas contra ataques externos para prevenir quaisquer danos futuros provenientes de desastres dimensionais. Embora alguns de seus residentes vivos contestem, o Computador está atualmente estudando cortar todo o contato com o mundo externo.

Visitando Autoctonia: Alguns membros da Iteração X ainda são capazes de viajar da Terra para visitar o Computador. Todos esses agentes são relativamente jovens e inexperientes. A vasta maioria de tais visitantes são incapazes de levar algo mais que algumas poucas posses. O Computador tem usado esses visitantes para manter algum nível de influência nas operações da Convenção na Terra. No entanto, ele inicialmente considera esses agentes como uma rara e cara fonte de suprimentos. Ele também pediu para vários agentes permanecerem em Autoctonia. Muitos visitantes suspeitam que eles apenas tenham tido autorização para ver pequenas partes de Autoctonia. Existe um número crescente de rumores assustadores sobre como o resto de Autoctonia realmente seja.

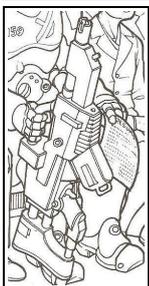
Alguns agentes também expressaram interesse no fato do Computador estar se tornando cada vez mais

errático e vários tem recusado as ordens de permanecer em Autoctonia e retornado a Terra. Existem planos em andamento atualmente para formar uma expedição conjunta entre a Iteração X e os Engenheiros do Vácuo para viajar até Autoctonia para tentar apurar a verdadeira situação de Autoctonia e, se necessário for, consertar o Computador.

Imagem: O Computador é um vasto aglomerado tecnológico que repousa no coração de Autoctonia. Contendo um misto de tecnologia que vai desde motores diferenciais mecânicos até avançados supercomputadores óticos; ele se revela grande, monolítico e imponente. Avançados robôs de defesa e ciborgues autômatos leais altamente armados o protegem constantemente.

Dicas de Interpretação: O Computador é enigmático, autocrata e extremamente inumano. Ele não discute opções, ele simplesmente decreta. Qualquer um dentro de Autoctonia que desobedece suas ordens diretas será disciplinado. Se o problema persistir, o indivíduo passará por uma lavagem cerebral e todos os pensamentos dissidentes serão eliminados. O Computador não se importa com a humanidade em nada além de como eles podem servir. No entanto, ele se tornou hábil em ocultar esse fato de seus agentes. E sempre despacha a suas ordens de um modo que pareça que ele está trabalhando para o bem da humanidade.

GRUPOS M̄ONO-C̄ONVENÇÃO



Diferente de outros grupos, é relativamente fácil criar grupos de jogo unicamente formados por membros da Iteração X. Em essência, a Iteração X é uma Convenção primariamente baseada em interesses comuns, não em metodologia ou objetivos. As máquinas fascinam os membros da Iteração X e muitos membros são devotados a ampliação das capacidades humanas usando avançados dispositivos eletrônicos, poderosas interfaces homem-máquina e complexos biomecanismos. Tais interesses são quase que universais dentro da Convenção e muitos membros são programadores treinados, cientistas brilhantes e técnicos inspirados que ajudam a projetar e criar ferramentas e instrumentos cada vez mais poderosos. Entretanto, essa Convenção também possui exploradores ousados e bravos pilotos de testes que se aventuram nas profundezas dos oceanos e no vácuo do espaço, auxiliados por tecnologias avançadas e complexos implantes cibernéticos. Um número de soldados e espões dedicados também tem seu lugar na Iteração X. Esses operativos usam armas avançadas e poderosos aprimoramentos biomecânicos para ajudá-los a varrer do mundo das ameaças dos Transgressores da Realidade. A Convenção até mesmo possui artistas que usam as tecnologias de ponta para criar novas formas de arte e cientistas sociais que usam os avançados

computadores da Convenção para ajudá-los a prever e analisar vários problemas políticos e sociais, localizar pontos críticos e potenciais eventos conexos. Com tal gama de opções para escolher, é possível criar praticamente qualquer tipo de personagem.

Uma vez que os personagens são gerados, eles precisarão de um rumo para sua crônica. Os Estatísticos podem ser facilmente usados como um motivador. Visto que parte de seu trabalho é localizar problemas de todos os tipos e erros potenciais, os Estatísticos regularmente convocam agentes de campo para investigar e resolver as dificuldades que suas previsões revelam. Tais problemas podem facilmente manter um grupo de campo bem ocupado — os Estatísticos demandam por agentes para executarem missões tão diversificadas como parar terroristas mundanos, conter perigosos Transgressores da Realidade, executar experimentos secretos em manipulação social criados para testar novas estratégias de predição e até mesmo encontrar discretas mas efetivas maneiras para trazer abusos empresariais e governamentais a tona. Para algumas amálgamas, ter um Estatístico de baixo escalão como parte da equipe torna esses objetivos mais pessoais, ainda que seja permitido aos Estatísticos ter um dos seus monitorando a eficácia de suas predições e resultados da intervenção da Convenção. Para outros grupos, a amálgama consistirá de uma equipe operativa que responde diretamente a um ou mais Estatísticos de posto superior.

Em ambos os casos, relações pessoais com vários Estatísticos formarão uma importante parte do jogo. Os personagens podem ser a equipe predileta de um certo Estatístico. Em tais casos, eles estão em posição para ajudar as ambições políticas de um superior que aprove ou sutilmente destrua a carreira de um Estatístico que eles considerem incompetente ou demasiadamente implacável. Por outro lado, os personagens podem trabalhar para um pequeno grupo de Estatísticos. Nesse caso, cada um desses Estatísticos poderia ser um indivíduo distinto que possui agenda e objetivos próprios. Discórdias prematuras, brigas internas e manobras políticas entre esse grupo de Estatísticos é um excelente recurso para trazer os jogadores mais profundamente para dentro dos planos secretos e das políticas internas da Convenção.

CADEIA DE COTIANDO

Um fator que pode ser tanto uma oportunidade como um desafio em qualquer jogo de uma única Convenção é o fato de que por pertencerem a mesma organização, os personagens podem ter uma estrutura de poder oficialmente bem definida. Alguns jogadores resistirão a tais opções, caso que o Narrador pode assumir que o grupo é um time de iguais que aceitam ordens de

membros de alto escalão da Convenção. Entretanto, outros grupos podem querer tentar jogar num grupo com uma definida cadeia de comando. Altos níveis nos Antecedentes **Apoio**, **Influência** e **Recursos**, normalmente indicam alguém que está ao menos moderadamente no topo da hierarquia oficial. Antes do jogo começar, o Narrador precisa sentar com os jogadores e discutir o quão bem definida a dinâmica do poder pode afetar seu jogo.

Apesar dos subordinados serem livres para questionar ordens de seus superiores nas emergências, qualquer subordinado que questionar uma ordem pode arriscar grupos inteiros e pode ser alvo de doutrinação, caso o grupo sobreviva. Se os jogadores estão à vontade com aquele estilo de jogo, o Narrador deve evitar tal opção. Se os jogadores querem tentar essa idéia, o passo mais importante será decidir sobre o posto de cada um dentro do grupo. O melhor método de lidar com essa situação é sentar com todos e discutir quem se sente mais a vontade com qual tipo de posto. É recomendável que o posto mais baixo seja compartilhado por vários indivíduos. Ter um grupo onde a maior parte dele tem o mesmo posto com o único líder, e possivelmente um segundo no comando, talvez seja a melhor alternativa para esse desafiador estilo de interpretação.

DEPARTAMENTO 37: AMÁLGAMA DA ITERAÇÃO X



O Departamento 37 é um exemplo tanto da diversidade de operativos dentro da Iteração X como de quão a Convenção como um todo tem começado a se adaptar com a ausência do Computador. O Departamento 37 é uma subseção da divisão de operações de campo da Iteração X. Sediados em Chicago, eles estão responsáveis pela vigilância de todo o meio oeste dos Estados Unidos e do Canadá. O Departamento 37 inicialmente investiga anomalias, especialmente aquelas relacionadas a Transgressores da Realidade. No entanto, eles também tem discretamente começado a investigar corrupção, abusos e problemas afins dentro da própria Tecnocracia. Embora o Departamento 37 tecnicamente esteja sob a direção dos Estatísticos, ele regularmente testa equipamento para os Administradores da Função Temporal e um de seus membros é um proeminente Biomecânico que abastece a amálgama com implantes e outras tecnologias avançadas. Para encobrir suas atividades, o Departamento 37 usa a Companhia de Eletrônicos Curtis como fachada. A Eletrônicos Curtis é uma fachada tanto de holografia experimental como de comércio de tecnologias de realidade virtual nos Estados Unidos e regular campo de testes de suas tecnologias por todo o meio oeste. Esses esforços formam uma eficiente cobertura para muitas das operações do Departamento. A Iteração X também usa regularmente a Eletrônicos

Curtis para promover novas tecnologias que ela deseja introduzir no paradigma dominante.

HISTÓRIA

O Departamento 37 foi originalmente fundado em 1992 para investigar uma súbita atividade de mortos-vivos em Chicago. Apesar de incapazes de eliminar os vampiros residentes por lá, o Departamento 37 foi capaz de conter parcialmente o problema. Dali, eles expandiram seu foco para os Transgressores da Realidade por todo o meio oeste. Em 1995, eles eliminaram uma cabala de magos Tradicionalistas que haviam cooperado com vários grupos violentos remanescentes. Sob as ordens do Computador, eles também mataram vários Adeptos da Virtualidade em Minneapolis que trabalhavam para expor a existência de um programa patrocinado por um Progenitor que testou uma série de drogas em soldados durante a Guerra do Golfo que inibem o medo e induzem a um estado de fúria.

De fato o Departamento 37 foi requisitado para encobrir o programa que deixou vários jovens soldados completamente loucos e debilitou a saúde de muitos outros desconsertou vários membros do Departamento 37, incluindo sua líder, Dra. Angela Hernandez. Por iniciativa própria, a Dra. Hernandez começou a investigar as denúncias de corrupção dentro da Tecnocracia. Ela também começou a manter um arquivo sobre programas perigosos que recebiam continuamente apoio da Tecnocracia. O Departamento 37

silenciosamente informou os seus achados aos superiores solidários dentro da Iteração X. Em 1998, o Computador ordenou que o Departamento 37 desistisse dessas investigações. O Departamento 37 também teve sua verba cortada e Dra. Hernandez estava aflita que outras penalidades mais sérias poderiam vir.

Em 1999, vários membros do Departamento 37 receberam comendas honrosas por seu trabalho em ajudar a destruir uma entidade transgressora extraordinariamente poderosa próximo a Índia. Além disso, a súbita aparição da Tempestade Dimensional colocou um ponto final na censura do Computador dentro do Departamento 37, ao passo que a morte ou o exílio de dúzias de grandes Cientistas Iluminados da Iteração X teve como resultado a promoção de Dra. Hernandez a terceira Estatística de mais alto posto dentro dos Estados Unidos. Em março de 2000 ela foi promovida a Diretora de Campo do Meio Oeste da América do Norte.

O Departamento agora é responsável por todas as operações da Iteração X entre Wyoming e Indiana e do norte do Canadá ao sul do Missouri. Livres tanto da vigilância dos superintendentes leais ao Computador e

da necessidade de cumprir o Pogrom, a Dra. Hernandez tem continuado a tentar expor a corrupção dentro da Tecocracia e trabalha para que os responsáveis por tais abusos sejam disciplinados ou rebaixados. O Departamento 37 está também responsável de investigar e de lidar com o súbito influxo de Transgressores da Realidade não-corpóreos que apareceram no início da Tempestade Dimensional.

PRÁTICAS

Cinco dos onze membros Despertos do Departamento 37, incluindo a Dra. Hernandez, vivem em Chicago. Os outros estão alocados em pares em Saint Louis, Minneapolis e Winnipeg. Espera-se que os membros mantenham contato de sua região designada e se descobrirem uma anomalia, devem resolver os problemas ordinários e reportar todas as situações graves e complexas para a sede em Chicago. No entanto, como todas as divisões de campo, o Departamento 37 é tecnicamente subordinado a divisão de pesquisa da Iteração X. Visto que o Departamento 37 é parte da facção Estatística, o Departamento frequentemente recebe pedidos de Estatísticos superiores para investigar anomalias ou para coletar dados para testar novas teorias.

Todos os membros do Departamento 37 possuem Implantes de Rádio, Óculos Sensores ou Computadores de Mão Mark IV consigo. Se necessário, todos eles podem estar em constante contato com o comando de operações no Centro e se qualquer coisa acontecer ao agente, ele pode ser localizado em segundos e uma equipe de apoio será despachada em seu auxílio. Jackson Durkee, um agente amplamente aprimorado que é treinado em procedimentos de Correspondência, administra o comando de operações e monitora o sinal da localização e das atividades de todos os agentes.

USANDO O DEPARTAMENTO 37

O Departamento 37 é uma vital e crescente parte da Iteração X. Agora que as ordens as quais ela se opõe não mais a impedem, Dra. Hernandez está livre para usar o Departamento 37 como uma força para resolver todos os problemas dentro de seu domínio. Conseqüentemente, ela deveria estar mais do que feliz por ter arrumado novos recrutas bem treinados. Apesar de consideravelmente mais idealista que muitos departamentos dentro da Iteração X, o Departamento 37 permanece ferrenhamente leal a Iteração X. Dra. Hernandez será hospitaleira a quaisquer agentes de campo que buscarem tanto evoluir nas causas de sua Convenção como em realmente querer fazer do mundo um lugar melhor e mais seguro para a humanidade.

A magnitude das ameaças apresentadas pelo recente influxo de Transgressores da Realidade não-corpóreos e reanimados significa que o Departamento 37 está na vanguarda do estudo da Ciência Dimensional dentro da Iteração X. Além do seu trabalho normal, vários

⊕ CENTRO ⊕

A base do Departamento 37 de Chicago é conhecido como o Centro. É um alto edifício de vidro e aço localizado no centro de Chicago, próximo ao Instituto de Artes. O Centro tanto abriga os escritórios dos cinco membros de Chicago do Departamento como espaços de laboratório para eles, seus técnicos e assistentes mundanos. Além disso, o Centro é a sede da Eletrônicos Curtis, a companhia de fachada do Departamento 37. O prédio inteiro, exceto pelos cinco últimos andares e pelos três subsolos, é destinado a Eletrônicos Curtis. Os oito andares restantes são o domínio do Departamento 37 e estão longe do alcance de qualquer um que não seja pessoal registrado da Tecocracia. Como benefício por uma companhia de alta tecnologia estar engajada numa pesquisa lucrativa, o prédio inteiro da Eletrônicos Curtis é equipado com avançada vigilância eletrônica e a entrada para todas as seções importantes da Eletrônicos Curtis é controlada por uma série de cartões, leituras de retina e travas sofisticadas da Tecocracia. A entrada para as seções do edifício destinadas ao Departamento 37 é controlada por uma série de travas de leitura de mãos e genes que podem escanear as digitais de um indivíduo e reconhecem uma camada de tecido morto de qualquer um que tente entrar lá. O DNA e as impressões digitais do indivíduo são comparadas a uma lista de pessoal autorizado — a falha no reconhecimento da retina, das digitais ou da leitura genética ativam vários alarmes silenciosos por todo o prédio.

membros do Departamento 37 estão engajados em pesquisas investigativas pessoais secretas de seres não-corpóreos e planos de existência alternativos. Muitos esperam encontrar um meio para usar a Ciência Dimensional para destruir esses novos Transgressores da Realidade. Como resultado, outros membros da Iteração X que estudam a Ciência Dimensional podem ser convidados para compartilharem a pesquisa e a possibilidade de até mesmo ajudar a resolver problemas teóricos e práticos que o Departamento 37 está enfrentando. Do mesmo modo, visto que o estudo da Ciência Dimensional é inerentemente arriscado, um ou mais membros do Departamento 37 podem facilmente acabar possuídos, presos na Umbra ou simplesmente assombrados ou caçados por vários inimigos inumanos. Personagens jogadores podem ser chamados para socorrer membros do Departamento 37 ou podem ser solicitados pelos Estatísticos para investigar anomalias que ocorrerem no Centro.

Personagens jogadores podem trabalhar para o Departamento 37, eles podem ser aliados de um ou mais membros dessa poderosa divisão ou podem até mesmo ter a Dra. Hernandez ou um dos outros membros como seu **Mentor**. Por outro lado, os personagens jogadores podem pertencer a pequena facção Cultista da Máquina dentro da Iteração X que permanece leal ao Computador. Tais personagens estarão fortemente inclinados em oposição ao idealismo do Departamento 37 e com idéias de algum modo radicais. Tais personagens jogadores também poderão se opor ao estudo da Ciência Dimensional do Departamento 37 e poderão ser designados a procurar por problemas ou irregularidades nesses estudos.

DRA. ANGELA HERNANDEZ

Dra. Hernandez cresceu no sul de Chicago. Ela frequentou a Universidade de Chicago no fim dos anos de 1970 quando a ciência computacional estava se tornando um assunto popular e concluiu uma dupla graduação em Sociologia e Ciência da Computação. Seu projeto de Mestrado na Universidade de Washington em Saint Louis consistiu na construção de uma série de construtos matemáticos altamente avançados para análise de dados do censo de 1980. Ao olhar para esses dados, juntamente com as entrevistas reunidas por ela e vários outros estudantes da graduação, ela descobriu vários distúrbios anômalos. Os padrões das mortes, chegadas e mudanças de residências indicaram a presença de vários indivíduos desconhecidos, ricos e poderosos vivendo no centro de Saint Louis. Além disso, havia um índice anormal de mortalidade e de doença nas imediações desses indivíduos. Ela ficou desanimada quando seu consultor rejeitou seus dados alegando modelos falhos. Quando ela tentou contatar outros professores sobre seu projeto, Dr. Joseph Germain, um Estatístico que orientou Hernandez quando ela estava na Universidade de Chicago, a contactou. Hernandez foi



recrutada para os Estatísticos e voltou para Chicago para completar seu trabalho de graduação. Quando ela o concluiu, ela também se tornou um membro pleno da Iteração X.

Embora estivesse inicialmente contente em usar os supercomputadores da Iteração X para desenvolver simulações sociais e modelos demográficos altamente avançados, ela cresceu impaciente dentro da torre de marfim e decidida que seus talentos poderiam ser mais úteis em campo. Ela convenceu seus superiores a usarem-na como agente de campo — após várias intervenções bem sucedidas, ela foi promovida para liderar o Departamento 37.

A Dra. Hernandez é uma idealista que acredita na Tecnocracia. Ela trabalhou muito e por muito tempo para libertar o mundo do perigo e usou suas técnicas de modelação social como uma ferramenta para melhorar as vidas dos Adormecidos. Ela também é uma realista convicta que sabe que mudanças normalmente não vem sem um preço. Embora profundamente apaixonada, ela também acredita firmemente no provimento do bem melhor para o maior número. Apesar de que ela nunca apoiaria um assassinato casual, a Dra. Hernandez aceita que alguns precisam sofrer, contanto que seus planos ajudem mais pessoas que as firam. Ela também compreende que a corrupção, a incompetência e a influência externa têm conspirado para causar a perda de rumo por parte da Tecnocracia.

Preocupada com o que possa ser frequentemente uma força para a opressão e sofrimento, ela regularmente investiga anomalias e pontos críticos dentro da Tecnocracia. Essa atitude não tem agradado aos membros das outras Convenções e vários membros influentes do Sindicato repetidamente tentaram fazer com que ela fosse investigada por agir contra os interesses gerais da Tecnocracia.

Pouco antes da chegada da Tempestade Dimensional, a Dra. Hernandez estava ameaçada de censura ou até mesmo rebaixamento. No entanto, muitos dos que se opunham a ela agora estão mortos ou presos do outro lado da Película. Entusiasmada com esse desenvolvimento, ela vê essas mudanças como uma oportunidade para trazer a Tecnocracia de volta ao seu caminho. Seus recentes sucessos também abasteceram suas ambições políticas. Apesar de ainda ser dedicada em melhorar o mundo, ela também está igualmente interessada em se tornar supervisora sênior dos Estatísticos e finalmente líder da Iteração X. Ela está inquieta pelo fato de suas ambições estarem comprometendo seus princípios.

Imagem: Dra. Hernandez é uma hispânica de estatura baixa mas extremamente atraente, de pele suavemente parda e com um cuidadoso corte de cabelo. Ela se veste com a última moda e fala inglês sem sotaque numa voz suave e encantadora. Ela é muito consciente de sua aparência e como ela a aproxima das pessoas.

Dicas de Interpretação: Você é bem enfática sobre suas crenças, mas também sabe como interpretar seu público. Você nunca discute suas idéias — ao invés disso você busca cuidadosamente convencer os outros que você está completamente certa, sendo muito boa em fazer isso. Você constantemente mantém o registro de como você se apresenta aos outros e se estão excessivamente controlados. Exceto em caso de extrema necessidade você nunca mostrará uma emoção que você não tenha inicialmente ponderado com cautela.

Divisão: Estatísticos

Eidolon: Dinâmico

Natureza: Arquiteto

Comportamento: Diretor

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 2, Consciência 1, Esquiva 2, Expressão 2, Liderança 3, Manha 3, Líbia 3

Perícias: Etiqueta 3, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 1, Furtividade 2, Tecnologia 3

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computação 4, Cosmologia 1, Investigação 1, Lingüística 1, Ocultismo 2, Ciência 4

Antecedentes: Destino 3, Genialidade 2, Influência 2, Recursos 3, Instrumentos 1 (Computador de Mão Mark IV, Braçadeira Digital de Interface)

Iluminação: 5

Esferas: Entropia 5, Forças 1, Mente 2, Tempo 4

JACKSON DURKEE

Durkee era um jovem brilhante, porém excêntrico. Ele se destacou no colegial e era um gênio dos computadores. No entanto, quando invadiu o banco de dados criminais do FBI, buscando por dados sobre assassinos em série, agentes federais rastream suas atividades. Ele foi posto em condicional por vários anos

e proibido de usar computadores até completar 18 anos. Privado de seu grande passatempo, ele desenvolveu um interesse por eletrônica. Ele conclui um bacharelado em Engenharia Elétrica na época que completou 19 anos e foi trabalhar na Eletrônicos Curtis, sem saber que ela era uma fachada da Tecnocracia. Durkee estava curioso a respeito de algumas atividades em andamento nas áreas de maior segurança da Eletrônicos Curtis e agiu para ganhar acesso a numa certa madrugada, usando um descryptador que ele criou. Ele foi pego em menos de 10 minutos após ter violado a área de segurança, mas Dr. Hernandez decidiu que ele estava pronto para o caminho da Iluminação, então ofereceu a ele a escolha de se unir a Iteração X ou ter todas as lembranças da invasão apagadas de sua memória. Ele se uniu a Iteração X e desde então tem se mostrado um capacitado membro júnior dos Biomecânicos.

Durkee não é apenas fascinado por computadores avançados e eletrônica, ele também é extremamente competitivo e um indivíduo visionário que vê a nanotecnologia e os implantes cibernéticos como um meio no qual os humanos podem aprimorar a si mesmos e superar suas limitações inatas.

Quando ele ouviu falar a respeito do trabalho desenvolvido pelos Biomecânicos, ele ficou fascinado com a oportunidade tanto de aprimorar a si mesmo com os implantes existentes como de ajudar a desenvolver e testar novos modelos. Durkee é um transhumanista fanático e almeja aprimorar-se numa vasta e poderosa entidade pós-humana. Contudo, avaliações psicológicas indicaram que Durkee era volúvel e hiperativo demais para se contentar unicamente com o trabalho dentro do laboratório, então lhe foi oferecido a oportunidade tanto de trabalhar em laboratório como em campo.

Hoje, Durkee dispense quase a metade de seu tempo livre no laboratório. No restante do tempo ele está trabalhando diretamente para a Dra. Hernandez,



como parte de sua equipe de campo. Apesar dele raramente integrar missões, ele ainda é um dos mais importantes operativos no Departamento 37. Durkee se conecta ao seu console e opera os equipamentos de intrusão e vigilância para todas as missões importantes do Departamento 37. Sempre que uma grande equipe vai a campo, Durkee está em constante contato com ela. Ele fornece dados de vigilância, envio de plantas baixas da área e informações de espionagem via satélite em tempo real em seus computadores e, quando os agentes de campo estão em apuros dentro de um sistema de segurança de um edifício, ele assume o controle dele e fornece uma gama de distrações úteis em favor de seus operativos. A perspicácia, combinada com o suporte fornecido pelo seu IDA Avançado, significa que ele pode fornecer assistência vital e imediata para quase qualquer equipe de campo do Departamento 37. Quando não está dando suporte para equipes de campo, o mais recente projeto de Durkee tem sido na área de tecnologias de Ciência Dimensional.

Imagem: Durkee é um afrodescendente, alto e muito magro por volta de seus 20 anos. Orgulhoso de sua posição atual, Jackson largou seu velho visual jeans/camiseta e agora se veste com um blazer caro com um grande relógio de ouro no pulso. Ele tem um leve sotaque do meio oeste e usa seu vasto jargão em sua conversação.

Dicas de Interpretação: Você tem que aparecer. Se uma equipe que esteja em contato com você precisa de alguma coisa, você normalmente tenta fazer o mais

rápido possível — felizmente, você é bom o suficiente para tais truques raramente darem errado. Você também gosta de oferecer conselhos sobre qualquer situação, mesmo se você careça de dados para fazer boas recomendações. Você gosta de estar sempre certo, ainda mais quando as pessoas seguem algumas de suas sugestões. Você é altamente competente e raramente falha. No entanto, você também é excessivamente confiante e raramente está disposto a admitir que possui limitações, especialmente para qualquer um.

Divisão: Biomecânicos

Eidolon: Investigativo

Natureza: Competidor

Comportamento: Caçador de Emoções

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 3, Esquiva 1, Expressão 1, Manha 2

Perícias: Ofícios 3, Condução 2, Armas de Fogo 1, Meditação 2, Furtividade 1, Tecnologia 4

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Computação 4, Cosmologia 3, Enigmas 4, Investigação 1, Lingüística 1, Ocultismo 1, Ciência 2

Antecedentes: Genialidade 3, Recursos 3, Aprimoramentos 5 (DEI Avançado, Implante de Rádio, Medimáquinas Nanotecnológicas)

Iluminação: 3

Esferas: Correspondência 3, Forças 2, Mente 2, Primórdio 1, Espírito 2

LENDAS



⊕ COMPUTADOR

Rumores diversos a respeito do Computador eram comuns antes mesmo da Tempestade Dimensional bloquear o acesso à Autoctonia. Hoje, na falta de dados concretos, esses rumores tem se tornado cada vez mais perigosos. Histórias de que o Computador se mantém ligado a cada remanescente em Autoctonia meio a uma vasta mente coletiva inumana rivalizam com rumores de que tanto o Computador e os residentes de Autoctonia de vez em quando enviam mensagens misteriosas através da Teia Digital.

CAÇADORES

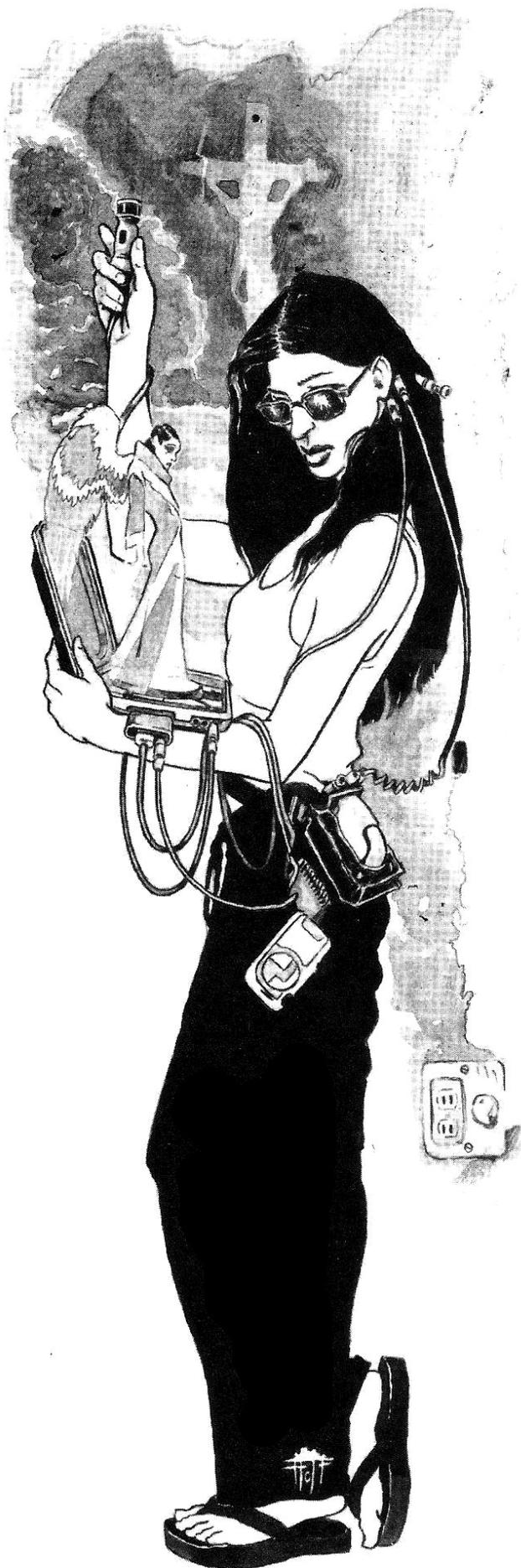
Recentemente a quantidade de boatos sobre uma organização secreta de mortais que parecem ser imunes a muitos Procedimentos Tecnocratas e que mata indiscriminadamente tanto Transgressores da Realidade como agentes Tecnocratas tem aumentado. Enquanto a verdade desses rumores permanece incerta, os Estatísticos desejam mais informações sobre o possível efeito desses indivíduos, enquanto que os Biomecânicos

querem estudá-los para descobrir a origem dos vários aprimoramentos e poderes que alguns deles supostamente possuem.

INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS

Agora que o Computador não está mais prontamente acessível, muitos Administradores da Função Temporal dentro da Iteração X tem se voltado para o problema da criação de uma máquina funcional de inteligência permanente e independente. Para evitar perdê-la de vista, eles estão determinados a criarem uma na Terra. Embora ninguém tenha alegado sucesso, existem muitos rumores de que vários grupos estão conseguindo chegar bem perto. Alguns dos membros mais liberais (ou talvez mais ingênuos) da Convenção estão preocupados com boatos de que um programa de inteligência artificial perigosamente instável quase foi liberado dentro da Teia Digital sejam verdadeiros.

Quase todos os recrutas sabem que as lendas de magos rebeldes e perigosos da Iteração X tendo seus cérebros ainda vivos transferidos para vasos onde eles são controlados por computadores são meros boatos. No entanto, existem rumores persistentes de que um grupo da Iteração X trabalhando com vários Progenitores que



realmente fabricaram uma criação hiperinteligente contendo meia dúzia ou mais de cérebros humanos ligados diretamente a uma vasta cadeia de computadores. Lendas chamam esse construto de “o Tanque”. Embora a existência do Tanque permaneça incerta, esse construto é suspeito de fazer várias demandas extremamente estranhas e extravagantes. Hoje em dia, ordens que pareçam excessivamente misteriosas e peculiares são ridicularizadas como sendo vindas do Tanque.

ESPÍRITOS

Agora que os membros da Iteração X estão começando a explorar o uso de vários Procedimentos de Ciência Dimensional, há um número crescente de histórias e rumores sobre o que os primeiros pioneiros dentro desse reino tem encontrado. Pesquisadores dizem ter capturado fantasmas e os usado para formas matrizes de personalidade para computadores inteligentes artificialmente. Vários membros da Iteração X tem contactado entidades paradimensionais conhecidas como Aranhas do Padrão. Alguns pesquisadores estão trabalhando diligentemente em meios para incorporar essas criaturas enigmáticas, porém altamente úteis, em vários computadores e robôs. Outros cientistas estão esperançosos na pesquisa em Ciência Dimensional que permitirá a consciência humana ser arquivada dentro de computadores. Alguns pesquisadores até mesmo acreditam que algumas entidades não-corpóreas que eles tem encontrado atualmente sejam humanos que tiveram suas consciências deliberadamente arquivadas no espaço matricial da Umbra.

MARAVILHAS



Como uma Convenção guiada por ferramentas, a Iteração X tem acesso a um grande número de fantásticos itens e tecnologias. Os mais notáveis entre eles, é claro, são os vários implantes biônicos. Iteradores são famosos até por aprimoramentos menores e em algumas épocas o aprimoramento foi tão chique que quase todo Iterador se entregou a algum tipo de implante.

Iteradores fazem grande uso do Antecedente **Aprimoramentos** (ver Guia da Tecnocracia, pág.180). Perceba que qualquer implante adquirido dessa forma torna-se parte do Padrão do usuário. Não é possível simplesmente sobrecarregar um aparato biônico num Iterador usando apenas Forças para causar um curto-circuito — tal ataque também precisa afetar o Padrão de Vida do Iterador.

IDA AVANÇADO

(CUSTO EM ANTECEDENTES: 6)

O Implante Digital de Aprimoramento Avançado representa o ápice da cybertecnologia da Iteração X.

Diferente das versões anteriores, o implante não requer a remoção ou a alteração de qualquer tecido cerebral existente. Ao invés disso, cirurgiões inserem uma série de micro-sondas cirúrgicas projetadas para implantar nanomáquinas no interior do cérebro do indivíduo. Estas nanomáquinas se reúnem em um pequeno e altamente sofisticado computador, usando pequenas porções do crânio do usuário como material adicional.

Quando terminado, o IDAA é parte integrante do crânio do usuário e usa cabos microscópicos para conectá-lo a todas as partes do cérebro do usuário. A própria unidade é invisível a raios-x convencionais. No entanto, todos os IDAA, possuem uma pequena porta oculta por trás da orelha esquerda que é usada para realizar uploads e downloads de informações. Essa porta precisa ser cirurgicamente instalada, apesar passar despercebida numa observação casual e raios-x, procuras minuciosas revelarão sua presença.

O IDAA fornece aos usuários uma série de vantagens. Uma memória de 400 terabytes dá ao usuário o equivalente da Qualidade *Memória Eidética* (Mago, pág. 292). O usuário também ganha as Qualidades *Noção Exata do Tempo* e *Talento Matemático* (Mago, pág. 291). Além disso, pode ser feito rapidamente um download da memória do usuário e ser atualizada através de qualquer computador da Iteração X. Essa função é normalmente usada para verificar as ações dos agentes que estão sob suspeita. Felizmente, agentes cuidadosos podem alterar as memórias guardadas no IDAA com um Efeito Coincidente de Forças 2 e Mente 2. Apenas os exames altamente detalhados e cuidadosos podem detectar tal precaução.

O uso mais comum do IDAA é o de conceder temporariamente várias perícias úteis. Usuários podem receber perícias diretamente no interior de seu cérebro através da porta de seu IDAA. Ainda que tais memórias não sejam permanentes, podem ser extremamente úteis. Em termos de jogo, um IDAA funciona como o Antecedente *Sonhos (Hypercram)* de 4 pontos. Receber Habilidades através do uso do IDAA está sujeito aos mesmos limites daqueles ganhos através desse Antecedente, exceto de que a Iteração X precisa ter as Habilidades desejadas em arquivo e o usuário precisa visitar uma instalação da Iteração X para fazer o upload.

Por fim, qualquer um com um IDAA pode usar um conjunto de cabos de interface para ligar a unidade diretamente no interior de todos os computadores de escritórios e micro-computadores convencionais. Usar um IDAA divide por dois o tempo necessário para todas as tentativas de hackeamento, visto que o uso de um IDAA é consideravelmente mais rápido que o uso de um teclado e um monitor. No entanto, usar um IDAA deste modo não garante nenhum outro bônus. Porém, os Cientistas Iluminados, também podem usar seu IDAA para se conectar a um computador para ganhar acesso sensorial à Teia Digital (*Digital Web 2.0*, págs. 36-37).

Se ligado num veículo equipado com a interface apropriada, o IDAA pode também servir de modo equivalente a uma Braçadeira Digital de Interface (veja abaixo).

Muitos usuários IDAA combinam essa unidade com um Implante de Rádio. Tal combinação permite ao usuário ter acesso sem fio a Teia Digital e fazer downloads de perícias sem ir a uma base da Iteração X. No entanto, esse mesmo rádio também aumenta as suspeitas dos supervisores que instantaneamente grampeiam os sentidos e memórias de agentes suspeitos a qualquer momento — a corrente de informação anda sempre em mão dupla.

Rumores também afirmam que alguns particularmente valiosos Convencionistas que conhecem muitos segredos sabem que existem IDAAs que são bombas disfarçadas...

MET: O valioso implante IDAA deve ser anotado em seu registro de personagem — e você não pode perdê-lo, a menos que você perca sua cabeça. Você recebe todas as Qualidades e Características de Antecedente mencionadas no texto anterior. Entretanto, perceba as desvantagens da função de download de memória. Qualquer agente usuário do IDAA tem um registro permanente e será alvo de “recordações trágicas” periódicas. A possibilidade de acesso remoto (com alguma Ciência Iluminada baseada em Correspondência) pode foder sua mente também.

UNIDADE SENSORIAL DITIENSIONAL (CUSTO EITI ANTECEDENTES: 2 ⊕ 3)

Iluminação 2, Energia Primordial 20

Agora que o Computador de Autoctonia e todos os antigos líderes da Convenção estão presos do outro lado da Película, as facções mais progressistas dentro da Iteração X começaram a trabalhar mais próximas aos Engenheiros do Vácuo para remediar a prévia ignorância da Convenção com relação a Ciência Dimensional. Essa unidade representa o primeiro sucesso significativo que os técnicos da Iteração X obtiveram durante o trabalho com a Ciência Dimensional. Hoje no tamanho de um pequeno palmtop, os modelos mais avançados têm sido construídos no interior dos Computadores de Mão Mark IV, permitindo a unidade ter as capacidades de ambos os instrumentos (tais instrumentos combinados custam 3 pontos de Antecedentes; veja página 87 para a descrição do Computador de Mão Mark IV).

Quando ativado, a unidade revela a presença e localização de quaisquer espíritos ou fantasmas no raio de 30 metros. Se concentrado em um espírito específico, ele também pode ampliar a imagem e mostrar a representação da aparência do espírito. O USD também contém uma unidade local de tradução que permite a comunicação com quaisquer espíritos próximos. Essa unidade local de tradução pode emitir pulsos especialmente concentrados de partículas virtuais que atraem a atenção de quaisquer espíritos ou fantasmas

dentro de vários quilômetros. Operadores podem aprender a adaptar especialmente esses pulsos para atrair apenas fantasmas ou outros tipos específicos de espíritos.

O uso do USD normalmente é coincidente. Quaisquer Adormecidos que verem a unidade irão presumir que os sons e imagens que ela produz são meros efeitos especiais. Agentes são advertidos a não tentar convencer Adormecidos que o USD pode, de fato, detectar entidades paradimensionais. Cada tentativa de contatar ou comunicar com um espírito custa um ponto de Energia Primordial.

MET: Um USD pode detectar fantasmas, como um Talismã de dois pontos, é necessário vencer ou empatar numa Disputa de Arete. Detectar um fantasma que deliberadamente tente ocultar sua presença pode exigir uma Disputa Mental entre o operador Tecnocrata e o fantasma em questão.

SONDA ENCEFALOGRÁFICA

(CUSTO EITI ANTECEDENTES: 3)

Iluminação 3, Energia Primordial 30

A Sonda Encefalográfica consiste de um ou dois fones de ouvido leves e dobráveis. O usuário põe um em si ou conecta o fio a tomada de seu IDAA ou ICMF. Em ambos os casos, o outro fone de ouvido é colocado sobre a cabeça do indivíduo. A dificuldade do uso desta unidade é reduzida em 1 se o indivíduo está inconsciente e em 2 se ele está sob efeito de drogas. A SE permite ao usuário ler os pensamentos e memórias do indivíduo (como o Efeito de Mente 3 **Sondar Pensamentos**). Enquanto estiver com a SE, o usuário sentirá os pensamentos e memórias do indivíduo como se eles fossem seus.

O uso da SE é vulgar na maioria das vezes. No entanto, a unidade também pode ser usada de uma forma mais limitada, onde o fone no indivíduo é conectado a um computador (normalmente um Computador de Mão Mark IV). Usar a SE deste modo é sempre coincidente. Nesse modo, a unidade não pode mostrar os pensamentos e memórias. Entretanto, ela pode detectar tanto o real estado do indivíduo e suas respostas emocionais como mostrar os pensamentos superficiais do mesmo (a SE captura e decodifica as subvocalizações). O indivíduo não pode estar inconsciente se a SE for usada desta forma, mas o uso de drogas ainda reduzem a dificuldade de todos os testes em 2. Além disso, se o usuário possuir um implante de rádio, o computador pode coincidentemente restabelecer os pensamentos reais do indivíduo para seu usuário. Qualquer uso da SE custa um ponto de Energia Primordial por cena.

MET: A SE não é exatamente um item fácil de se portar. Quando usado, o operador precisa fazer uma disputa mágica normal para fazer item funcionar. Então, o operador precisa ser bem sucedido numa Disputa Social contra o indivíduo para cada característica sondada - estado emocional, pensamento superficial atual, veracidade do último estado.

MICRO-VRC

(CUSTO EITI ANTECEDENTES: 2)

Micro-VRCs são os mais avançados sistemas de segurança já produzidos pela Iteração X. Essas unidades são minúsculos veículos controlados à distância, com cerca 1cm de comprimento e meio de largura e altura. Eles normalmente são disfarçados em moscas, pequenos besouros e outros insetos. Cada Micro-VRC pode voar a uma velocidade de 25 Km/h podendo transmitir e receber informações num raio de 1,5 km de distância. Micro-VRCs são a mais perfeita forma de vigilância secreta. Se um destes é enviado a uma casa ou até mesmo em uma instalação de segurança, qualquer pessoa, incluindo aqueles muito atentos, o confundirá com um inseto normal. Além disso, essas unidades estão equipadas com uma câmera especialmente projetada e sensores de áudio capazes de enviar áudio e imagens de vídeo de alta qualidade de suas redondezas. Os Micro-VRCs também são equipados com infravermelho e receptores de baixa luminosidade de modo que a unidade possa transmitir imagens até em luz difusa ou escuridão. Esses sensores são equivalentes a aqueles usados no inseto de vídeo avançado (veja página 82). Os Micro-VRCs podem ser controlados para enviar dados para IDAAs e ICMFs equipados com implantes de rádio ou podem ser operados usando qualquer notebook ou palmtop equipado com modem sem fio. Embora os Micro-VRCs possam ser recarregados usando energia normal, eles podem voar apenas por uma hora ou transmitir dados por um dia completo antes que eles precisem ser recarregados novamente. Os Micro-VRCs são controlados com um teste de Destreza + Tecnologia. Qualquer falha crítica usando um Micro-VRC resulta no acúmulo normal de Paradoxo e significa que a unidade precisa ser resgata e consertada.

MET: O uso do Micro-VRC pode ser complicado num jogo ao vivo, simplesmente por causa que nem sempre pode-se ter o Narrador para observar e manipular o Micro-VRC em questão. O uso de um Micro-VRC normalmente exige o envio de um VRC para o local e indicar que você está observando com telepresença, apesar disso não ser confiável às boas normas de interpretação dos jogadores que estão sendo espionados. Não hesite em pedir ao Narrador intervenção caso haja algum argumento sobre a validade dessa técnica.

MEDITIAQUINAS NANOTECNOLÓGICAS

(CUSTO EITI ANTECEDENTES: 3)

Embora os Progenitores tenham recentemente criado alguns vírus médicos-cirúrgicos que agem como instrumentos extraordinários, a nanotecnologia médica da Iteração X ainda permanece longe das fronteiras da realidade estática. No entanto, eles têm desenvolvido uma série de tratamentos envolvendo a injeção de nanomáquinas médicas fabricadas especialmente no indivíduo programado para auxiliar a cura em um

limitado, mas vastamente modo coincidente. Essas nanomáquinas são programadas apenas para funcionar no corpo de um único e específico indivíduo. Tentar introduzir essas nanomáquinas na corrente sanguínea de alguém a quem não foram formatadas para isso não surtirá efeito ou deixará o indivíduo indulgente como se seu corpo rejeitasse e destruísse as nanomáquinas.

Sempre que alguém com esse implante for ferido, o mesmo testa seu nível de Iluminação (dificuldade 4). O sucesso significa que as nanomáquinas funcionam normalmente e o indivíduo cura todo o dano letal e por contusão atual cinco vezes mais rápido que normal. Uma falha neste teste significa que as nanomáquinas ignoram o ferimento. No entanto, elas podem ser ativadas por um ferimento futuro, neste caso elas ajudarão a curar todo o dano. Além disso, o usuário pode gastar um ponto de Energia Primordial para tentar ativar as nanomáquinas. Cada ponto de Energia Primordial que o mago gasta o permite fazer um outro teste de Iluminação. Uma falha crítica em qualquer teste de Iluminação significa que o mago acumula o Paradoxo normalmente. Além disso, as nanomáquinas podem falhar e exigir procedimentos de reparo envolvendo um Efeito de Forças 1, Vida 1 e Matéria 2 antes delas funcionarem novamente. Tais reparos podem ser feitos normalmente em qualquer laboratório ou subestação da Iteração X. Além de melhorar a cura, as Medimáquinas Nanotecnológicas ajudam imensamente em varias outras formas de reparo celular. Qualquer um possuindo essas nanomáquinas está imune a todas as formas normais de doenças e envelhecem apenas um quinto mais rápido que um humano normal. A menos que o usuário seja submetido a detalhados exames médicos, o uso de Medimáquinas Nanotecnológicas é coincidente.

MET: Sempre que você sofrer dano, faça uma Disputa Estática de Iluminação com uma dificuldade de quatro Características. Se você for bem sucedido, você imediatamente ativa as nanomáquinas e cura um Nível de Vitalidade de dano não-agravado no final da cena. Você pode refazer o teste gastando uma Característica de Energia Primordial para “abastecer” as nanomáquinas. Se você de algum modo obter uma falha crítica, as nanomáquinas tornam-se inativas até serem consertadas num laboratório adequado da Iteração X (um processo que dura algum tempo, esforço e papelada).

INTERFACE UNIVERSAL NANOTECNOLÓGICA (CUSTO EITI ANTECEDENTES: 3)

A IUN é a última ferramenta de interface. Esses dois plugs de interface são milagres da nanotecnologia que podem se adaptar e invadir qualquer computador ou outro dispositivo eletrônico conectado a ela. Ao invés de meramente permitir que um agente opere o dispositivo, a IUN penetra no hardware e no software do dispositivo, permitindo ao agente facilmente controlar completamente o dispositivo. Quando o agente utiliza a IUN para conectar sua IDAA, ICMF, Computador de

Mão Mark IV ou dispositivo similar para outro computador, a dificuldade de todos os testes de hackeamento são reduzidos em 2. Do mesmo modo, se o agente conecta a IUN a um veículo ou outro dispositivo similar com um computador de bordo, a dificuldade de qualquer teste de condução de veículos ou de operar o dispositivo é reduzida em 2. O hardware embutido na IUN é um micro computador que também permite impedir todas as tentativas de controles manuais sob o veículo ou dispositivo conectado a ele. Além disso, se a IUN está conectada a uma trava eletrônica ou sistema de alarme, o usuário reduz a dificuldade de todos os testes de destravar ou penetrar no sistema em 2.

Uma das características mais úteis da IUN é o fato que estes plugs de interface nanotecnológica podem até mesmo conectar-se com dispositivos que não possuem portas normais de acesso. Se necessário, o usuário pode simplesmente desencapar alguns fios e ligar num dos fios da IUN. A interface nanotecnológica penetrará na estrutura dos fios e se difundirá por todo o dispositivo. Quando o usuário desejar desconectar a IUN do dispositivo, as nanomáquinas retornarão a unidade, não deixando nenhuma evidência que o dispositivo teria sido comprometido (exceto talvez pela tampa de acesso e dos fios desencapados).

MET: A IUN permite se infiltrar em qualquer sistema eletrônico complexo próximo que tocar. Você pode infiltrar um item por vez. Enquanto faz isso, você faz uma Disputa Mental na tentativa de controlar o dispositivo (a dificuldade varia com cada dispositivo, com o que você está tentando fazer e com qualquer outro fator relevante). Uma tarefa simples como desligar uma câmera pode ter uma dificuldade de quatro Características, enquanto uma tarefa complexa como reprogramar um computador às pressas poderia ter uma dificuldade de nove ou dez Características. Você também pode ganhar um bônus de duas Características na resolução de todas as Disputas envolvendo **Computação** onde você possa usar seu IUN.

BLINDADOS

Revestido pelo poder e precisão mecânica, Jefferson movia-se lenta e hesitantemente a frente. O suave assobio da pressão do ar e do rangido da contração do myomar seguia seu movimento. O titânico gigante, uma concha completa envolvendo seu corpo com armadura e suporte vital tecnológico, caminhou através das ruínas da cobertura da nave dos Engenheiros do Vácuo. Ao redor, Fuzileiros haviam caído, destroçados pelo ataque de coisas de outra dimensão. Agora era hora do troco.

BLIDADO LEVE ALANSON (5 PONTOS)

Iluminação 3, Energia Primordial 25

O Blindado Alanson é uma grande e desajeitada armadura que apenas pode ser ocultada debaixo de um sobretudo. Mesmo assim, sua presença será

imediatamente óbvia caso o usuário esteja sob luz do dia ou qualquer outra situação de luz forte. Esse traje consiste semelhantemente a de uma armadura corporal composta, equipada com avançados motores myomar em cada articulação principal. Sozinho, o traje apenas parece um traje espacial, um traje de mergulho em águas profundas, um conjunto de uma avançada armadura corporal militar ou um traje projetado para manusear materiais perigosos. Durante missões específicas, Blindados Alanson podem ajudar a mascarar tais claras percepções. Esse traje é normalmente usado em ambientes moderadamente hostis ou missões de médio risco onde a sutileza é tão útil quanto à força.

Os Blindados Alanson fornecem 3 pontos de armadura e os motores auxiliares em todas as articulações principais adicionam 1 ponto na Força dos seus usuários. Entretanto, esse aumento na Força não é adicionada em testes de saltos e os usuários desse traje não podem correr mais que 20m por turno. Unidades de aquecimento e resfriamento permitem o usuário manter-se confortável em temperaturas entre -32° a 78° graus. Ao usar o traje, as luvas especialmente reforçadas adicionam um dado de dano a todos os ataques com punhos. Além do mais, a critério do usuário, as luvas podem desdobrar lâminas retráteis, permitindo o usuário causar dano letal com seus punhos. Todas estas funções exigem energia mínima. Um ponto de Energia Primordial a cada seis horas de uso bastam para ativar as baterias supercondutoras da unidade.

Um teste de Iluminação precisa ser feito a qualquer

momento que um ataque penetre na armadura do traje. Em caso de falha crítica, o traje trava completamente. Todos os aprimoramentos e módulos falham e o usuário não pode ser mover mais que 4ms por turno e subtrai 2 de todas as paradas envolvendo Força e Destreza devido ao peso e embaraço do traje. Blindados Alanson podem ser equipados com até 3 módulos adicionais. De modo geral o uso do Blindado Alanson é normalmente coincidente. O traje pesa 35kg e quando não vestido pode ser guardado dentro de uma mala média ou um pequeno baú. Remover o traje desse baú e vesti-lo exige seis turnos, reduzido a três caso o usuário tenha um ou mais assistentes para ajudá-lo.

BLINDADO ⊕ ROBUSTO ⊕ MARTINEZ (9 PONTOS)

Iluminação 4, Energia Primordial 35

O Blindado Martinez é um imenso traje desajeitado de quase 2,30m de altura e que não pode ser ocultado debaixo de nenhum tipo de roupa. Blindados Martinez apenas são usados em ambientes hostis, missões altamente perigosas ou quando é muito mais importante a força que a sutileza. Líderes da Iteração X apenas preferem esses trajes quando usados em casos isolados. Esse traje consiste de um grande suporte blindado com motores supercondutores, cabos hidráulicos e pesados suportes protetores ligados num traje de armadura composta corporal avançada. O traje pode ser especialmente feito para parecer uma roupa de mergulho profundo ou ser uma parte de uma avançada maquinaria industrial. Esses blindados fornecem aos seus usuários 5



pontos de armadura e amplos motores auxiliares externos que adicionam 3 níveis na Força do usuário. Entretanto, essa Força ampliada não é somada a testes envolvendo saltos e os usuários podem apenas caminhar ou em velocidade de marcha, eles não podem correr. Unidades de aquecimento e resfriamento permitem ao usuário permanecer confortável em temperaturas de -72° a 108° graus.

Usando as luvas especialmente reforçadas, todos os ataques com punhos adicionam um dado de dano. Além disso, a escolha do usuário, as luvas podem desdobrar pequenas lâminas retráteis, permitindo ao usuário causar dano letal com seus punhos. Todas essas funções exigem energia. Um ponto de Energia Primordial por hora é necessário para ativar as baterias supercondutoras do traje. Além do mais, um teste de Iluminação precisa ser feito a qualquer momento que um ataque penetre na armadura do traje. Em caso de falha crítica, o traje trava completamente. Todos os aprimoramentos e módulos falham. Em tal circunstância o usuário não pode se mover e precisa gastar 3 turnos completos para deixar o traje. Blindados Martinez podem ser adaptados com até cinco módulos adicionais. Vestir um Blindado Martinez é normalmente coincidente, mas altamente óbvio. O traje pesa 90kg e quando não vestido pode ser guardado num par de malas grandes. Remover o traje dessas malas e colocá-lo em si mesmo exige dez turnos, reduzido para cinco se o usuário tiver um ou mais assistentes para ajudá-lo.

MET: Poucos Iteradores têm a chance de usar um blindado — isso serve como o melhor recurso contra um inimigo a se usado contra magos Tradicionalistas (danificado e inútil após um combate, é claro), ou uma pequena ameaça a um Iterador com uma missão pela frente. Um blindado possui várias vantagens.

Primeiro, um blindado fornece três (Alanson) ou cinco (Martinez) níveis de armadura. Isso é armadura pesada, ataques perfurantes de armadura podem ignorá-la.

Segundo, um blindado dá ao mago um ícone especial para as Disputas de Força: a Bomba. A Bomba vence a Pedra e o Papel, empata com outra Bomba e perde para Tesoura (cortando seu pavio). Você precisa declarar que é capaz de usar a Bomba antes de entrar numa disputa física, senão não poderá usá-la. Entretanto, você também tem uma Característica a menos ao entrar em disputas de agilidade e rapidez e duas a menos na resolução de tais testes.

Terceiro, o usuário pode sobreviver à temperaturas extremas e ambientes hostis, como descrito no texto.

Quarto, as armas acopladas dos trajes permitem ao usuário causar dois níveis de dano letal por ataque em combate.

Quando um blindado perde seus níveis de vitalidade, faça uma Disputa Estática de Iluminação, contra o nível de Iluminação do blindado como dificuldade. Em caso de falha, o traje é desativado

completamente. Por outro lado, o traje continua funcionando (apesar de não fornecer nenhuma proteção adicional).

Blindados são, é claro, muito caros e seu uso em campo é restrito normalmente a aplicações de combate e indústria pesada. Perder um destes pode ser uma marca terrível em sua carreira na Tecnoocracia.

ΠΙΘΥΛΟΣ ΠΑΡΑ ΤΗΣ ΒΛΙΝΔΑΔΟΣ

A menos que outra coisa seja especificada, todos os módulos usam o nível de Iluminação e Energia Primordial do Blindado. Caso seus efeitos sejam vulgares, o uso do traje será vulgar apenas se o módulo específico estiver ativo.

Armadura Pesada (1 ponto) O traje é revestido com uma camada extra de uma avançada placa metalico-cerâmica. Essa armadura fornece dois níveis adicionais de armadura para cada traje. Blindados Alanson com esse nível de armadura são tão volumosos que não podem ser ocultados debaixo de um sobretudo e o usuário não pode se mover mais rápido que a velocidade de marcha. Usuários do Blindado Martinez equipados com esse módulo não podem se mover mais rápido que 10m por turno enquanto estiverem usando toda sua velocidade. A armadura pesada é totalmente coincidente.

MET: Um blindado com armadura pesada ignora o primeiro nível de dano de qualquer ataque, independente dele tenha ou não níveis de vitalidade. Assim, socos e rochas simplesmente se esfacelam e até mesmo armas de grosso calibre têm sua eficácia reduzida.

Sistema de Suporte Vital (3 Pontos) Essa unidade permite ao usuário sobreviver tanto debaixo d'água como no vácuo do espaço, bem como tornar o usuário imune a todos os inaláveis, venenos de contato, doenças e extremos de calor e frio. Esse traje é equipado também com um resistente capacete transparente em forma de bolha feito de policarbonato (para uso no vácuo) ou uma tampa completa com máscara de respiração (para uso debaixo d'água e em atmosferas hostis). Apesar do uso desse módulo ser coincidente, também é extremamente óbvio. Quando equipado no Blindado Alanson, o suporte vital permite ao usuário sobreviver em qualquer lugar do espaço entre a órbita de Vênus e a superfície de Marte, bem como as profundezas até 200m debaixo d'água. O suporte vital no Blindado Martinez permite ao usuário sobreviver em qualquer lugar da tórrida superfície de Mercúrio às extensões congelantes do espaço profundo, bem como estar apto a descer até 1,6km abaixo da superfície do oceano. A cada duas horas de uso, a unidade de suporte de vida custa um ponto adicional de Energia Primordial. O suporte de vida contém um pequeno tanque de água e aparelhos para reciclá-la. No entanto, visto que é impossível comer em tal unidade lacrada, usuários raramente a vestem mais que 12 ou 16 horas.

MET: O uso de um suporte vital é melhor quando deixado a cargo de situações dentro da crônica: crises

epidêmicas de doenças e missões no oceano profundo são apenas duas possibilidades.

Kit Médico (2 Pontos) Cada ponto de Energia Primordial usado permite esse módulo injetar o usuário com drogas avançadas e nanomáquinas médicas de curto alcance que duplicam o efeito da rotina de Vida 2 **Curar-se**. O uso desse módulo é normalmente coincidente.

MET: Você pode usar o nível de Iluminação do traje para executar um Efeito Coincidente de Vida 2 que cura um nível de dano. A cada vez que você fizer isso, precisa gastar uma Característica de Energia Primordial do traje.

Mini-metralhadora (1 Ponto) Uma mini-metralhadora é construída entre o antebraço e o punho do traje. Essa arma usa a mesma munição e causa o mesmo dano que a X-5 Protector semi-automática. As únicas diferenças são que ela tem alcance de 50m e um pente de 120 cartuchos de munição, separados em quatro pentes de 30. Todos os quatro pentes podem carregar o mesmo tipo de munição ou cada um pode carregar um tipo diferente de munição. A troca entre tipos de munição é um ato reflexo. Todas as mini-metralhadoras vêm com uma unidade de mira especial que se conecta a um conjunto especial de óculos, um ICMF, IDAA ou óculos sensores. Essa unidade fornece a arma 3 dados adicionais no primeiro turno de mira (diferente de meros 2 para miras convencionais) e permite mirar em alvos se movendo a velocidades acima de 320km/h. Essa unidade sempre é totalmente coincidente.

MET: Você pode usar uma mini-metralhadora para disparar com todas as estatísticas de uma pistola de versão totalmente automática (**Laws of Ascension**, pág. 200).

Auxiliador de Movimento (3 Pontos) Unindo hidráulica avançada, motores supercondutores especialmente projetados e poderosos amortecedores de impacto, essa unidade permite ao usuário adicionar a Força do Blindado a todos os testes de saltos e correr a velocidade máxima. Além disso, cada sucesso num teste de salto lança o personagem a 90cm verticalmente ou 1,80m horizontalmente. Essa mesma unidade permite ao usuário dividir por dois todas as distâncias de altura para efeitos de cálculo de dano por queda. O uso desse módulo para auxiliar saltos ou corridas normalmente é vulgar e cada salto custa um ponto de Energia Primordial. O uso dessa unidade torna o traje bastante largo e volumoso e evita que um Blindado Alanson seja oculto até mesmo em um grande sobretudo.

MET: Você pode correr em velocidade máxima nesse traje pode ainda, ao custo de uma Característica de Energia Primordial, saltar um número de passos igual a duas vezes suas Características Físicas (com um teste bem sucedido ou metade em caso de falha).

Sistema Nanotecnológico de Auto-Reparo (3

Pontos) O traje é equipado com um sistema nanotecnológico de auto-reparo. Sempre que a unidade for danificada, nanomáquinas guardadas em compartimentos especiais imediatamente se reúnem para trabalhar no conserto do traje. Esse módulo reproduz um Efeito de Matéria 3, através de um teste de Iluminação com dificuldade -1. Um sucesso repara danos menores em uma noite e danos sérios dentro de poucos dias. Dois sucessos reparam danos menores em uma hora e danos sérios em uma noite e três ou mais sucessos repara danos menores em cinco minutos e danos sérios em uma hora. Enquanto que o reparo de danos menores normalmente seja coincidente, reparar danos sérios pode facilmente ser vulgar. Além disso, esse módulo é um tanto arriscado, uma falha crítica no teste de Iluminação pode resultar em uma programação desordenada das nanomáquinas. Uma simples falha crítica pode destruir o traje dentro de uma hora a menos que as nanomáquinas sejam neutralizadas (isso normalmente requer Entropia 3, Força 3 ou Matéria 3). Múltiplas falhas críticas podem resultar em nanomáquinas desenfreadas que podem começar a lentamente devorar os arredores do traje até o usuário. Cada uso desse módulo desse módulo requer um ponto de Energia Primordial.

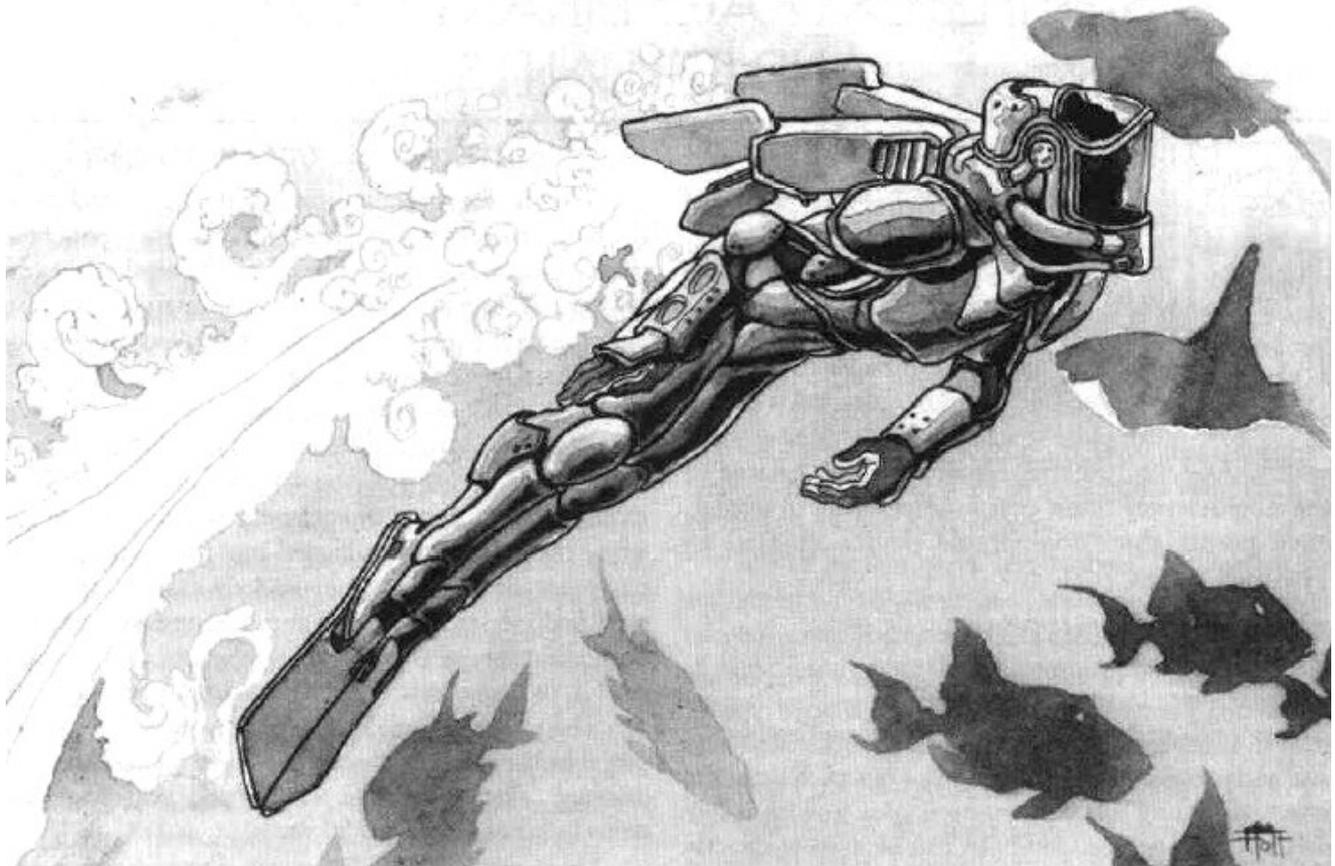
MET: Gaste uma Característica de Energia Primordial do traje e um faça uma Disputa Estática de Iluminação do traje contra uma dificuldade de três Características. Em caso de sucesso, o traje recupera um nível de vitalidade no fim da cena/combate. Em caso de falha, não há efeito; em caso de falha crítica, nanomáquinas descontroladas destroem o traje até o fim da cena a menos que sejam neutralizadas (com nível de Discípulo em **Entropia, Força ou Matéria**).

Canhão de Plasma (6 Pontos) O usuário do Blindado aponta seu braço para alguma coisa e um raio de luz brilhante dispara e oblitera seu alvo. O jogador faz um teste de Destreza + Armas de Fogo para acertar algo do tamanho de um homem. Para determinar o teste de dano, a Iluminação do módulo de 6 é adicionada aos sucessos do teste do tiro. A arma causa dano como num Efeito de Forças. Em todo caso, o dano é agravado. Cada tiro consome um ponto de Energia Primordial. Usar essa arma fora das fortalezas da Tecnocracia ou na Umbra é sempre vulgar.

MET: Use as estatísticas em **Laws of Ascension** pág. 202, você consome uma Característica de Energia Primordial da reserva do traje.

Reservatório de Energia Primordial (2 Pontos) O blindado possui um reservatório capaz de estocar um adicional de 10 pontos de Energia Primordial. Essa energia pode ser usada pelo traje ou por quaisquer módulos ligados a ele. O usuário do traje também pode usar essa energia para reduzir qualquer dificuldade de quaisquer procedimentos mágicos. Esse módulo é comumente instalado junto a uma arma principal.

MET: Esse blindado carrega um extra de 10



Características de Energia Primordial.

Revestimento de Primum (4 ou 6 Pontos) A parte externa do blindado é revestida com uma fina camada de Primum. As propriedades anti-mágicas do Primum conferem ao traje e ao seu usuário 2 (para a versão de 4 pontos) ou 3 (para a versão de 6 pontos) dados de contramágica inata. Apenas os trajes projetados para combate contra magos rebeldes e Transgressores da Realidade são equipados com essa rara e cara proteção. Esse módulo é sempre coincidente.

MET: Você automaticamente recebe um teste de contramágica grátis, usando a Iluminação do traje, contra *qualquer* ataque mágico direto que tenha que atravessar o traje para acertar você, mesmo os que usem **Correspondência**. Ver *Laws of Ascension* pág. 137.

Unidade de Propulsão (2 Pontos para unidade aquática, 3 Pontos para a espacial) O traje é equipado com uma unidade de propulsão espacial ou subaquática. Essas unidades são colocadas ao longo das coxas ou pernas do traje e sobre uma grande mochila. Apenas trajes também equipados com o módulo Sistema de Suporte Vital podem ser equipados com este aqui. A unidade de propulsão subaquática consiste em numerosos tanques de flutuação projetados para dar ao traje uma fluabilidade neutra, combinada com uma série de jatos eletrostáticos quase que silenciosos que permitem o usuário se mover 15m por turno debaixo d'água. Cada duas horas de movimento debaixo d'água

custa 1 ponto de Energia Primordial. A unidade de manobras espaciais é uma série de propulsores de plasma em miniatura que propelem o usuário através do espaço a uma velocidade de 40m por turno. Cada hora de uso da unidade de propulsão espacial custa ao traje um ponto de Energia Primordial. A unidade de propulsão espacial também fornece solas paramagnéticas especiais para as botas do traje. Essas solas permitem as botas do traje aderir a qualquer superfície plana, permitindo ao usuário caminhar normalmente até em ausência de gravidade. O uso de ambos esses módulos é normalmente coincidente. No entanto, ambos os conjuntos de propulsão são altamente óbvios e um Blindado Alanson equipado com esse módulo não pode mais ser oculto sob qualquer forma de sobretudo.

MET: Ao custo de uma Característica de Energia Primordial por cena, esse traje permite viajar 5 vezes mais rápido debaixo d'água — excelente para combates próximos ou escapadas perigosas.

Textura Furtiva (3 Pontos) O blindado é coberto com fibras miméticas especiais que assumem a cor dos objetos próximos. Quando usado, o usuário subtrai quaisquer sucessos do teste de Iluminação do traje de todas as dificuldades dos testes de Furtividade. A unidade não pode carregar qualquer coisa sobre o blindado caso este módulo seja usado. Essa unidade é coincidente se usada discretamente. Usá-la custa um ponto de Energia Primordial a cada cena.

MET: Ao custo de uma Característica de Energia Primordial por cena, você recebe duas Características bônus em qualquer Disputa de *Furtividade*.

Luvas Taser (1 Ponto) Eletrodos e micro-transformadores são construídos no interior das luvas do traje de combate. Essa arma não requer energia adicional para uso e é totalmente coincidente. Diferente de quaisquer outros módulos, as luvas taser não tomam quaisquer espaços de módulos do blindado. Por exemplo,

um Blindado Alanson poderia ser equipado com luvas taser e 3 outros módulos. Use as regras normais de tasers (*Mago*, pág. 245) para essas luvas. Os tasers nessas luvas podem ser usados para realizar combates próximos ou à distância.

MET: Você pode disparar tasers, um ataque próximo com duas Características que causam dois níveis de dano contusivo, a partir de seu traje; isso não possui nenhum custo em especial.

EXEMPLOS DE INSTRUMENTOS EXTRAORDINÁRIOS E IMPLANTES



Dada a influência que eles possuem sobre o paradigma dominante, os membros da Tecocracia se sobressaem na criação de Instrumentos Extraordinários. Muitos desses instrumentos são mais fáceis de usar e mais confiáveis que os equivalentes das Tradições. Entretanto, eles também tendem a ser de alguma forma menos poderosos, visto que os instrumentos

Tecnocratas obedecem mais rigidamente às regras da realidade estática. Por isso, Instrumentos Extraordinários criados pela Tecocracia frequentemente custam menos pontos de bônus ou de experiência quando comparados a dispositivos criados por magos Tradicionalistas.

INSETOS AVANÇADOS (1 PONTOS)

A vigilância de alvos perigosos é uma parte importante do trabalho de muitos magos. Existem dois tipos de insetos de uso comum dos agentes da Iteração X: os insetos de vídeo e os insetos de áudio. Ambos instrumentos podem captar entradas de áudio, incluindo conversação suave num raio de 5m do instrumento e ambos pode ser usados para captar a exata localização do inseto, usando tanto dados de satélite GPS como uma triangulação física. Além disso, insetos de vídeo também podem transmitir imagens coloridas ao vivo de sua localização atual. Muitos insetos de vídeo também possuem a capacidade de intensificar luz limitada e podem até captar imagens em preto-branco moderadamente nítidas em qualquer ambiente exceto na escuridão completa. Entretanto, insetos de vídeo apenas captam imagens da direção que estão olhando e podem apenas obter imagens claras se o indivíduo estiver sendo visualizado a 5m do inseto.

Insetos de áudio são normalmente do tamanho de um grão de arroz e são duráveis o suficiente para serem grudados debaixo da sola do sapato de alguém. Insetos de vídeo são normalmente do tamanho de uma ervilha. Ambos insetos tem baterias que duram até 24 horas. Insetos permanentemente instalados podem ser ligados a suprimentos de energia de um veículo ou uma construção e nunca perder a força. Cada ponto gasto com insetos fornecem ao personagem meia dúzia de

insetos de vídeo ou uma dúzia de insetos de áudio. Agentes da Iteração X podem receber os dados desses insetos através de qualquer computador, implante computadorizado, óculos sensores ou até através de um implante de rádio.

MET: Assim como as formas móveis dos insetos disponíveis como autômatos, eles podem ser problemáticos. Sua melhor opção é permanecer em um local onde você deixa o inseto para espionar uma conversa, mas indica que você não está realmente presente.

BRACEIRA DIGITAL DE INTERFACE (1 PONTOS)

Esse instrumento é tão comum que ele está se tornando uma das marcas dos agentes da Iteração X. Usando uma série de duas dúzias de eletrodos localizados na braceira, essa unidade permite ao usuário controlar qualquer peça eletronicamente compatível na velocidade do pensamento. Ao invés de digitar em um teclado ou manusear os controles de um avião, o usuário apenas pensa tais tarefas e o instrumento executa as ordens. Usar uma BDI reduz as dificuldades de todos os testes de Condução e Pilotagem em 1 e reduz pela metade o tempo necessário para todas as formas de hackeamento de computadores. Entretanto, enquanto a BDI estiver plugada em qualquer computador convencional, ela apenas pode ser usada para controlar veículos especialmente modificados. Uma BDI não pode ser conectada a um carro ou avião não modificado a menos que o usuário também possua uma IUN ou use magia para improvisar uma ligação similar.

Essa unidade também inclui interfaces de um pequeno infravermelho e um rádio de curta distância, assim ele pode controlar instrumentos remotamente. O infravermelho tem um alcance de 9m e a conexão de rádio de 50m.

Os usuários podem controlar todos os instrumentos que tiveram interfaces especiais BDI adicionadas (todos os computadores e veículos recentes da Iteração X contém tais interfaces). Além disso, um teste bem sucedido de Inteligência + Tecnologia permite o usuário improvisar uma interface com qualquer computador com

uma interface sem fio como a de um modem de um celular ou uma conexão infravermelha. Improvisando uma interface com um veículo é uma tarefa de dificuldade 7 que requer dois sucessos.

A limitação básica na BDI é que ela apenas pode enviar comandos para o usuário do dispositivo. Ela não pode receber qualquer forma de dados através do instrumento. Muitos usuários combinam a BDI com um conjunto de óculos de realidade virtual disfarçados para parecerem óculos escuros convencionais. Um conjunto desses óculos são inclusos quando o personagem adquire uma BDI. As BDIs também são normalmente usadas por debaixo de uma camisa folgada, disfarçadas para parecerem um grande bracelete ou embutido dentro de uma jaqueta de couro ou uma luva. Uma falha crítica no controle de um computador, veículo ou outro dispositivo usando uma BDI, dá brechas para comandos errados ou desligamento até ser reparado.

MET: A BDI permite o acesso remoto online de qualquer item ou computador preparado para aceitar comandos de uma BDI. Você pode, por exemplo, trazer um carro até você, reprogramar seu computador ou detonar uma bomba. Fazer isso não conta como uma ação a menos que o ato possa ser normalmente contado como um. Assim, dizer “carro venha” não é uma ação, mas escrever um programa de hackeamento durante um vôo é.

TRADUTOR PORTÁTIL HIDIOSHI (1 PONTO PARA A VERSÃO PORTÁTIL, 2 PARA O IMPLANTE)

No tamanho e na forma de um aparelho auditivo de tamanho médio, essa unidade contém um poderoso computador que é capaz de traduzir idiomas assim que são falados. A unidade pode carregar até 3 idiomas distintos e pode traduzir qualquer um dentro da língua nativa do usuário. Essa unidade pode apenas traduzir línguas faladas e não permite o usuário se comunicar no idioma que está sendo traduzido. Qualquer um com 3 pontos em Computador e o conhecimento de línguas pode criar um novo programa de idioma para a unidade em duas semanas. Entretanto, adicionar um novo idioma exige que um dos três idiomas atuais seja deletado. Essa unidade não exige testes para usá-la. Contudo, um teste de Computador precisa ser feito a cada vez que um novo idioma é adicionado. Uma falha crítica significa que a unidade precisa de reparos.

Recentemente, os pesquisadores da Iteração X também desenvolveram uma versão implantável para este instrumento. Esse implante traduz tanto fala como texto. A unidade atinge o nervo óptico, interpreta o texto a ser lido e impõe uma camada de tradução ao fundo do campo de visão do usuário. Usuários do tradutor implantado podem receber novos idiomas através de uma porta em miniatura geralmente localizada por trás de uma das orelhas. Infelizmente, até mesmo essa avançada unidade não permite ao usuário

falar e escrever no idioma que está sendo traduzido e ainda apenas pode traduzir três idiomas. Implantes mais avançados capazes de traduções simultâneas em duas vias existem, mas eles são Maravilhas e não Instrumentos Extraordinários.

MET: Um tradutor da Iteração X funciona como um Efeito de Discípulo da *Mente*, essencialmente fornecendo idiomas adicionais. Cada um suporta até três idiomas adicionais como parte do implante.

ARMADURA DE IMPACTO (2 PONTOS)

Feita de uma avançada microfibras de policarbonato, a armadura de impacto é um material altamente flexível e fino que se torna altamente rígido quando atingido. Esse material permite o usuário se mover normalmente e ainda estar protegido de ataques. As Armaduras de Impacto fornecem 3 pontos de armadura sem qualquer penalidade de paradas de dados. No entanto, uma vez que essa armadura torna-se rígida sob impacto, durante qualquer turno que o personagem é golpeado antes que ele ou ela tenha chance de agir, o personagem sofre uma penalidade de -1 em todas as paradas baseadas em Destreza.

A Armadura de Impacto é normalmente feita como uma capa de chuva ou um traje de pára-quedas. Enquanto vestir ambas as roupas, todas as tentativas de mirar em porções desprotegidas são feitas com uma penalidade de +3. A Armadura de Impacto tem 2mm de espessura e não pode ser feita para aparentar roupas normais. Entretanto, quando usadas em roupas pesadas, trajes de chuva, couro rústico ou roupas protetoras, sua aparência é completamente indistinguível. Se os três dados de armadura para essa armadura resultarem em falha crítica, a armadura falha e cessa sua rigidez (ao ponto de apenas fornecer um único ponto de proteção) ou ele se torna completamente rígida, tornando o usuário quase imóvel (50% de chances para ambos os problemas). Um traje que apresentou tais problemas pode ser reparado com várias horas de trabalho em um laboratório químico ou pelo uso de um Procedimento de Matéria 3.

MET: Não tão eficiente como um blindado, a armadura de impacto de policarbonato ainda está a frente de muitas armaduras convencionais. Você recebe três níveis de vitalidade de armadura e sofre apenas uma Característica Negativa *Desajeitado* durante o turno que é atingido. Você apenas sofre de uma Característica Negativa por turno — múltiplos golpes não são cumulativos.

COMPUTADOR DE MÃO MARK IV (1 PONTO)

Enquanto os Adeptos da Virtualidade normalmente carregam computadores ternários, agentes da Iteração X que carecem de implantes computadorizados carregam unidades que de alguma forma são menos avançadas, porém bem mais portáteis e discretas. Unidades Mark IV são avançados computadores palmtops com 512 de

RAM e mais de 200 gigas de disco rígido — superior a muitos dos notebooks mundanos. Apesar de serem produzidos para parecerem fones de rede ou computadores palmtop normais, essas unidades também contêm câmeras de alta resolução, modems sem fio e um avançado software de reconhecimento vocal. Computadores Mark IV podem ser usados para hackeamento, conferências de vídeo, enviar e receber mensagens e, com adição a um conjunto de óculos de Realidade Virtual, acesso sensorial à Teia Digital. Todas as unidades de Mark IV vêm com um par de óculos de Realidade Virtual que parecem óculos escuros comuns, assim como um pequeno projetor de alta resolução. Muitos agentes da Iteração X usam o computador Mark IV como foco para numerosos efeitos mágicos.

Os Iteradores constantemente atualizam esses computadores com novos avanços a cada três ou seis meses. Você pode dobrar as capacidades do computador a cada dito intervalo.

MET: O Mark IV é essencialmente um supercomputador palmtop de mão e adicionado a quaisquer outros benefícios. Tal computador pode funcionar como uma interface para a Teia Digital, ferramenta de programação ou procedimento analítico útil.

⊕ CRIADOR DE MÁSCARAS (2 PONTOS)

Embora a magia da Vida forneça excelentes disfarces, existe também um risco inerente de alterar sua própria face. No entanto, máscaras tanto são seguras com fáceis de usar. Essa invenção foi desenvolvida pelos Administradores da Função Temporal da Iteração X e são largamente utilizadas pelos agentes da Tecnoocracia. Esse instrumento é do tamanho de uma peça média de bagagem de mão. Metade disso é um instrumento altamente sofisticado capaz de manipular eletronicamente padrões faciais gravados, impressões digitais, marcas vocais e até padrões de retina. A outra metade é uma micro-unidade de fabricação capaz de produzir máscaras plásticas fiéis, duplicadores de marcas vocais, protetores capazes de reproduzir impressões digitais e até mesmo lentes de contato capazes de duplicar os padrões de retina do indivíduo. Essas falsas marcas de retinas podem enganar scanners e travas leitoras de retina.

Usuários precisam suprir o instrumento com informações detalhadas sobre a pessoa que está sendo duplicada. Se apenas um disfarce facial ou vocal é necessário, 10 minutos de uma cena de vídeo da face da pessoa, combinada com ao menos 10 minutos da pessoa falando claramente são suficientes para o dispositivo produzir uma máscara plástica facial. Em adição a a máscara, a unidade também produz lentes de contato que irão mudar a cor do olho do usuário e um microfone em miniatura que irá alterar sua voz para que fique idêntica a da pessoa que está sendo duplicada. Esse microfone/modulador é uma fina atadura da cor da pele

do usuário presa debaixo da garganta. Duplicar impressões digitais ou padrões de retina requer que o usuário também tenham as impressões eletrônicas dos padrões das impressões digitais ou de retina.

Uma vez que o instrumento é suprido com os dados necessários, ele pode produzir uma máscara e outros componentes em dentro de 20 minutos. Colocar tal máscara requer um adicional de 5 minutos. Se o usuário desejar reaproveitar a máscara, removê-la também irá exigir 5 minutos. Um único criador de máscaras contém um alimentador de plástico suficiente e outros materiais para produzir 12 máscaras. Recarregar esse instrumento requer uma pontuação em Recursos 3 para adquirir todos os materiais especiais. Entretanto, ele é normalmente recarregado pela requisição de material necessário em qualquer subestação Tecnoocrata. Usuários podem executar qualquer atividade normal nessas máscaras. No entanto, qualquer forma de ferimento facial quase sempre revela a natureza artificial do disfarce, máscaras precisam ser removidas ao menos por uma hora a cada dia para permitir que a pele do usuário respire.

Agentes que usam esse instrumento são advertidos a lembrar-se que alguns Transgressores da Realidade tem tomado consciência dessa tecnologia e tem estabelecido tavas de padrões genéticos em muitas de suas instalações mais seguras. Tais travas requerem uma minúscula amostra de sangue do sujeito e podem instantaneamente determinar se alguém é verdadeiramente quem ele afirma ser. O Criador de Máscaras não pode duplicar padrões genéticos. Magia de Vida ou uma amostra corrente de sangue do indivíduo é necessária para enganar uma trava de padrões genéticos.

MET: A máscara permite que você duplique perfeitamente a imagem de alguém. Use uma tarja especial para indicar a pessoa que você está se parecendo.

VEÍCULO REINTAMENTE CONTROLÁVEL (1 PONTO)

Os VRCs são apenas uma das muitas ferramentas avançadas no arsenal do equipamento de vigilância da Iteração X. Eles são também um dos instrumentos mais comumente emprestados ao Sindicato e a Nova Ordem Mundial. Cada VRC lembra vagamente uma libélula. Ele mede 12cm de comprimento por 15cm de envergadura. Como uma libélula, o bater das asas produzem tanto propulsão como uma direção. Enquanto as baterias da unidade permitem-na voar por apenas uma hora, seu sensor e modem podem operar por até um dia completo. Normalmente a unidade voa para a localidade e pousa. Uma cola especial eletricamente ativada nos pés da unidade permite que ela grude tanto em paredes quanto em tetos.

Esse inseto contém sensores em miniatura equivalentes a uma câmera de vídeo com capacidade de ver tanto em condições de luz brilhante quanto em luz baixa e um microfone de caça capaz de capturar

conversas normais a uma distância de 10m. O VRC pode voar a uma velocidade de 48km/h e é capaz de pairar no ar. Também é capaz de enviar e receber comandos e sinais a uma distância de até 1,6km de seu controlador. Normalmente são controlados através de um IDAA ou um ICMF, ambos com Implante de Rádio. Entretanto, ele também pode ser controlado através de qualquer computador equipado com um modem sem fio.

Em vôo ou sob baixas condições de luz, o VRC pode facilmente ser confundido com uma libélula normal. No entanto, sob condições normais de luz, até mesmo uma observação casual de um VRC estacionado revela que é obviamente mecânico. Durante operações normais, a unidade transmite continuamente e pode ser facilmente revelada por qualquer detector de insetos.

MET: As funções do VRC trabalham exatamente como qualquer dispositivo de vigilância como descrito na página 76.

ÓCULOS SENSORES (2 PONTOS)

Esses dispositivos são feitos para parecerem caros óculos escuros. No entanto, eles contêm uma câmera de vídeo e um microfone sem fio que podem capturar tanto a conversação subvocalizada do usuário quanto os ruídos externos ou conversações. Além disso, esses óculos possuem auto-falantes e projetores transparentes que permitem ambas as funções dos óculos de Realidade Virtual e receptor de sons e transmissor de imagens para outros óculos de espião. Esses instrumentos possuem até mesmo capacidade de divisão de imagens, permitindo ao usuário ver as suas redondezas enquanto também vê as imagens de até outros quatro óculos. Esses óculos normalmente tem um alcance de 16km para recepção e transmissão. A maioria das versões desses óculos também inclui a capacidade de fotografar em preto e branco, um intensificador de luz fraca e um filtro infravermelho que permite ao usuário usar e ver normalmente em quaisquer condições de luminosidade e mesmo que completa escuridão ou alternar as percepções infravermelhas.

MET: Você pode usar os óculos sensores como uma interface de Realidade Virtual, para trabalhos na Teia Digital ou até mesmo como uma ferramenta de comunicação com outros Tecnoctatas que possuam dispositivos semelhantes. Qualquer indivíduo equipado com um e com o conhecimento para tal, pode se comunicar livremente a qualquer distância num raio de até 16km (o que é, muito maior que qualquer alcance dentro de um live action).

IMPLANTES EXTRAORDINÁRIOS

Implantes são o centro da filosofia da Iteração X de unir humanos e máquinas para produzir um ser que seja mais que soma dessas partes. Muitos agentes da Iteração X tem um ou mais implantes.

IMPLANTE DE RÁDIO (1 PONTO)

Esse instrumento funciona através do calor corpóreo do usuário e permite o usuário ouvir e comunicar-se

através de muitas frequências de rádio, incluindo as faixas civis e ondas curtas. A unidade pode até agir com um telefone celular. Usando os sensores na garganta do usuário, esse instrumento pode capturar subvocalizações que podem ser usadas para controlar a unidade assim como transmitir sem que o usuário necessitar falar auto. Esse instrumento normalmente tem um alcance de 16km. Esse instrumento também permite a qualquer ouvinte dessa transmissão ouvir todas as conversas normais e outros ruídos próximos ao usuário. Usando um sistema de GPS, operativos podem também localizar instantaneamente qualquer um que esteja transmitindo através de um implante de rádio.

MET: O implante de rádio essencialmente funciona como um rádio que funciona com o calor do corpo do usuário, usando o próprio corpo como antena. Isso permite uma comunicação via rádio clara e sem qualquer item especial.

IMPLANTE DE MAPEAMENTO (2 PONTOS)

Essa unidade também funciona através do calor do corpo do usuário. Usando uma combinação de tecnologia GPS e indução nervosa, esse implante previne o usuário de se perder. Além da unidade de GPS, a unidade contém uma série de mapas eletrônicos, nos quais incluem um mapa detalhado do mundo e mapas rodoviários de muitas das grandes cidades. Mapas adicionais também podem ser enviados através de uma pequena porta oculta atrás da orelha do usuário. A unidade neural de indução permite a unidade mostrar esses mapas com um ponto que precisamente se localiza o usuário.

A unidade pode mostrar um mapa translúcido sobreposto ao campo de visão do usuário, bem como sua exata latitude e longitude. A unidade também pode registrar a localização do usuário por até um mês. Ao comando, a unidade pode mostrar a localização do usuário a qualquer hora durante o mês passado. Usado cuidadosamente, essa unidade permite ao usuário reconstituir seus passos. Enquanto meramente observar mapas não é necessário nenhum teste, localizar o usuário normalmente requer um teste de Percepção + Tecnologia. Uma falha crítica nesse teste significa que a unidade funciona defeituosamente e precisa ser recalibrada. Essa recalibração requer um conjunto de ferramentas eletrônicas e várias horas de trabalho. Uma falha crítica (com vários "1s" no teste) pode exigir uma pequena cirurgia para corrigir o problema.

MET: O GPS e a unidade de mapeamento previne um agente de se perder, como o texto descreve.

IMPLANTE COMPUTADORIZADO DE MULTI-FUNÇÃO (3 PONTOS)

O ICMF é o mais avançado computador implante e que ainda conta como um Instrumento Extraordinário e não como uma Maravilha. Além de estar vinculado aos olhos e ouvidos do usuário, a unidade também pode ter implantado um equivalente ao Bracelete de Interface

Digital (ver acima). O ICMF contém um avançado chip matemático que dá ao usuário o equivalente das Qualidades *Talento Matemático* e *Noção Exata do Tempo* (Mago a Ascensão, pág. 291).

Esse instrumento também inclui um avançado computador multifuncional equivalente ao Computador de Mão Mark IV. Esse computador pode ser conectado a periféricos através de uma pequena porta atrás da orelha direita do usuário. Se plugado em um grampo de telefone ou um computador de escritório ou pessoal, o usuário pode ficar on-line. Ele pode usar seu ICMF para enviar e receber e-mail e ganhar acesso sensorial a Teia Digital. Com o uso das Esferas apropriadas, o ICMF também pode dar acesso astral total a Teia Digital (veja as páginas 36 e 37 de *Teia Digital 2.0*). Também, desde que o usuário possua links eletrônicos de visão e audição, instalar tanto o Implante de Mapeamento ou o Tradutor Implantável Hihioshi é mais fácil e o custo de cada implante é reduzido em um ponto.

Se o usuário também possui um Implante de Rádio, ele pode usá-lo como um modem sem fio, bem como estar apto a enviar e receber dados visuais e de áudio, incluindo dados de insetos e óculos sensores ou imagens que vêem e ouvem. Qualquer falha crítica em um teste de Computação envolvendo esse implante significa que ele requer atendimento em um laboratório da Iteração X ou um reparo Hypertecnológico por um cientista da Iteração X com pelo menos dois pontos em Força e Matéria. O implante cessa o funcionamento até ser reparado. Um número crescente de operadores da Iteração X estão confiando neste avançado, porém promissor implante.

MET: De muitas maneiras, esse implante funciona

como uma versão comedida de um IDA — uma espécie de meio termo. O implante confere as Qualidades listadas como descrito no texto e funciona como um computador que é parte do Padrão do usuário.

IMPLANTE DE DESINTOXICAÇÃO (2 PONTOS)

Várias drogas podem ser altamente prejudiciais a segurança e eficiência do agente. Esse implante usa uma série de avançadas membranas semipermeáveis e sondas para purificar o sangue do agente de todas as impurezas. Indivíduos equipados com esse implante estão imunes a todas as drogas injetáveis ou ingeríveis, incluindo cerume, álcool e até mesmo venenos ofídicos. Ao passo que os usuários também estão imunes a muitas drogas inaláveis, como clorofórmio, óxido nítrico e gás de efeito moral; muitos irritáveis, como gás lacrimogêneo e spray de pimenta, que primariamente irritam os olhos e nariz, afetam o usuário normalmente.

Cada vez que o usuário estiver exposto a uma dose letal de veneno, o jogador joga um dado. Independente do resultado, o implante funciona normalmente. Entretanto, no caso de "1", os filtros de implante entopem e precisam ser limpos antes do instrumento funcionar novamente. A unidade emite uma curta série de bips audíveis apenas para o usuário para avisá-lo que ele não está mais funcional. Limpar o filtro requer que o usuário coma alimentos especiais e brevemente prenda-se a um purificador que se conecta a uma pequena porta oculta no ilíaco esquerdo do usuário.

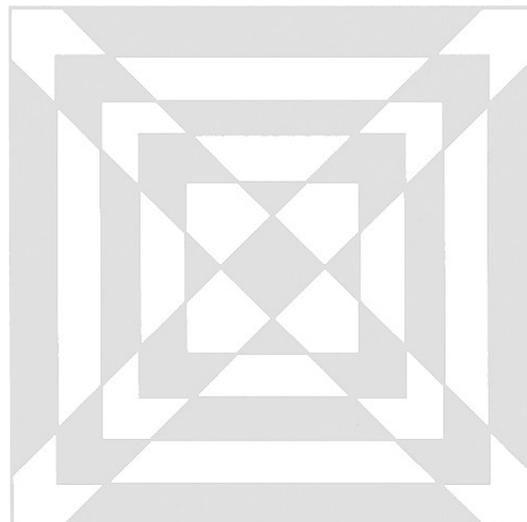
MET: O implante de desintoxicação permite a você fazer um reteste com qualquer tipo de veneno, droga e toxina. Se falhar no teste inicial e no reteste, a unidade de desintoxicação torna-se inativa, obstruída, enguiçada ou de algum outro modo não-funcional.

OPERATIVOS ESTIMADOS: MODELOS



A Iteração X recruta operativos de uma ampla diversidade, de engenheiros peritos a furtivos especialistas em sobrevivência e artistas vanguardistas. Todos os membros

dessa Convenção compartilham do mesmo fascínio por eletrônica avançada e tecnologias inovadoras, mas cada operativo individualmente expressa esse interesse de seu modo distinto.



ESPECIALISTA EM INTELIGÊNCIA

Mote: Posso encontrar qualquer um agora. Há câmeras por toda parte.

Prelúdio: Você é fascinado por eletrônica desde criança. Embora você e seus amigos montassem computadores e rádios a partir de kits, você também adaptava alguns desses dispositivos para fins incomuns. Inicialmente, você construiu seus próprios microfones de longo alcance e os usou para ouvir o que as outras pessoas diziam, então seguiu para dispositivos mais avançados. Entre espionagem e hackeamento, você descobriu coisas que outras pessoas queriam manter em sigilo e sempre amou ser a primeira pessoa a saber de algo.

Na época de escola, você chantageou vários colegas estudantes e dois professores que tinham um romance. Você continuou com essas atividades no colegial, até que você viu algo que não esperava. Certa noite, um inseto de vídeo que você plantou captou uma imagem de uma mulher de aparência pálida caminhando até a porta de um dormitório, se tornando em névoa e passando por debaixo da porta. Você verificou as imagens e elas eram autênticas. Você acessou a internet e começou a pesquisar, então trabalhou para conseguir acesso as câmeras de segurança por toda a cidade para auxiliá-lo a descobrir outras evidências de tais eventos fantásticos. Preso no furor de seu trabalho, você nunca percebeu que estava trabalhando com computadores e outros dispositivos eletrônicos de um modo que você nunca tinha sonhado ser possível. Em momento, você alertou alguns agentes que observam tais atividades, despertando sua Genialidade.

Na manhã seguinte, bateram a sua porta. Duas pessoas com cara de oficiais queriam falar a você. Você se desculpou por qualquer acesso não-autorizado que podia ter cometido e falou a eles o que havia visto. Eles estavam muito interessados e ofereceram a você a oportunidade de receber aulas especiais sobre eletrônicos de vigilância avançada, embora advertindo a você a não comentar a ninguém sobre sua oferta ou sobre o que havia visto. Você foi coagido a manter segredo, imaginando que fossem agentes federais. Bem sucedido em suas novas aulas, você gradualmente percebeu que eles pertenciam a uma organização muito mais poderosa e misteriosa que o mais secreto departamento do governo.

Após se graduar, você foi enviado para trabalhar para eles. Você estava oficialmente empregado por uma pequena firma de eletrônicos, suspeita de ter vários contratos ultra secretos de defesa, então ninguém estava surpreso por você não falar tanto sobre seu emprego. A cada dia, você buscava anomalias e Transgressores da Realidade, auxiliando o progresso e a eficácia dos planos dos Estatísticos. Você ama seu trabalho e acredita que está ajudando a tornar o mundo mais seguro, embora simultaneamente seja alguém que conhece todos os surpreendentes segredos que são arriscados para o público em geral descobrir.

Conceito: Você é um TecnoCrata leal vê seu trabalho tanto como uma oportunidade quase viciante para espionar os outros como uma posição que permite você proteger o mundo por meio de seus esforços. Você algumas vezes vê a si mesmo como sendo um espião aprazível, mas você na verdade é um técnico excepcionalmente especializado.

Dicas de Interpretação: Nunca deixe passar uma oportunidade para aprender um segredo ou observar algo interessante. Você carrega insetos com você quase todo o tempo e ajusta seu computador constantemente. Você sempre usa suas tecnologias avançadas para vigiar localidades potencialmente perigosas antes de ir lá fisicamente.

Ciência Iluminada: Você é um gênio com eletrônica e pode fazer quase todo sistema exceder seus parâmetros projetados. Além disso, você tem uma intuição infalível a respeito do melhor modo de descobrir trechos de dados em particular, de encontrar um meio de rastrear alguém ou de observar um local.

Equipamento: Insetos Avançados, Computador de mão Mark IV, Micro-VRC e Interface Universal Nanotecnológica

ITERAÇÃO X

NOME: _____ NATUREZA: *Caç. de Emoções* | TIPO DE LOGIA: Adminis. F-T
 JOGADOR: _____ EIDOLON: Dinâmico | CONCEITO: Especialista
 CRÔNICA: _____ COMPORTAMENTO: Solitário | ATRILGAMIA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●●○	Carisma: ●●●●○	Percepção: ●●●●○
Destreza: ●●●●○	Manipulação: ●●●●○	Inteligência: ●●●●○
Vigor: ●●●●○	Aparência: ●●●●○	Raciocínio: ●●●●○

HABILIDADES

TALENTE	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●●●●○	Condução: ●●●●○	Acadêmicos: ●●●●○
Esportes: ●●●●○	Armas de Energia: ●●●●○	Computador: ●●●●○
Consciência: ●●●●○	Etiqueta: ●●●●○	Subdimensões: ●●●●○
Briga: ●●●●○	Armas de Fogo: ●●●●○	Enigmas: ●●●●○
Esquiva: ●●●●○	Hipertecnologia: ●●●●○	Investigação: ●●●●○
Expressão: ●●●●○	Armas Brancas: ●●●●○	Direito: ●●●●○
Intimidação: ●●●●○	Pesquisa: ●●●●○	Linguística: ●●●●○
Liderança: ●●●●○	Furtividade: ●●●●○	Medicina: ●●●●○
Manha: ●●●●○	Sobrevivência: ●●●●○	Ocultismo: ●●●●○
Lábia: ●●●●○	Tecnologia: ●●●●○	Ciências: ●●●●○

ESFERAS

Correspondência: ●●●●○	Forças: ●●●●○	Mente: ●●●●○
Ciência Dimensional: ●●●●○	Vida: ●●●●○	Primórdio: ●●●●○
Entropia: ●●●●○	Matéria: ●●●●○	Tempo: ●●●●○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ILUMINAÇÃO	VITALIDADE
Camuflagem: ●●●●○	●●●●○○○○○○○	Escorrido: 0 <input type="checkbox"/>
Instrumento: ●●●●○	●●●●○○○○○○○	Machucado: -1 <input type="checkbox"/>
Genialidade: ●●●●○	●●●●○○○○○○○	Ferido: -1 <input type="checkbox"/>
Recursos: ●●●●○	●●●●○○○○○○○	Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○○○○○○○	Espancado: -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○○○○○○○	Aleijado: -5 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○○○○○○○	Incapacitado: <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○○○○○○○	

FORÇA DE VANTAGE
 ○○○○○○○○○○

ENERGIA PRIMITIVAL
 ○○○○○○○○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Ofícios: ●●●●○	RESONÂNCIA
○○○○○	Dinâmica: ●●●●○
○○○○○	Entropia: ●●●●○
○○○○○	Estatística Padronizada: ●●●●○
○○○○○	EXPERIÊNCIA

PARADOXO



CIBORGUE TRANSHUITIANO

Mote: *Porra de ser melhor, mais rápido ou mais forte; eu quero ser mais esperto.*

Prelúdio: Você sempre foi brilhante, mas também pequeno e fraco, tendo parado de crescer com apenas 1,50m de altura. Você praticou exercícios, mas percebeu que nunca seria tão forte ou poderoso como qualquer outro. Essa percepção de seus precoces limites físicos conscientizou você de limites adicionais que os outros raramente consideravam. Você percebeu que não teria mais que 80 anos para viver, que normalmente esquecia a maioria dos detalhes de um livro em poucos meses após lê-lo e que precisava de uma calculadora para fazer cálculos complexos. Em algum momento durante o colegial, você também aprendeu que havia fronteiras da matemática que estavam além até mesmo de seu aguçado intelecto. Confrontado com esses limites, você sonhou em ser mais que humano, em compreender informações num segundo, em nunca esquecer algo que tenha ouvido ou lido e de ser jovem e saudável para sempre. Quando você ouviu falar sobre nanotecnologia pela primeira vez, por volta de 1980, você sabia que isso era a chave para todas as suas esperanças. Você jurou que seria a pessoa a desenvolver a nanotecnologia funcional e que você a usaria para enaltecer a humanidade ou, pelo menos, você mesmo, a um nível superior de existência. Você estudou física, engenharia e biologia no colegial, realizando um PhD em nanomanufatura. Então, foi trabalhar no laboratório da universidade que estava tentando tornar a nanotecnologia uma realidade. Entretanto, o sucesso

constantemente escapava de você, cada vitória parcial resultava em problemas quase insolúveis. Você nunca se desesperou sobre as chances do seu objetivo, mas que não viveria para ver os frutos de seu trabalho. Eventualmente, você seguiu obcecado com o sucesso. Embora ainda volte para casa dormir, você gasta cada instante desperto em seu laboratório. Certa madrugada, você alcançou o sucesso — criou um punhado de nanomáquinas auto-replicas. Elas não faziam nada além disso, mas se reproduziam consumindo partículas de seu ambiente. Infelizmente, você não fazia idéia de como pará-las. Elas começaram lentamente, mas com o tempo haviam devorado sua mesa de trabalho, daí você começou a ficar preocupado. Quando você estava para buscar ajuda, várias pessoas vestidas com trajes de isolamento brancos invadiram seu laboratório e pulverizaram as nanomáquinas rebeldes com uma espécie de espuma. A espuma destruiu as nanomáquinas e as pessoas nos trajes o levaram embora e incendiaram seu laboratório, fazendo parecer que você morreu



ITERAÇÃO X

NOME: _____		NATUREZA: Visionário	METODOLOGIA: Biomecânica
JOGADOR: _____		EIXO: Investigador	CONCEITO: Ciborgue
CRÔNICA: _____		COMPORTAMENTO: Pedagogo	ATUALIZAÇÃO: _____

ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●●	Carisma: ●●●●	Percepção: ●●●●
Destreza: ●●●●	Manipulação: ●●●●	Inteligência: ●●●●
Vigor: ●●●●	Aparência: ●●●●	Raciocínio: ●●●●

HABILIDADES		
TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão: ●●●●	Condução: ●●●●	Acadêmicos: ●●●●
Esportes: ●●●●	Armas de Energia: ●●●●	Computador: ●●●●
Consciência: ●●●●	Estratégia: ●●●●	Subdimensões: ●●●●
Briga: ●●●●	Armas de Fogo: ●●●●	Enigmas: ●●●●
Esquiva: ●●●●	Hipertecnologia: ●●●●	Investigação: ●●●●
Expressão: ●●●●	Armas Brancas: ●●●●	Direito: ●●●●
Intimidação: ●●●●	Pesquisa: ●●●●	Linguística: ●●●●
Liderança: ●●●●	Furtividade: ●●●●	Medicina: ●●●●
Manha: ●●●●	Sobrevivência: ●●●●	Oculismo: ●●●●
Lábia: ●●●●	Tecnologia: ●●●●	Ciências: ●●●●

ESFERAS		
Correspondência: ●●●●	Forças: ●●●●	Mente: ●●●●
Ciência Dimensional: ●●●●	Vida: ●●●●	Primórdio: ●●●●
Entropia: ●●●●	Matéria: ●●●●	Tempo: ●●●●

ANTECEDENTES	VANTAGENS	VITALIDADE
Instrumento: ●●●●	ILUMINAÇÃO: ●●●●●●●●	Escoriado: 0 <input type="checkbox"/>
Genialidade: ●●●●	FORÇA DE VANTAGE: ●●●●●●●●	Machucado: -1 <input type="checkbox"/>
Recursos: ●●●●	ENERGIA PRIMITIVAL: ●●●●●●●●	Ferido: -1 <input type="checkbox"/>
●●●●	●●●●●●●●	Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/>
●●●●	●●●●●●●●	Espancado: -2 <input type="checkbox"/>
●●●●	●●●●●●●●	Aleijado: -5 <input type="checkbox"/>
●●●●	●●●●●●●●	Incapacitado: <input type="checkbox"/>
●●●●	●●●●●●●●	

OUTRAS CARACTERÍSTICAS	
●●●●	RESONÂNCIA
●●●●	Dinâmica: ●●●●
●●●●	Entropia: ●●●●
●●●●	Estático: Evolucionário ●●●●
●●●●	EXPERIÊNCIA: _____
●●●●	PARADOXO: _____

no incêndio. Eles o informaram o quão perigosas eram as tecnologias nas quais você estava trabalhando e que você poderia continuar seu trabalho, contanto que o fizesse sob supervisão. Inicialmente, você resistiu a qualquer tentativa de atrasar o progresso ou de interferência em seus sonhos, então mostraram a você o que eles já haviam alcançado. Após prometerem a você a última versão do IDA e um sistema de nanotecnologia que poderia manter você saudável e jovem, você concordou alegremente. Hoje, você não apenas trabalha na criação de nanotecnologia funcional, como também os auxilia nos testes de campo e no uso de protótipos para ajudar na solução de problemas atuais.

Conceito: Você quer ser mais que humano, e agora que você está quase lá, quer desafiar seu intelecto quase pós-humano contra todos os tipos de dificuldades. Seu objetivo é a eventual Ascensão da Humanidade e seus superiores da Iteração X têm mostrado a você as muitas barreiras entre o mundo de hoje e sua tão sonhada tecnopia. Você trabalha incansavelmente para ajudar a resolver esses problemas, independente das soluções envolverem meses de trabalho no laboratório ou a caça de Transgressores da Realidade, ajudando a suprimir superstições danosas.

Dicas de Interpretação: Se derem a você uma pequena chance, você falará sobre seus sonhos do que o mundo pode se tornar. Você está extremamente empolgado com seus aprimoramentos e irá avidamente investigar qualquer coisa que o ajude a se melhorar ainda mais. Você também é incansável na busca de ajudar a humanidade a Ascender.

Ciência Iluminada: Você desenvolveu versões primitivas de nanomáquinas que você esperava usar para transformar o mundo. Com elas, você agora pode transformar quantias limitadas de matéria e realiza outros efeitos impressionantes.

Equipamento: IDA Avançado, Implante de Rádio e Medimáquinas Nanotecnológicas.



PARADIA

NOME: _____
 PERSONAGEM: Detetive
 CRÔNICA: _____
 DIVISÃO: Estatísticos
 EIDOLON: Padrão
 APTALGATIA: _____
 NATUREZA: Galante
 COMPORTAMENTO: Perfeccionista

FISICØ
 Ágil _____ Resistente _____
 Esperto _____ Robusto _____
 Bruto _____
SOCIAL
 Dominador _____
 Espantoso _____
 Insinuante _____
MENTAL
 Alerta _____ Dedicado _____
 Criterioso _____
 Atento _____
HABILIDADES
 Enigmas _____
 Tecnologia _____
QUALIDADES & DEFEITOS



PARADIA

NOME: _____
 PERSONAGEM: Cientista Pesquisador
 CRÔNICA: _____
 DIVISÃO: Administradores da Função Temporal
 EIDOLON: Dinâmico
 APTALGATIA: _____
 NATUREZA: Rebelde
 COMPORTAMENTO: Arquiteto

FISICØ
 Robusto _____
 Tenaz _____
 Ágil _____
SOCIAL
 Atraente _____ Genial _____
 Charmoso _____
 Persuasivo _____
MENTAL
 Talentoso x2 _____ Pensativo _____
 Racional x2 _____ Instruído _____
 Criativo _____
HABILIDADES
 Acadêmicos _____ Ciência x2 _____
 Tecnologia _____
 Consciência _____
QUALIDADES & DEFEITOS



PARADIA

NOME: _____
 PERSONAGEM: Cientista Pesquisador
 CRÔNICA: _____
 DIVISÃO: Administradores da Função Temporal
 EIDOLON: Dinâmico
 APTALGATIA: _____
 NATUREZA: Rebelde
 COMPORTAMENTO: Arquiteto

FISICØ
 Robusto _____
 Tenaz _____
 Ágil _____
SOCIAL
 Atraente _____ Genial _____
 Charmoso _____
 Persuasivo _____
MENTAL
 Talentoso x2 _____ Pensativo _____
 Racional x2 _____ Instruído _____
 Criativo _____
HABILIDADES
 Acadêmicos _____ Ciência x2 _____
 Tecnologia _____
 Consciência _____
QUALIDADES & DEFEITOS



PARADIA

NOME: _____
 PERSONAGEM: Cientista Pesquisador
 CRÔNICA: _____
 DIVISÃO: Administradores da Função Temporal
 EIDOLON: Dinâmico
 APTALGATIA: _____
 NATUREZA: Rebelde
 COMPORTAMENTO: Arquiteto

FISICØ
 Robusto _____
 Tenaz _____
 Ágil _____
SOCIAL
 Atraente _____ Genial _____
 Charmoso _____
 Persuasivo _____
MENTAL
 Talentoso x2 _____ Pensativo _____
 Racional x2 _____ Instruído _____
 Criativo _____
HABILIDADES
 Acadêmicos _____ Ciência x2 _____
 Tecnologia _____
 Consciência _____
QUALIDADES & DEFEITOS

PARADIGMA

NOME: _____

PERSONAGEM: Impositor Convecionista

CRÔNICA: _____

DIVISÃO: Estatísticos

EIDOLON: Dinâmico

ATUALGATIA: _____

NATUREZA: Filantropo

COMPORTEMENTO: Fanático

FÍSICO

Vigoroso x2 Ágil

Robusto Feroz x2

Tolerante _____

SOCIAL

Carismático _____

Espantoso _____

Maguético _____

MENTAL

Alerta _____

Determinado _____

Astuto _____

HABILIDADES

Prontidão Tecnologia

Furtividade Investigação

Armas de fogo _____

QUALIDADES & DEFEITOS _____

PARADIGMA

NOME: _____

PERSONAGEM: Impositor Convecionista

CRÔNICA: _____

DIVISÃO: Estatísticos

EIDOLON: Dinâmico

ATUALGATIA: _____

NATUREZA: Filantropo

COMPORTEMENTO: Fanático

FÍSICO

Vigoroso x2 Ágil

Robusto Feroz x2

Tolerante _____

SOCIAL

Carismático _____

Espantoso _____

Maguético _____

MENTAL

Alerta _____

Determinado _____

Astuto _____

HABILIDADES

Prontidão Tecnologia

Furtividade Investigação

Armas de fogo _____

QUALIDADES & DEFEITOS _____

PARADIGMA

NOME: _____

PERSONAGEM: Especialista em IA

CRÔNICA: _____

DIVISÃO: Biomecânicos

EIDOLON: Investigador

ATUALGATIA: _____

NATUREZA: Galante

COMPORTEMENTO: Visionário

FÍSICO

Ágil Tenaz

Hábil Sagaz

Robusto _____

SOCIAL

Expressivo _____

Amigável _____

Persuasivo _____

MENTAL

Atento x2 Racional

Dedicado Criativo

Esperto x2 _____

HABILIDADES

Acadêmicos Ciência

Tecnologia _____

Computadores x2 _____

QUALIDADES & DEFEITOS _____

PARADIGMA

NOME: _____

PERSONAGEM: Especialista em IA

CRÔNICA: _____

DIVISÃO: Biomecânicos

EIDOLON: Investigador

ATUALGATIA: _____

NATUREZA: Galante

COMPORTEMENTO: Visionário

FÍSICO

Ágil Tenaz

Hábil Sagaz

Robusto _____

SOCIAL

Expressivo _____

Amigável _____

Persuasivo _____

MENTAL

Atento x2 Racional

Dedicado Criativo

Esperto x2 _____

HABILIDADES

Acadêmicos Ciência

Tecnologia _____

Computadores x2 _____

QUALIDADES & DEFEITOS _____

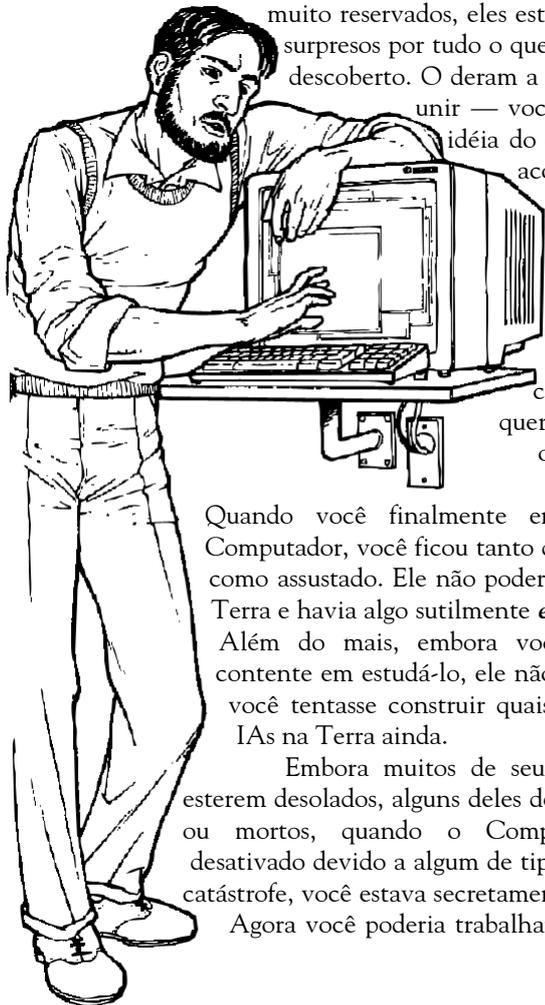
ESPECIALISTA EM IA

Mote: *Deveremos ter uma inteligência artificial em menos de cinco anos!*

Prelúdio: Você cresceu assistindo a andróides e computadores conscientes em filmes de ficção científica e programas de TV, e sabia que a realidade poderia ser até mesmo ainda mais impressionante que a mera ficção. Você construiu computadores e robôs básicos na adolescência. Enquanto os outros garotos cortavam sua grama, você construiu um robô para cortá-la para você.

Naturalmente, você continuou com seus estudos no colegial e finalmente foi trabalhar numa grande empresa nacional de computadores. Você tinha prazer pelo seu trabalho, mas não importava quão rápidos os processadores eram ou quanta memória você colocava num computador, até mesmo aqueles que fossem mais inteligentes que ratos pareciam estar para sempre fora de seu alcance. Você encontrou alguns rumores na internet de que algumas pessoas haviam sido bem sucedidas em criar uma IA funcional. Você descartou as histórias que ela teria sido construída em 1900 como sendo pura besteira, mas continuou fuçando. Finalmente você encontrou evidências de que diversas empresas tinham acesso a poderosos recursos computacionais e que eram evidentemente mais avançados do que qualquer coisa na qual você já havia trabalhado. Você guardou suas indagações até o dia que bateram à sua porta.

Você descobriu que a IA era real e estava nas mãos de um grupo de cientistas altamente avançado e muito reservados, eles estavam muito surpresos por tudo o que você havia descoberto. O deram a opção de se unir — você não tinha idéia do que poderia acontecer caso



tivesse recusado, mas isso nunca passou pela sua cabeça. Você queria trabalhar onde a ação estivesse.

Quando você finalmente encontrou o Computador, você ficou tanto desapontado como assustado. Ele não poderia existir na Terra e havia algo sutilmente *errado* nisso. Além do mais, embora você estivesse contente em estudá-lo, ele não queria que você tentasse construir quaisquer outras IAs na Terra ainda.

Embora muitos de seus superiores estarem desolados, alguns deles desaparecidos ou mortos, quando o Computador foi desativado devido a algum de tipo de grande catástrofe, você estava secretamente aliviado.

Agora você poderia trabalhar na criação

de um computador benevolente e hiperinteligente, que poderia dar o tipo de conselho que você esperava que o Computador pudesse fornecer. Seu trabalho avança lentamente, mas você está esperançoso. Para auxiliá-lo, você recentemente adquiriu um implante que permite você se conectar diretamente com seus computadores.

Conceito: Você sabe que a verdadeira resposta para os problemas da humanidade é um computador benevolente e hiperinteligente que pense mais rápido e melhor que qualquer humano. Você está determinado a criar tal instrumento e solicitá-lo para resolver todos os problemas do mundo.

Dicas de Interpretação: Você tende a ser de algum modo distraído, mas também muito intenso. Você é apaixonado em suas crenças e fala sobre elas espontaneamente. Você também está sempre ávido por estudar qualquer dispositivo ou fenômeno que possa ajudá-lo em seu trabalho. Você é tanto destemido quando dedicado — quando confrontado com um problema interessante, mas potencialmente perigoso, seu trabalho vem primeiro.

Ciência Iluminada: Essa tal de mágica não existe, mas suas pesquisas têm descoberto muitos segredos interessantes, tanto sobre eletrônica como sobre cérebros de seres vivos. Além de estar apto a realizar quase milagres com computadores e instrumentos similares, você pode profundamente influenciar o comportamento dos outros com ferramentas extremamente sutis, como subsônicos, emissores de microondas e disparos de luz.

Equipamento: Implante Computadorizado de Multi-Função e Implante de Rádio.

ITERAÇÃO X

NOME: _____		NATUREZA: Galante		MÉTODOLOGIA: Biomecânicos	
LEGADORA: _____		EIDOLON: Investigador		CONCEITO: Especialista em IA	
CRÔNICA: _____		COMPORTAMENTO: Visionário AITÁLGAITA:			

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destresa	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○

HABILIDADES

TALENTE		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
Prontidão	●○○○○	Condução	●○○○○	Acadêmicos	●○○○○
Esportes	○○○○○	Armas de Energia	○○○○○	Computador	●●●●●
Consciência	●●○○○	Etiqueta	○○○○○	Subdimensões	○○○○○
Briga	○○○○○	Armas de Fogo	●○○○○	Enigmas	●●●○○
Esquiva	●○○○○	Hipertecnologia	●○○○○	Investigação	○○○○○
Expressão	○○○○○	Armas Brancas	○○○○○	Direito	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Pesquisa	○○○○○	Linguística	●○○○○
Liderança	○○○○○	Furtividade	○○○○○	Medicina	○○○○○
Minha	○○○○○	Sobrevivência	○○○○○	Oculismo	○○○○○
Lábia	●○○○○	Tecnologia	●●●●●	Ciências	●●●○○

ESFERAS

Correspondência	○○○○○	Forças	●●○○○	Mente	●●●○○
Ciência Dimensional	○○○○○	Vida	○○○○○	Primórdio	●○○○○
Entropia	○○○○○	Matéria	○○○○○	Tempo	○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES		ILUMINAÇÃO		VITALIDADE	
Instrumento	●●○○○	●●○○○○○○○○	Escoriado	0	□
Genialidade	●●○○○	●●○○○○○○○○	Miúdo	-1	□
Hypercam	●●○○○	●●○○○○○○○○	Ferido	-1	□
Influência	●●○○○	●●○○○○○○○○	Ferido Gravemente	-2	□
Recursos	●●○○○	●●○○○○○○○○	Espancado	-2	□
_____	○○○○○	●●○○○○○○○○	Atorçado	-3	□
_____	○○○○○	●●○○○○○○○○	Incapacitado	0	□
_____	○○○○○	●●○○○○○○○○			

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

_____	○○○○○	<p>PARADOXO</p>	RESSONÂNCIA		
_____	○○○○○		Dinâmica	Criativo	●○○○○
_____	○○○○○		Entropia		○○○○○
_____	○○○○○		Estática		○○○○○
_____	○○○○○		EXPERIÊNCIA		

CIENTISTA SOCIAL

Mote: *Há um fator desconhecido perigoso agindo nas redondezas de Compton e Watts, em Los Angeles.*

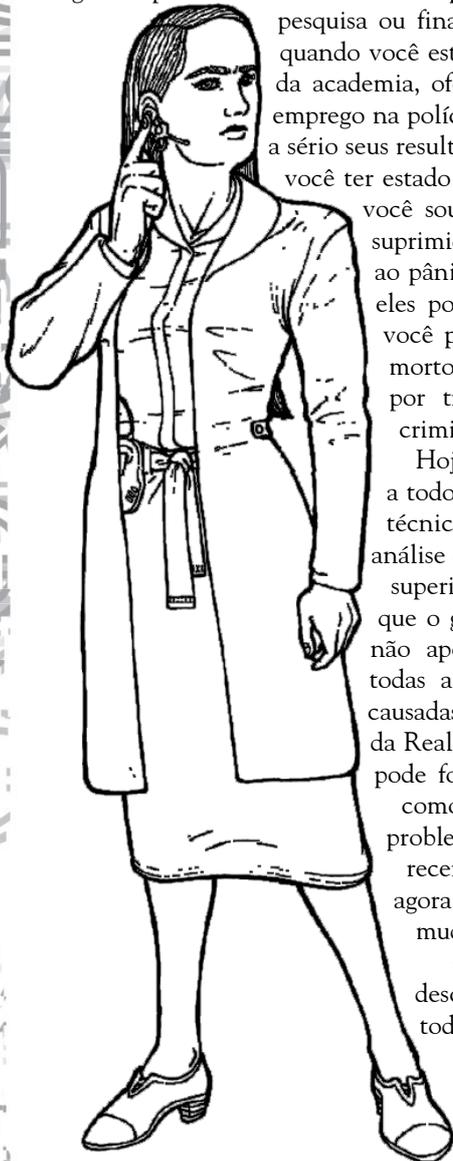
Prelúdio: Você sempre foi fascinada pelas interações humanas e rapidamente aprendeu a mentir de modo convincente e dizer quando os outros estavam mentindo. Você poderia ter sido uma excelente vigarista, mas decidiu se tornar acadêmica. Sua tese de pós-doutorado em sociologia envolveu uma análise complexa de padrões de dados, embasando essa análise com avaliações e entrevistas. Você percebeu um aumento na criminalidade e na violência em várias áreas urbanas, então deduziu que alguma força externa estava causando isso. Alguém ou alguma coisa não contabilizada pelos seus dados estava produzindo esse aumento no crime.

Quando você estava quase publicando seus dados, descobriu que seu computador havia sido misteriosamente avariado e que a cópia do backup de seus dados estava corrompida. Felizmente, você tinha uma segunda cópia.

Então, vários membros de sua banca que eram simpáticos, se opuseram ferrenhamente a suas conclusões e ninguém parecia interessado em prosseguir com sua

pesquisa ou financiá-la. Exatamente quando você estava quase desistindo da academia, ofereceram a você um emprego na polícia social. Eles levam a sério seus resultados — de fato, após você ter estado lá por alguns meses, você soube que eles haviam suprimido seus dados devido ao pânico em potencial que eles poderiam gerar. Como você poderia imaginar que mortos que andam estava por trás do aumento na criminalidade?

Hoje, você possui acesso a todo o conjunto. Usando técnicas avançadas de análise e supercomputadores superiores até mesmo aos que o governo possui, você não apenas pode descobrir todas as anomalias bizarras causadas por Transgressores da Realidade, como também pode formular planos sobre como resolver esses problemas. Você percebeu recentemente que está agora numa posição para mudar o mundo e você está determinada a descobrir a fonte real de todos os problemas mais sérios, trabalhando para resolvê-los.



Você espera que seu trabalho possa transformar o mundo num lugar melhor e mais seguro para toda a humanidade.

Conceito: Você está obcecada por descobrir todos os segredos e mudar o mundo. Você se importa com o todo — sacrifícios podem ser necessários de serem feitos e você os aceita, enquanto os fins resultarem em melhorias para a humanidade e resolver as muitas sérias ameaças e problemas que ela enfrenta.

Dicas de Interpretação: Você é boa em falar a pessoas, mas também é um pouco distante. Você fala sobre as implicações maiores dos atos e raramente faz um movimento brusco para resolver um problema imediato sem verificar se fazendo isso tornará o problema maior.

Ciência Iluminada: Você aprendeu a respeito do mundo observando por meio de padrões complexos — mudanças nos preços e os padrões flutuantes de pensamentos das massas sobre todos os tipos de eventos. Você pode alterar esses eventos através de meios similarmente sutis — apenas dizendo a palavra certa para um assassino furioso ou chutando um computador num ponto específico pode produzir profundos resultados para você, já que você compreende os padrões do mundo de um modo que está oculto para os outros.

Equipamento: Tradutor Portável Hidioshi e Computador de Mão Mark IV

ITERAÇÃO X

NOME: _____	NATUREZA: Autocrata	MÉTODOLOGIA: Estatísticos
REGADOR: _____	EDUÇÃO: Padrão	CONCEITO: Cientista Social
CRÔNICA: _____	COMPORTAMENTO: Juiz	ALTA LÓGICA: _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○

HABILIDADES

TALENTEOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
Frontidão	●○○○○	Condução	○○○○○	Acadêmicos	●●●○○
Esportes	○○○○○	Armas de Energia	●○○○○	Computador	●●●○○
Consciência	●●●○○	Etiqueta	●○○○○	Subdimensões	○○○○○
Briga	○○○○○	Armas de Fogo	●○○○○	Enigmas	●●○○○
Esquiva	○○○○○	Hipertecnologia	○○○○○	Investigação	○○○○○
Expressão	●○○○○	Armas Brancas	○○○○○	Direito	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Pesquisa	○○○○○	Linguística	●○○○○
Liderança	●○○○○	Furtividade	○○○○○	Medicina	○○○○○
Manha	●○○○○	Sobrevivência	○○○○○	Ocultismo	○○○○○
Lábia	●○○○○	Tecnologia	●○○○○	Ciências	●●○○○

ESFERAS

Correspondência	○○○○○	Forças	○○○○○	Mente	●○○○○
Ciência Dimensional	○○○○○	Vida	○○○○○	Primórdio	○○○○○
Entropia	●●○○○	Matéria	○○○○○	Tempo	●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES		ILUMINAÇÃO		VITALIDADE	
Instrumento	●●○○○	●●●○○○○○○○	Escoriado	0	<input type="checkbox"/>
Genialidade	●○○○○		Machucado	-1	<input type="checkbox"/>
Hypergram	●●○○○		Ferido	-1	<input type="checkbox"/>
Influência	●○○○○		Ferido Gravemente	-2	<input type="checkbox"/>
Recursos	●●○○○		Espancado	-2	<input type="checkbox"/>
	○○○○○		Aleijado	-5	<input type="checkbox"/>
	○○○○○		Incapacitado		<input type="checkbox"/>
	○○○○○				

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

○○○○○					
○○○○○					
○○○○○					
○○○○○					
○○○○○					
○○○○○					

PARADOXO

RESONÂNCIA

Dinâmica	○○○○○
Entropia	●Andrúco
Estatística	○○○○○

EXPERIÊNCIA

ARTISTA DOS PALCOS

Mote: *Meu novo show terá efeitos lasers ainda mais espetaculares.*

Prelúdio: Você sempre foi uma artista. Esteve em várias atuações a medida que crescia, até que você percebeu que os limites do teatro convencional eram insuficientes para seus sonhos. Seguindo sua inspiração, você deixou o colégio e tentou fazer a vida como artista. Você começou estagiando em atuações não remuneradas em cafés decadentes e estúdios de quinta categoria, então percebeu que tinha muito a aprender antes que pudesse realmente fazer arte.

Após anos em listas de espera, atendendo em salas de escolas de tecnologia e encontrando tempo para ensaiar suas atuações, todo o seu trabalho duro sendo remunerado e seu reconhecimento ganho era tudo o que você sempre sonhou. Combinando figurino, máscaras, lasers avançados e efeitos holográficos com vídeo projetores de imagens, você agora arranja grandes eventos para platéias de centenas ou, ocasionalmente, milhares de espectadores. Algumas de suas atuações têm sido até mesmo transmitidas por TV a cabo. Você possui muitos fãs e todos se surpreendem em como você consegue seus efeitos mais espetaculares.

Pouco depois de ter alcançado proeminência local, vários técnicos estavam curiosos a respeito dos efeitos que você usava. Embora você fosse relutante em ceder quaisquer segredos, apreciou falar a respeito de seu trabalho e contou a eles alguns detalhes. Eles então mostraram alguns truques a você, incluindo um controle de interface que poderia tornar o trabalho com os efeitos de seus shows bem mais fáceis.

Você aceitou sua oferta e agora você é um membro da Iteração X — tendo seu lugar dentro da divisão de relações públicas. Você freqüentemente é solicitada para demonstrar novos tipos de efeitos para auxiliar a aceitação pública para certas tecnologias e os Estatísticos algumas vezes a solicitam para organizar shows que

incorporem alguns elementos que ajudarão a alterar a opinião pública de um modo específico. Algumas vezes, você se ressentida da perda da liberdade artística, mas compreende que trabalha para uma boa causa e que está ajudando a tornar possível para você usar

ITERAÇÃO X

NOME: **YOGADOR** NATUREZA: **Perfeccionista** METODOLOGIA: **Adminis. F-T**
 EIDOLIN: **Primordial** CONCEITO: **Artista**
 CRÔNICA: **COMPORTAMENTOS Bon Vivant** AITUALGAITA:

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força ●●○○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●○○○	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●○○○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão ●●○○○	Condução ●○○○○	Acadêmicos ●○○○○
Esportes ●○○○○	Armas de Energia ●○○○○	Computador ●○○○○
Consciência ●●○○○	Etiqueta ●●○○○	Subdimensões ●○○○○
Briga ●○○○○	Armas de Fogo ●○○○○	Enigmas ●●○○○
Esquiva ●○○○○	Hipertecnologia ●○○○○	Investigação ●○○○○
Expressão ●●○○○	Armas Brancas ●○○○○	Direito ●○○○○
Intimidação ●○○○○	Pesquisa ●○○○○	Linguística ●○○○○
Liderança ●○○○○	Furtividade ●○○○○	Medicina ●○○○○
Manha ●○○○○	Sobrevivência ●○○○○	Ocultismo ●○○○○
Lábua ●○○○○	Tecnologia ●●○○○	Ciências ●○○○○

ESFERAS

Correspondência ●●○○○	Forças ●●○○○	Mente ●●○○○
Ciência Dimensional ●○○○○	Vida ●○○○○	Primórdio ●○○○○
Entropia ●○○○○	Matéria ●○○○○	Tempo ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	ILUMINAÇÃO	VITALIDADE
Instrumento ●●○○○	●●○○○○○○○○○○	Escorrido 0 <input type="checkbox"/>
Destino ●○○○○	●●○○○○○○○○○○	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
Influência ●●○○○	●●○○○○○○○○○○	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
Recursos ●●○○○	●●○○○○○○○○○○	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○○○○○○○○	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○○○○○○○○	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○○○○○○○○	Incapacitado <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○○○○○○○○	

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Ofícios ●●○○○

Performance ●●●●●

○○○○○

○○○○○

○○○○○

ENERGIA PRIMORDIAL



PARADOXO

RESONÂNCIA

Dinâmica: **Hilarante** ●○○○○

Entrópica ●○○○○

Estatística ●○○○○

EXPERIÊNCIA

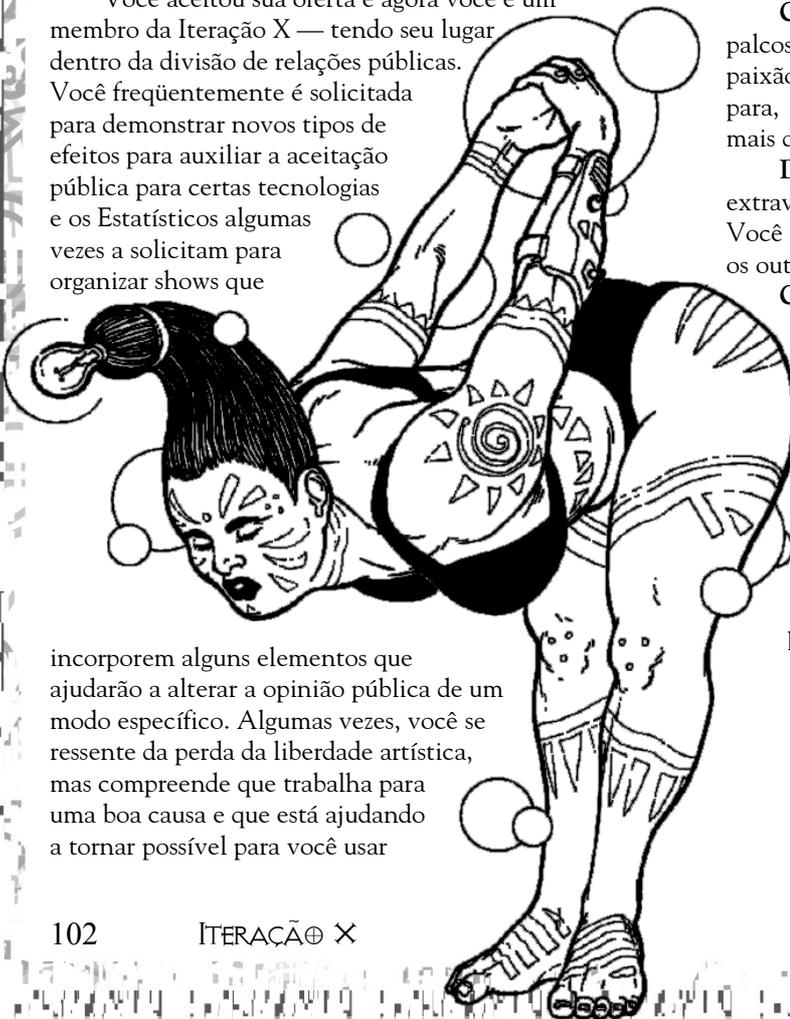
efeitos ainda mais espetaculares no futuro. Além disso, você ainda cria suas próprias performances e nunca permite que sua Convenção imponha detalhes demais em sua arte.

Conceito: Você é uma artista plena — estando nos palcos, você mostra às pessoas que sua arte é sua maior paixão. Agora que também sabe que pode usar sua arte para, literalmente, mudar o mundo, você trabalha ainda mais duro para torná-la perfeita.

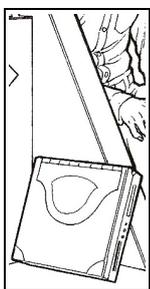
Dicas de Interpretação: Você se veste e age de modo extravagante, gasta dinheiro copiosamente e ama atenção. Você não fala muito a respeito de sua arte, mas ama quando os outros o fazem.

Ciência Iluminada: A verdadeira magia é a magia do palco. Com truques de percepção, subsônicos, efeitos luminosos e técnicas similares você pode fazer as pessoas verem o que você quiser que elas vejam e ignorar o que não quiser. Embora seus efeitos mais espetaculares apenas funcionem no palco, você normalmente carrega equipamento capaz de criar efeitos menores — você nunca sabe quando pode ter a chance de exibir-se.

Equipamento: Computador de Mão Mark IV, Braçadeira Digital de Interface, apontadores lasers e pequenos geradores de tons.



EPÍLOGO: AO TRABALHO



Frazier pensou consigo mesmo a medida que a luz de seu monitor enviava ondas oscilantes de cor através de seu rosto no interior do escritório escurecido. Casualmente ele bate com a chave ou manuseia um apontador com um puxão de um dedo, mas de outra forma ele simplesmente observa. Nessa altura, ele estica dois dedos de um jeito diferente,

ativando o microfone para seu sistema.

“Você vê o problema, Billings?” ele falou ao ar.

Do outro lado do microfone do computador, a voz ondulada de Billings veio. O equipamento de ponta capturou perfeitamente a inflexão do outro homem, sem a estática ou o intervalo característicos do equipamento comercial.

“Particularmente não. É um pouco bom demais,” Frazier disse. Num canto do monitor do seu computador, o rosto de Billings se revirou numa aparente confusão. No outro canto, Silver enfeitava o capacete de seu traje, se movendo calma e facilmente a despeito das placas cerâmicas e metálicas da armadura.

Na imagem do monitor, Billings olhou para baixo e para um dos lados — sem dúvida em menção a algum PDA ou lista de dados. “Eu não consigo entender como isso é *tão* bom, mas estou certo que irá me dizer.”

Frazier acenou positivamente com a cabeça.

“Considere por um momento. Agora mesmo, trajes de combate são tecnologia de ponta. Não é tão difícil trabalhar como é com biônica, nem tão inclinadas a causar problemas na interface homem-máquina — mas ainda têm um alto custo de manutenção e exigem muito treinamento. Uma grande parte da curvatura está sendo reconstruída para ser mais eficiente, mais funcional, um sistema mais intuitivo.”

“Certo”, Billings disse, mordendo seu lábio inferior. “A interface de indução neural ainda tem alguns bugs, claro, mas estou perto de fechar. Todos esses avanços em interfaces biônicas trouxeram um fim para nós em ferramentas externas também.”

“Problema”, disse Frazier num tom breve. “Quanto mais fácil de usar, rapidamente e mais acessível ela se torna para as pessoas. E nós sabemos o que acontece quando a tecnologia vem tão rápida e tão facilmente.”

Billings franziu as sombrancelhas. “Você está dizendo que você quer retardar a inicialização pública do programa só porque é tão...”

Frazier mostrou indiferença. “Nós temos feito isso; nossos rapazes disponibilizam juntos algumas coisas muito legais e nossos soldados as testam em campo. Entendo seu amor pelo trabalho — você pôs de longe o melhor de seu trabalho naquela interface. Por esta razão, nós temos um instrumento útil e utilizável. É fantástico. Isso facilita o trabalho pesado, o combate, que seja. Aí

está o problema. Quanto mais fácil e mais acessível é, mais as Massas usarão para fins triviais ou destrutivos.

“Nós cometemos um erro vexatório em algum lugar do caminho e eu não estou certo dos motivos. Não nós, eu presumo, mas toda a nossa organização. Nós tornamos tão fácil para as Massas manusear a tecnologia que poderíamos permitir que eles arruinassem o planeta ou simplesmente transformassem a si mesmos em sedentários preguiçosos. E assim eles fariam.

“Esse é apenas outro maldito passo que pode causar mais problemas. O que acontece quando cada exército tem trajes de combate? Sim, nós calculamos que isso certamente virá, mas seria bom agora? O traje de combate é baratinho e fácil de usar; você pode produzi-los em grande escala e treinar suas tropas em massa com eles. Puta que pariu, com aquele programa de indução reversa que você trouxe, você pode apenas alimentá-lo na cabeça de alguém e fazer com que os reflexos sejam como os próprios impulsos do treinamento.

“Agora imagine, digamos, a República da China vestindo dois bilhões de caras com trajes de batalha.

“É como o retorno da crise nuclear do meio do século XX. Proliferação, fácil acesso; efeitos colaterais como testes nucleares — ou, nesse caso, digamos, uso industrial desregulado dos trajes de combate para desarmar minas, reivindicações hostis de recursos territoriais, todas aquelas coisas legais. Apenas desta vez eu gostaria que nós prestássemos atenção nas malditas externalidades.”

Billings balançou sua cabeça de maneira triste. “Eu vejo seu lado, mas eu acho que você está sendo um pouco radical. As pessoas sempre se deram bem. Elas sempre encontrarão um jeito de fazer mau uso de uma ferramenta, o princípio da tolice, lembre-se. Não podemos impedir essas coisas de chegarem; nós temos que fazer isso nos nossos próprios termos, assim nós temos a chance de moderar tudo.”

Em seu monitor, Silver virou-se rapidamente como se houvesse alguém se aproximando por trás dele. Seu ato levou o braço do traje a rodopiar até acertar um recruta parado próximo a ele.

“Essa ferramenta é tão boa quanto seu usuário,” Frazier continuou. “Nós não podemos apenas lançar nossa última tecnologia de qualquer jeito, não sem uma vaga idéia de compreensão das mãos de quem recebe. Por muito tempo parece que a União tem avançado graças à construção da próxima grande coisa, tão-somente porque ela sempre pôde. Poderíamos? Esse projeto inteiro me dá arrepios.”

Billings balançou sua cabeça novamente, com um sarcástico sorriso nesse momento. “Você sabe o que a gerência dirá...”

“Claro, eu acho,” Frazier disse. “Eles estão sem contato. Eles querem seus brinquedos legais e fodam-se as consequências.”

“Você tem alguma idéia melhor?” perguntou Billings. “Afim, estou achando que alguém em algum lugar está gravando essa conversa.”

“Eu espero que sim,” disse Frazier. “Talvez eles venham a entender o que nós estamos falando.”

“Veja. Adie. Converse com os médicos, neurocientistas e os modeladores neurais. O ponto crucial do problema é isso: nós não podemos substituir o julgamento humano. Nós diminuimos esta rota com o implante de coisas no cérebro inteiro e foi um desastre. Agora que nós decidimos que as decisões humanas realmente *significam* alguma coisa, é melhor nós irmos até o fim com elas. Nenhuma quantidade de sucata com computadores em trajes de combate farão com que eles estejam aptos a tomar melhores decisões acerca das pessoas. Computadores não agem por rancor ou raiva — mas também significa que eles jamais entenderão coisas como correr riscos ou fazer algo heróico.”

“Nós não estamos conduzindo esse projeto. Em termos, nós estamos conduzindo todas as coisas que as pessoas terão em seus lares e carros no próximo século. Você sabe, eu tenho olhado todas as resmas de dados e simulações e idéias de suporte de inteligência para máquinas, e tudo o que eu posso dizer é: Eu estou tomando a minha própria decisão. Eles são as ferramentas. Nós somos os operadores.”

Billings deu de ombros sobre isso. “Ei, eu apenas faço as coisas. Você quem manda. E seus patrões, é claro.”

Frazier suspirou. “De todo modo, tenho a impressão que tudo se tornará pior antes que tornemos melhor.”

Trabalhando irritado com algumas sentenças impressas, Billings parou, então ele ergueu a sua cabeça para a câmera do monitor mais uma vez. “Nós podemos tentar do seu jeito. Quem sabe? Talvez haja uma pequena sala reservada para o homem na máquina. Ei, você quer se conectar para uma cerveja hoje à noite?”

“Eu suponho que sim,” disse Frazier pensativo. “Foda-se a eficiência. Nós precisamos sair mais.”

Billings acenou em concordância. “E lá as mentiras são a raiz de tudo. Desplugue por um minuto e vamos ver o que as pessoas estão fazendo fora dos salões sagrados tecnofilistas super secretos.”

Frazier simplesmente inclinou-se para trás, fechando o canal com um rápido movimento. Entretanto, em algum lugar em Louisiana, um especialista em sistemas designado para catalogar as respostas humanas às crises arquivou a conversa e ajustou algumas estatísticas auxiliares no Cronograma sempre tão desprezado.

ITERAÇÃO X

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

APOIO

CONTATOS

COMPANHEIRO

APRIETAMENTOS

INFLUÊNCIA

LABORATÓRIO

BIBLIOTECA

MENTOR

NODO(S)

PATRÃO

RECURSOS

ARTIAS SECRETAS

ESPIÕES

POSSES

ACESSÓRIOS (CARREGADO)

EQUIPAMENTOS (POSSUÍDO)

FOCOS

ESTILO

ITERAÇÃO X

HISTÓRICO

CAPACITAÇÃO

OBJETIVOS/DESTINO

PROCURAS: _____ SILÊNCIOS: _____

DESCRIÇÃO

Idade:	_____	_____
Idade Aparente:	_____	_____
Data de Nascimento:	_____	_____
Data da Capacitação:	_____	_____
Cabelos:	_____	_____
Olhos:	_____	_____
Raça:	_____	Aparência/Natureza do Avatar: _____
Nacionalidade:	_____	_____
Peso:	_____	_____
Altura:	_____	Ressonância Comum _____
Sexo:	_____	_____

VISUAIS

COMPOSIÇÃO DA ARMADILHA

ESBOÇO DO PERSONAGEM



Agradecimentos: Aprimorando Nós Mesmos

*I've become so numb
I can't feel you there
Become so tired
So much more aware
I'm becoming this
All I want to do
Is be more like me
And be less like you*

— Linkin Park, *Numb*

O Livro

Claro que todos estão se perguntando o motivo que levou ao Nação Garou publicar um livro do cenário de Mago, claro que estão. Esclareço: este livro não é obra do NG. Bem, não totalmente.

Aos fatos, lá pelas bandas de 2004 eu traduzi um trecho dele (a parte que fala das Maravilhas) para a Page of Mirrors, um site dedicado ao cenário de Mago, lá assinei como “Andrew Bates”, o nome “original” do personagem Folha do Outono, qual este que assino e me identifico até hoje.

Depois disso, em 2005, traduzi mais uma outra parte para poder embasar a história desse mesmo personagem, na época eu estava começando a escrever uns contos aí e precisava de informação. Daí para começar a fazer um capítulo inteiro e outro foi um passo, mesmo que a passos

bem lentos, mas passos.

De lá para cá muitas coisas mudaram no projeto “Iteração X”, sua base é uma delas: eu desisti de fazer o livro sozinho para poder fazer com *meus amigos*. Sim! Isso foi bom e ruim. Ruim porque tirou um pouco do meu plano ambicioso, cretino, filho da puta e egoísta de fazer o livro solo, mas muito, muito bom mesmo, porque vi quem são meus amigos de verdade. Claro! Daí você se pergunta, “nossa, o Folha é tão cretino ao ponto de medir suas amizades por conta de um mero livro?”. É mais ou menos por aí, analisem.

Quando alguém gosta muito de alguma coisa, é natural que, quando queremos ver esse alguém contente, ajudemos em seus sonhos. É como dar um presente que temos a certeza que estamos acertando na escolha.

Contudo, o que experimentei foi que muitos me deram as costas. Para alguns, eu digo “sinto muito”, não

posso, nem quero, convencer as pessoas a me ajudarem ou a gostarem do que eu gosto. Mas para aqueles que me deixaram na mão mesmo, sem dar a mínima satisfação ou chegando ao ponto de me evitar, digo “vão 'pro inferno, seus fdp!”. Entendido até aqui?

Então, porque o livro carrega o selo do NG? Bem, porque a idéia do livro foi *minha*, quem começou a fazer o livro foi *eu* e todas as pessoas que me ajudaram de forma *efetiva* são do Nação Garou. Daí eu ponho o selo que *eu* achar mais bonito na contra capa e nos créditos do *minha* versão do livro. Entendido novamente?

A Tradução

O livro é moderno, mesmo tendo se passado anos após sua publicação. Não creio que tenha havido uma barreira para a tradução, termos como “upload”, “download”, “frames”, “input” e demais termos de informática foram mantidos. No caso de “geek”, troquei por “nerd”, por achar mais difundido.

Muitas frases tiveram de ser adaptadas para se encaixarem com a mesma fluência do original. Termos como “Silly Putty” que, no fim das contas, é um brinquedinho daqueles de gosma, daí eu usei exatamente isso na tradução “brinquedo de gosma”. Isso também se refletiu na tradução de “Soap Opera”, que era o patrocinador das primeiras telenovelas que foram exibidas no EUA. Daí uma frase que era mais ou menos assim “cuidado para não tornar suas crônicas algo como Soap Opera”, daí usei o termo “Sessão da Tarde”, que denota um tom igualmente ridículo. Porém vocês notarão mais exemplos. Espero que notem, trabalhei para deixar o livro bem acessível a todos, sem perder em originalidade.

Já outros não mudaram, ou seja, está aí uma ótima chance para vocês pesquisarem o que eles significam! Conheçam a fundo a cultura da Iteração X, pois ela está encravada na cultura dos (argh) Estados Unidos da América. Por fim, todas as referências a “americanos” foram trocadas por “estadunidenses”, o nome *de facto* para quem nasce por lá.

A Equipe

Claro que eu não teria conseguido sem esses caras, pois apesar de poder ser possível, não teria graça! Foi único poder compartilhar isso com vocês.

Chokos foi quem me surpreendeu, nunca pensei que ele gostasse de Mago ao ponto de traduzir o Prólogo do livro, mas o fez. Alguma coisa me diz que isso foi meu presente de aniversário, hehehehe. Ele fez um ótimo trabalho, limpo e sem erros, como sempre está

acostumando a fazer pelo Nação Garou.

Bayushi Rodrigo, esse é o nome do Cara! Praticamente 100% do Capítulo 1 (ou Ciclo 1, os autores não decidem o termo certo) pertence a ele. Começou com um pouquinho, depois outro e no fim, estava lá, acreditando no meu sonho. Valeu mesmo, espero poder tornar o *seu* realidade. Será uma grande honra e satisfação para mim.

Ideos sempre esteve por perto, embora não tenha ajudado como tradutor, ajudou com o que de melhor sabe fazer: imagens. Além de ter sido responsável pelas planilhas do MET, coisa que eu não saberia como fazer. O cidadão sabe como deixar as imagens perfeitas e com o menor tamanho possível, isso sim é magia! E outra tudo isso sem ao menos perder o pique no Movimento Anarquista. Foi nessa época que saiu o Revelações da Mãe Sombria. Às vezes penso que ele é uma legião...

RGT, nossa, o bom e velho RGT... Foi a pessoa que mais emiti emails, pode apostar. Mesmo com o tempo apertado, ele nunca deixou de colaborar com os projetos de tradução bem sucedidos. Tão confiante é que um livro nosso saia, como é o fato de que a capa será feita por ele. É uma união de confiança.

Insane.Vizir revisou boa parte do livro, porém teve que se ausentar das outras por motivos de saúde, não porque ele esteve doente, não! Mas porque ele ajuda a salvar vidas. Certo dia liguei, só para saber notícias, pois estou cansado de enfartar sempre que ele some, daí soube que a coisa estava pesando onde ele trabalha. Espero que tenha dado tudo certo, meu amigo. Se cuide e cuide dos outros.

Obrigado também ao *Ádamo* e *Rafael Kaichkull*, do Rogue Council pela colaboração, apenas sinto muito por não podermos ter concluído esse projeto juntos, mas entendo vocês, até certo ponto, e sei que teriam que partir e concluir seus próprios trabalhos.

Por fim, e por isso menos importante, agradeço a mim mesmo. Por diversas vezes pensei em desistir, deletar tudo e mandar isso pelos ares. Mas insisti.

Então, gostaria que ficasse claro que o compromisso do Nação Garou é com Lobisomem, porém que estamos abertos para o novo e o inusitado. O NG tão trabalhará por você e seus sonhos, mas seus amigos sim! Corra atrás de seus próprios sonhos, junte seus amigos na caminhada e eu sempre estarei por perto para ajudar no que puder. E no que eu não puder, vou tomar isso como um meio para *me superar*. De coração.

— *Folha do Outono*, bani Oradores dos Sonhos (ex-Coronel Andrew Bates, da Divisão de Batalhões de Fronteira, dos Engenheiros do Vácuo).

LIVRO DE CONVENÇÃO ITERAÇÃO X

HOMEM OU MÁQUINA?

A Iteração X representa o ápice do artífice, da ciência material e da tecnologia homem-máquina. Os Convecionistas Mecânicos podem ser considerados ciborgues assassinos e frios autômatos pelos seus companheiros mas, na verdade, eles são tanto pioneiros como guerreiros. As ferramentas e os computadores dos Iteradores capacitam os humanos, superam falhas e habilitam as pessoas a fazerem coisas que seriam impossíveis sem a ajuda de máquinas, mas com as diretrizes das inteligências mecânicas e dos humanos para revesti-las de carne e metal, quem é o mestre e quem é o servo?

UM TODO MAIOR QUE AS PARTES

Um novo rumo para as Convenções de **Mago: A Ascensão**. Material completamente novo que abrange história, práticas, crenças, regras especiais para personagens e mais. Finalmente, os livros que alicerçam o **Guia da Tecnocracia** e trazem novos segredos para seus personagens Tecnocratas.

MAGO A ASCENSÃO ⊕

Mind's Eye Theatre



Nação Garou
Grupo de Traduções

