

MANIFESTO:

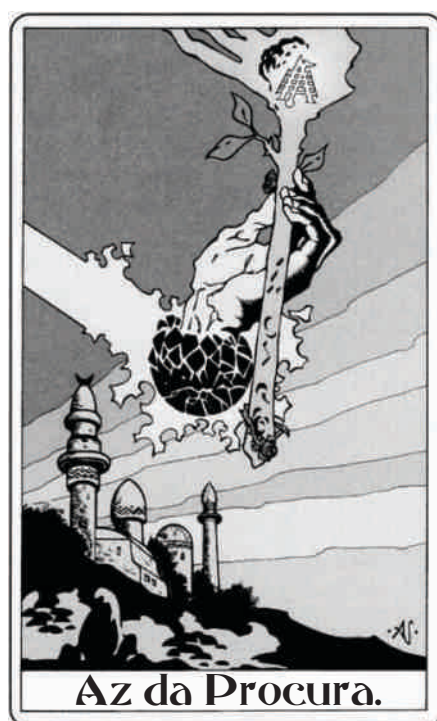
TRANSMISSÕES DO CONSELHO REBELDE



UM LIVRO DE REFERÊNCIA PARA A LUTA RENOVADA EM MAGO: A ASCENSÃO

MANIFESTO:

TRANSMISSÕES DO CONSELHO REBELDE



CRÉDITOS

Autores: Angel McCoy e Malcolm Sheppard.
Mundo das Trevas criado por Mark Rein • Hagen
Sistema Storyteller projetado por Mark Rein • Hagen
Desenvolvimento: Bill Bridges
Edição: Frederick Noble
Direção de Arte: Aileen Miles
Arte Interna: Marko Djurdjevic, Leif Jones, Conan Venus
Arte da Capa: Michael Gaydos
Layout e Composição & Projeto da Capa: Aileen E. Miles

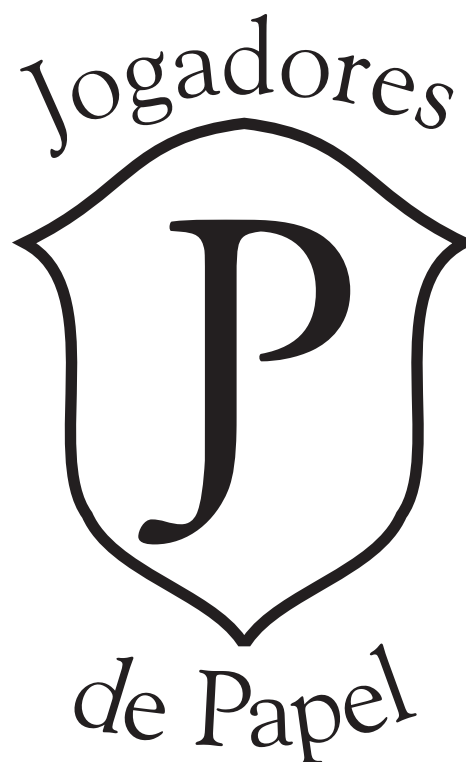
JOGADORES DE TESTE DE AVATAR ALIENÍGENA

Malcolm Sheppard, Tara Deblois, Ted Sunnerton,
Paul Cleveland, Kearsley Scheider-Wethy, Steve Sharpe e
Alex Johnston

CRÉDITOS DA EDIÇÃO TRADUZIDA

Tradução: Bravo
Revisão: Bravo
Diagramação: Jogadores de Papel!
Agradecimentos: R.O.R., O Bibliotecário, Willer e Dan.

“UM PENEGRINO, PENEGRINANDO!”
— NARRADOR DE CONTO INFANTIL



© 2002 White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e as planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampiro, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Caçador a Revanche, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Oblívio, Changeling o Sonhar, Lobisomem o Oeste Selvagem, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Aparição a Grande Guerra, Trinity, Manifesto Transmissão do Conselho Rebelde, Guia das Tradições, Guia da Tecnocracia, Livro da Loucura, Livro de Convenção Iteração X Revisado O Caminho Amargo são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Todos personagens, nomes, lugares e texto aqui mencionados são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc.

A menção de ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não são uma afronta à marca ou aos direitos autorais dos mesmos.

O livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas. Todos elementos místicos e sobrenaturais são ficcionais e visam apenas o entretenimento. Este livro contém conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento aos leitores.

Para obter um catálogo gratuito da White Wolf ligue 1-800-454-WOLF.
Confira material online da White Wolf em
<http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller

MANIFESTO:

TRANSMISSÕES DO CONSELHO REBELDE

SUMÁRIO

PRÓLOGO: O LABIRINTO	4
INTRODUÇÃO: UM NOVO CREDO	16
CAPÍTULO UM: O INÍCIO... OU O FIM?	20
CAPÍTULO DOIS: O ENIGMA DA ESFINGE	32
CAPÍTULO TRÊS: FATORES REBELDES (NARRATIVA)	46
CAPÍTULO QUATRO: ANARQUIA E AUTORIDADE	56
CAPÍTULO CINCO: AVATAR ALIENÍGENA	68



PRÓLOGO:

⊕ LABIRINTO ⊕



Chelsea, de seis anos, finalmente parou de chorar. A mordida do gato havia causado apenas arranhões. Foi mais o susto do que qualquer trauma físico que havia feito a criança chorar. Não havia mais ferida. Sua mãe a havia abraçado e colocado um curativo de princesa. Chelsea fingiu ignorar o gato onde havia se sentado no peitoril da janela. A garotinha sentou-se nos calcanhares e

cantou. “Oh, coloquei a cabeça numa toquinha de gambá, e o gambazinho disse, ‘Minha alma, pegue-a. Pegue-a. Retiiiiire-a.’” Ela dançou sua boneca pela superfície da mesa de café, sua vizinha elevando e baixando.

“Calada, Chelsea!” gritou Michael, o mais velho dos dois por um ano.

“Não”, respondeu a menina. “Eu quero cantar.”

Michael olhou-a de seu canto do quarto. “Então cante outra canção.”

Chelsea insistiu, “Não. Eu gosto desta canção.”

“Eu vou chamar a Mamãe.” Ameaçou o garoto, mas não se mexeu.

“Não, você não vai”, afirmou a menina.

O irmão encontrou seu olhar de frente, por um momento, então baixou os olhos para seu caderno de desenho. Cerrou os dentes e apertou o punho em torno da caneta em sua mão. “O que você vai fazer?” perguntou

mais silencioso.

Chelsea não respondeu. Cantou. “Bem, eu não peguei e o gambazinho disse, ‘Se você não pegar, vai se arrepender. Pegue-a. Pegue-a. Retiiiiire-a.’” Um momento de silêncio estalou com energia. Chelsea gesticulou, um movimento de dedos em direção à janela. Ela silvou, longo e baixo, “Psssssst”.

A janela aberta de repente bateu. O peso todo da armação de madeira e o vidro vieram abaixo sobre as costas do gato. O bicho soltou um grito de dor e terror.

Michael cobriu os ouvidos com suas mãos e fechou os olhos.

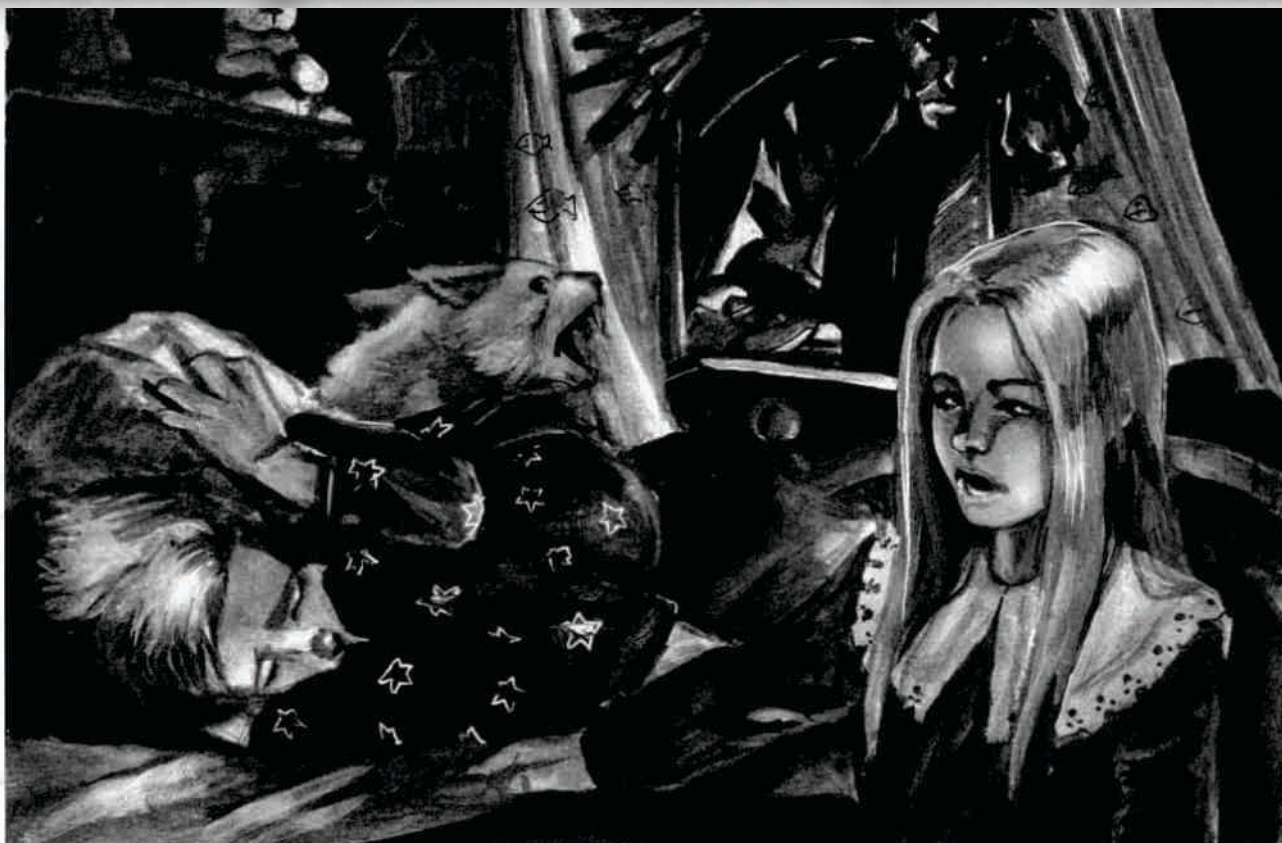
O gato gritou. Arranhou. Retorceu-se sobre si mesmo, mordendo a janela e sua própria carne. Rasgou sua boca e manchou de sangue a madeira branca. Suas pernas traseiras jaziam inertes.

Chelsea cantou, “A removi. Tarde demais.” Ela observou seu irmão por um momento, como um psicólogo observa o paciente através do vidro espelhado, desapixonadamente, clinicamente.

O garoto estava balançando e chorando com os olhos tão apertados que rompeu vasos sanguíneos em torno deles.

O gato continuou suas contorções. Silvou e miou. Cavou inutilmente a madeira com suas patas dianteiras até elas passarem do branco às manchas de sangue.

“Que diabos está havendo aqui?” Mamãe estava vindo.



Chelsea rompeu em lágrimas também. “Mamããã! Tem algo errado com Misty.”

• • •

Chegou pelo correio, em um envelope pardo almofadado. Nunca ocorreu a Brandon Quint que pudesse ser algo perigoso. O pacote estava endereçado diretamente a Quint. Não havia endereço para resposta.

Seu apartamento era tão desorganizado quanto ele próprio. Empurrou para o lado os livros e contas e pratos sujos na mesa de jantar para dar espaço ao pacote. Deixou-o parado lá enquanto ia ao banheiro. O envelope almofadado jazia recheado sobre a superfície cicatrizada da mesa de carvalho. Aguardou, pacientemente, enquanto mijava, preparava um sanduíche de manteiga de amendoim e geleia, jogava um video game, e ligava para sua namorada. Aguardou e observou quando ela apareceu, enquanto iam para o sofá, e enquanto sentavam para ver o filme.

“Já imaginou se eles estiverem nos observando?” a namorada de Quint perguntou.

“Não sei”, respondeu.

Ela falou, “Eu já”.

“Hum.”

“Às vezes posso senti-los. Seus olhos por trás do meu pescoço, um zilhão de pernas espinhosas, e eles mordendo, lá no fundo, entende? Meus pensamentos e tal.”

“Você pensa demais.”

“É, talvez. Não sei. Às vezes eu penso que não penso o bastante.”

“Ninguém está observando. Quem você acha que pode observar?”

“Não sei. Poderia ser várias pessoas, coisas, sei lá. Você os viu. Talvez eles estejam nos observando, e tal, nos deixando viver só porque os entretêm. Você já pensou sobre isso?”

“Não.”

O pacote aguardou.

“Hum. Acho que não.” Ela sentou-se, longe dele.

“É, eu também”, Brandon concordou. Seus olhos repousaram sobre o pacote.

A namorada arrancou uma cutícula. “Brandon, você me ama?”

“Claro, com certeza.” Brandon ergueu-se. “Ei, eu quase esqueci. Recebi algo estranho no correio hoje.” Ele foi até a mesa.

“Algo estranho?”

“É.” As mãos de Brandon estavam pesadas e brutas ao redor do pacote. O papel pardo estava empoeirado.

Brandon sacudiu o pacote.

A namorada perguntou, “O que é?”

“Não sei.” Brandon rasgou o lacre e abriu uma ponta do pacote. Puxou um mini gravador. Seu plástico lustroso e prateado o atraía. “Carai”, ele comentou.

“Ei, legal!” exclamou a namorada. “De quem é?”

“Eu não sei.” Brandon abriu o compartimento da fita

e puxou o cassete que estava dentro. Escrito em branco no preto, havia um símbolo – uma esfinge sentada de forma empertigada, nobre, de um lado.

“Eu vou pegar algo para beber”, a namorada anunciou. “Você quer alguma coisa?”

Brandon balançou a cabeça. “Não, valeu.” Ele não tirava os olhos do gravador e sua minifita. Um sentimento incerto havia se instalado em suas entranhas. Cuidadosamente, ele empurrou a fita de volta ao lugar e fechou o compartimento. Procurou pelo PLAY, encontrou, e hesitou. Ele ouviu a porta do refrigerador abrir. Ouviu sua namorada cantarolar uma música cujo nome não lembrava. Ouviu seu próprio coração bater em seus ouvidos.

• • •

Wasi Rostyevic e Dave Chang sentaram no banco de trás do carro. Rostyevic observava a esquerda. Chang observava a direita. Eles não podiam ser mais parecidos se tivessem nascido do mesmo útero, exceto pelo fato de que um era branco e outro era asiático. Chang veio de Chicago. Rostyevic veio da República Tcheca. Ambos barbeados, ambos com cabelo curtíssimo, ambos com expressões austeras, ambos com ternos pretos usados sobre coletes à prova de bala, eles miraram na homogeneidade e acertaram na mosca. Qualquer um a que se pedisse para descrever os dois homens teria dificuldade em distingui-los, além de dizer que um era asiático e o outro era caucasiano. Isso não daria muito com o que a polícia ou qualquer um pudesse trabalhar.

“Que horas você tem?” Rostyevic perguntou levemente.

Chang virou o pulso e ergueu seu bracelete “20:35”, respondeu. “Onde está o seu relógio?”

“Um garoto o roubou esta manhã.”

“Corta essa.” Chang ergueu uma sobrancelha. “Você foi roubado?”

“É. Não é engraçado.” Rostyevic franziu o cenho. “Um garoto derrubou seu frisbee na fonte. Ele me pediu para ajudá-lo a pegar, então eu tirei o relógio e mergulhei meu braço na água. Enquanto eu fazia isso, o garoto foi embora com meu relógio, pequeno bastardo.”

“Não posso acreditar que você deixou-o fugir com o relógio!”

“O que eu deveria fazer? Fritar seu rabo em praça pública em uma manhã movimentada de sexta-feira? Acho que não.”

“Você poderia usar o outro braço quando chegou na fonte.”

“Eu sou canhoto.”

Chang sorriu e voltou a observar a janela.

Rostyevic mudou o assunto. “20:35 numa noite de sexta-feira”, ele meditou, mantendo a voz baixa. “Lembro de uma vez quando a noite de sexta-feira

significava que eu ia para a discoteca com uma mulher em cada braço, dançando, bebendo e fodendo.”

“Os tempos mudam”, murmurou Chang. Ele observava a janela, estudando os arredores da casa, os corredores e as crianças brincando nos quintais.

Rostyevic suspirou, “Bons velhos tempos.”

“Não no meu livro”, Chang resmungou em silêncio. “Sexo, drogas e rock-and-roll tornaram-se doença, morte e discoteca. Não há nada bom nisso. Eu prefiro fazer o que estou fazendo agora. Ao menos estou arriscando minha vida por uma boa causa deste modo. Eu gosto de pensar que estou fazendo minha parte para manter as ruas seguras para as crianças de hoje.”

“É”, bufou Rostyevic. “Como aquela que roubou meu relógio? Merda. Os garotos de hoje não precisam da nossa ajuda. Eles têm armas maiores do que as nossas. Diabos, Chang, uma criança de seis anos pode chutar seu traseiro flácido.”

“Você está fora da linha, agente”, Chang respondeu, embora um breve sorriso tenha surgido no canto da boca. “Não me faça lhe dar uma lição sobre chutar traseiros.”

“Em seus sonhos”, Rostyevic riu. “Você não pode chutar meu traseiro. Eu conheço todos seus pontos fracos.”

Uma voz do assento do passageiro na frente do veículo interrompeu, “Chega de conversa fiada, agentes. Esta é uma missão, não um chá de bebê.”

Chang e Rostyevic responderam juntos, “Sim, Dr. Hawthorne. Desculpe, senhor.”

• • •

A voz na fita soava notavelmente clara, e ainda, Brandon Quint não conseguia dizer se era de um homem ou de uma mulher. Tinha um tom neutro que não dava pistas sobre a identidade de quem falava. Enquanto sua namorada colocava gelo no copo na cozinha, Quint sentou-se na mesa de jantar e ouviu a fita que tinha vindo no gravador.

Ela começava, “Nós lutamos por Ascensão de nosso próprio jeito. Todos os caminhos levam a Roma. Todos os caminhos são um. Todos os destinos levam à iluminação. Todos os destinos são um. Chegou sua convocação ao serviço. Você deve ir sozinho a 15935 da Rua 36 na sexta-feira, 19 de abril exatamente às 20:50. Você ficará no carvalho do outro lado da rua e caminhará direto ao sudeste. Chegará sob uma janela no segundo andar da casa. Entre na casa por aquela janela. Não desvie deste caminho se quiser salvar as vidas daqueles que vivem lá. Não leve ninguém consigo. Não diga a ninguém sobre isto até que tenha alcançado seu propósito. Depois, quando eles perguntarem, diga-lhes que esta organização não é aquela que rastream no download. Se você falhar em realizar qualquer parte desta diretiva, a pessoa errada morrerá. Não falhe. O enigma leva você onde o dogma

não consegue levar. Nós não criamos o caminho para a Ascensão; nós o exploramos. Você pode tocar esta mensagem mais uma vez, após isso ela irá se apagar.”

A fita terminou e se desligou com um click sonoro.

“O que foi isso?” A namorada de Quint perguntou, retornando com um copo de soda.

Quint deu de ombros. “Eu não sei.”

• • •

“O que você tem em suas mãos, Paddy, é um palheiro. Todas estas páginas, tão bem encadernadas, contêm uma pequena agulha que é a chave para este mistério. Eu aposto minha vida nela.” Darlana Newcastle passou as mãos pelos cachos irregulares, bagunçando ainda mais sua desordem castanha. Ela suspirou e então adicionou, “A parte difícil, claro, será encontrar a agulha no palheiro.”

Padmanabhan Krishnam sentou-se à sua frente na mesa da cozinha. Sua pele era da cor de rum temperado, seus olhos castanho-escuros de mistérios antigos. Padmanabhan recentemente havia deixado sua barba se espalhar não contida por seu rosto e seu cabelo crescia até seus ombros. Ele havia negligenciado seu aliciamento enquanto vagava pelas montanhas do Tibet a procura de sabedoria. Embora profundamente liso, seu cabelo guardava um crespo surpresa nas pontas. O sol queimava luzes de prata e cobre no de outro modo fluxo negro. O semblante despenteado de sua cabeça contrastava agudamente com o corte fino e arrumado de seu terno e gravata.

Padmanabhan estudou o relatório em suas mãos. Voltou a ler a coluna, e seu riso saiu como um estrondo de rochas. Ele comentou, “Você está chamando-os de *Conselho Rebelde*, hmm? Gostei disso. É tão irreverente quanto esperava de você, minha cara.” Seu sotaque tinha um enrolamento suave, uma melodia indiana que o fazia soar divertido ou intenso.

Darlana sorriu, presunçosa, “Bem, não é o que eles são?”

Um aceno, então Padmanabhan respondeu, “Eles. Ele. Ela. Sim. Suponho que se trata de um descritor apropriado como qualquer outro – por enquanto.”

Uma descarga foi usada no banheiro de cima. Darlana ergueu uma orelha para ouvir, repentinamente alerta. O som de pés descalços soava macio, em algum lugar lá em cima. Uma porta se fechou silenciosamente. “Bebês”, murmurou Darlana.

Padmanabhan estudou Darlana com um olhar sutil e pensou novamente o quanto ela era bonita naquela forma natural de deusa mãe. Seu comportamento simples e confortável o agradava assim como uma refeição vegetariana e saudável. Ele apreciava sua pele pálida, bochechas rosadas, seus olhos avelã emoldurados com linhas de expressão e a expressividade graciosa de

seus lábios. Ele sabia que ela era boa e não sentia culpa disso. Há muito tempo ele parou de se surpreender que uma mulher de humores tão terráqueos, necessidades tão básicas e tal sabedoria seria uma das Adeptas da Virtualidade mais talentosas que já havia encontrado. Padmanabhan havia prometido para si mesmo que tentaria cortejá-la quando voltasse do Tibet. Ele sabia que não seria fácil. Tinha de conquistar seus filhos primeiro. Sentia que havia feito um bom progresso com a mais jovem, mas o filho mais velho resistia. “Como são os filhos?” ele perguntou.

Darlana virou-se, sua mudança física tão abrupta como sua resposta monossilábica, “Bons”. Ela moveu-se até o pote de café para checar seu progresso. Reorganizou as duas canecas que já havia retirado do armário.

“Você está preocupada com eles.” Padmanabhan colocou o relatório na mesa e dobrou suas mãos nele.

Darlana deu de ombros. “Eles são meus garotos. Claro que me preocupo”. Ela hesitou antes de continuar. Focou no sentimento do olhar de Padmanabhan em suas costas. Pela primeira vez desde a morte de seu marido dois anos antes, Darlana sentiu-se vulnerável.

“Aconteceu alguma coisa?” Padmanabhan perguntou gentilmente.

Darlana deu de ombros, “Eles quase me rastream esta última vez, Paddy.” Ela pegou o pote de café e derramou. “Eles chegaram muito perto.”

Padmanabhan acenou, não visto, e não disse nada.

“Reuni tudo que consegui encontrar no relatório”, Darlana continuou suave, de costas para seu companheiro, “e mesmo algumas coisas que não tinham conexão óbvia mas que pareciam estranhas o bastante para talvez estarem relacionadas. Eu te passei tudo que pude.” Ela teceu seus indicadores pelas asas das canecas e ergueu-as da bancada ladrilhada verde-mar. “Não posso pegar mais.” Ela se voltou para Padmanabhan, vapor subindo do café em suas mãos. “Estas pessoas, ou o que seja, este Conselho Rebelde é muito mais experiente. Eles sabem demais. Parecem quase oníscios por vezes.”

Padmanabhan observou enquanto Darlana se aproximava. Ele notou o sulco de sua sobrancelha e o esforço consciente de controlar sua voz. Ele não havia percebido isto antes. Supôs que ela pensou que ele estava irritado, ou pior, desapontado talvez. Aproximou-se para pegar uma das canecas dela.

“Tenho que pensar em meus filhos, Paddy”, Darlana desculpou-se. “Desculpe-me. Não posso mais trabalhar nesse projeto.” Ela recuperou sua cadeira na mesa e sentou-se, colocando sua caneca à frente. “É muito perigoso. Nós não sabemos o que estas pessoas são capazes de fazer. Nós não sabemos se eles estão do nosso lado ou não. Nós realmente não sabemos porcaria nenhuma sobre eles.”

Padmanabhan encontrou os olhos dela, cinzas, claros enquanto eles se erguiam para olhar diretamente para os

seus. Por um momento, ele não disse nada; ela não disse nada. Padmanabhan imaginou que viu o lampejo de zeros e uns profundos em seus olhos, tique-taqueando seus pensamentos. Ele ouviu e sentiu cada canto, cada ponto, cada aviso em suas palavras seguintes, "Eu tenho medo deles, Paddy." E embora não tivesse dito alto, ele também ouviu 'e você também deveria ter'.

• • •

"Ei, Michael", a garotinha disse. Ela enroscou um cacho ao redor do dedo. Cabelo escuro, cor de mogno que tinha, de modo algum como o de sua mãe – mais como o do pai, seu falecido pai.

Michael sentou-se na cama e puxou o cobertor para tapar o peito. "Ei", ele respondeu em silêncio. "O que foi?" Na escuridão, o branco de seus olhos destacou-se como os de uma coruja, brilhantes e assustados, abruptamente alertas.

"Nada", Chelsea sussurrou. "Só queria cantar uma canção." Ela sentou-se na borda da cama e acariciou o cachorro de Michael, um cãozinho chamado Chubby.

Lágrimas brotaram dos olhos de Michael e seu lábio inferior começou a tremer. "Você queria?"

Chelsea assentiu com a cabeça. Ela trouxe suas mãos juntas ao colo e olhou para o irmão.

"Por quê?" ele perguntou. "Por quê, Chelsea?"

"Bem", a garotinha respondeu com calma prosaica, "Você disse que iria contar. Eu não posso deixá-lo fazer isso." Ela olhou e pegou o curativo em sua ferida. A margem veio, e Chelsea puxou-o de uma vez. A mordida havia machucado um pouco, uma meia lua, perturbadoramente remanescente, estampada em seu pequeno braço.

"Eu não vou contar. Sério." Michael desenhava uma cruz no peito. "Eu juro. Não contarei." Ele deixou escapar um soluço quieto. "Por favor, Chelsea. Eu sou seu irmão."

"Shhhh", Chelsea acalmou. "Não vai doer. Eu prometo. Não vou deixar doer. Você só precisa ir dormir, certo? E você terá um monte de sonhos bons. Deite-se agora. Vou cantar uma canção."

Michael estava tremendo. Suas lágrimas escorriam pelo rosto. Ele olhou para a janela e para a porta.

"Não há para onde ir. E a Mamãe não vai ouvi-lo. Ela está lá embaixo jogando com Paddy. Se você chamá-la, eu vou machucá-lo. Você sabe que irei, Michael. Você sabe que eu posso."

"Chelsea", o garoto implorou. "Por favooooor não. Eu não quero morrer."

"Você não vai morrer, bobo. Só durma. Você acordará novamente. Vai ver. Agora deite-se."

Michael deitou-se novamente. Ele curvou-se em uma posição fetal e apertou o cobertor até o pescoço.

Chelsea começou a murmurar suavemente. Ela

pausou para dizer, "Feche seus olhos, agora. Tudo ficará bem." Seus olhos brilharam como diamantes, mesmo na escuridão, lascas reluzentes de poder e astúcia.

Chubby sentou-se e começou a uivar.

• • •

O sedã virou a esquina. O homem no assento da frente, Hawthorne, fechou seu PDA com uma batida aguda. "Os senhores estão prontos?"

Chang acenou, "Sim senhor."

Rostyevic puxou as mangas, "Sim senhor. Pronto quando o senhor estiver."

"Nós estamos indo para a abordagem final." Hawthorne inclinou-se para frente para olhar ao redor do motorista e uma rua secundária enquanto o carro lentamente cruzava pela vizinhança residencial.

Chang retirou a pistola automática de dentro do coldre e deu-lhe uma última checada.

"Precisão, senhores", zumbiu Hawthorne. "É do que se trata. Lembrem do objetivo".

"Sim senhor", os dois agentes responderam simultaneamente.

• • •

Com suas mãos pálidas e finas envoltas em sua caneca fumegante, Darlana deitou o olhar no café. Ela mal podia olhar para Padmanabhan e dizer-lhe que tinha de deixá-lo. Ele manteve sua guarda tão bem que ela mal podia interpretá-lo. Uma carência de expressão preencheu sua persona hermética, complementando o moderno terno de mágico e olhos castanhos profundos com seus cílios surpreendentemente plenos que abrigavam e escondiam o que espreitava naquelas profundezas. Darlana tinha pensado muitas vezes como daria algo para ter uma pista sequer das verdadeiras emoções de Padmanabhan. Um dia, ela prometeu para si, encontraria a coragem para realmente procurar. Não hoje. Hoje, ela olhava para si refletida na superfície brilhante do café e suspirava, "Me desculpe."

"Eu entendo", Padmanabhan disse. Ele compreendia. Moveu sua mão. Queria alcançar a mesa e descansá-la sobre a de Darlana, mas Padmanabhan não podia. Ele puxou-a de volta e agarrou a caneca. Odiava passar por uma demonstração de compaixão, empatia, afeição ou qualquer coisa similar. Ele odiava isto.

Darlana olhou para vislumbrar o aperto dos maxilares de Padmanabhan antes dele erguer sua caneca para beber dela. Ela sentia lágrimas surgindo, aperto na garganta. "Por favor, não fique bravo comigo", ela sussurrou.

Padmanabhan franziu o cenho ainda mais profundamente. Fúria era a última coisa em sua atual preferência de emoções. Sua mão coçou, se contraiu.

“Não estou”, ele disse. Sua mão coçou, se contraiu e alcançou. Pela mesa, a mão deslizou até as pontas dos dedos tocarem as costas da mão dela. Padmanabhan interrompeu o gesto aí. Era o máximo que ele se permitiria. “Não estou”, ele insistiu.

O silêncio se alongou dali, toda atenção nas pontas dos dedos de Padmanabhan pressionadas contra as costas da mão de Darlana. Inesperadamente, uma voz computadorizada, a de Darlana, quebrou a quietude. Soou do canto da sala, “Presença não identificada. Quarto 3.”

Padmanabhan e Darlana voltaram-se rapidamente para a voz. Uma porta deslizante havia se aberto automaticamente para revelar uma tela de computador. A tela mostrava um quarto sombrio com uma figura adulta igualmente sombria ao lado da cama de uma criança. Em um instante, um pequeno movimento na cama desdobrou-se no cachorrinho da família. O cachorro moveu-se para a ponta da cama. Os dois magos ouviram o cão latir em estéreo, através do computador e ao vivo do quarto distante.

Darlana saltou da cadeira. “Segurança Nível 3!”

As luzes se apagaram.

...

Havia uma segunda fita no envelope acolchoado, uma gêmea da primeira mas para a mensagem.

Uma vez que a namorada havia ido para a cama, Quint puxou a segunda fita para fora do envelope e a inseriu no gravador. Ele empoleirou-se no canto do sofá e pressionou PLAY. O zumbido quieto das engrenagens forneceu um prelúdio, um aviso, uma introdução. Quint prendeu a respiração e aumentou o volume da máquina.

A mesma voz, nem masculina nem feminina, neutra, sem sotaque ou inflexão, falou do alto-falante. Ela disse, “Você deve lembrar que é a chave inglesa. Você não é esperado. Este é seu ponto forte. Assassinos, mentirosos e ladrões se infiltraram onde você vai. Observe e ouça. Uma é mulher. Um é homem. Um corrompeu o outro. Destrua-os. A doença irá se espalhar se você falhar, e nós perderemos mais do que já perdemos. Procure por aquele que sabe demais. Este é seu inimigo. O aliado de seu inimigo é seu inimigo. Não hesite. Você terá oportunidade limitada para salvar o inocente.

...



Darlana tomou apenas três passos antes de cruzar o limiar até a sala de estar.

Qualquer Adormecido teria deixado passar o estalo, a implosão da quebra de realidade que seguiu na esteira de seu salto, mas Padmanabhan não deixou. Ele provou do resíduo picante de ozônio do Paradoxo deixado para trás enquanto ela mal conseguia evitar um movimento totalmente vulgar. Ele hesitou apenas um momento, o instinto segurando-o por um segundo do ponto instável onde ela havia desaparecido no ar, e então correu e foi em direção às escadas. Ele havia ido até o segundo andar à moda antiga, no escuro. Enquanto subia os degraus dois de cada vez, puxava um pingente de sua camisa e deixava-o pender livre. Sua pele perdeu o contato da pesada mandala, mas o talismã tinha mais poder fora de suas roupas, onde ele podia segurá-lo caso precisasse.

Padmanabhan chegou no topo das escadas com cautela, ouvindo. Ele não estava certo de qual quarto era qual, embora levasse apenas um segundo para localizar o som de vozes. Silenciosamente aproximou-se da porta do quarto, encostado à parede. Mais ozônio atacou seu nariz e eriçou os cabelos da nuca. Mágica. Outro cheiro, o aroma inconfundível de carne queimando, adicionava um tom pútrido ao ar. O batimento cardíaco de Padmanabhan acelerou. O mago plenificou seus sentidos, expandindo sua consciência em um amplo diâmetro ao seu redor.

Darlana falou de dentro do quarto, "Recue."

O cachorrinho mal humorado latiu e latiu e latiu mais.

Uma criança, uma garotinha, perguntou, "Mamãe?"

Um homem falou, "Eu não quero fazer nenhum mal."

Darlana disse, presumivelmente à filha, "Está tudo bem, doçura. Volte para seu quarto, certo? Vamos lá. Michael, vá com ela, e leve Chubby com vocês."

Padmanabhan achatou-se junto à parede na porta fora do quarto.

"Eu quero ficar com você, Mamãe", a outra criança disse, soando muito mais madura do que seus sete anos.

"Não agora, Michael." Darlana respondeu. "Vá com sua Mana. Está tudo bem."

O intruso disse, "Olhe, há algo que você deve saber..."

Darlana interrompeu-o abruptamente, "Não. Você não se mexe. Não irá falar."

Padmanabhan maravilhou-se com a habilidade de Darlana em manter um ar de autoridade calma em face de um desafio. Ele agachou-se ao nível da criança antes da garota sair do quarto com Chubby latindo e ganindo em seus braços. Ele sorriu e colocou seu dedo indicador nos lábios.

Chelsea não estava surpresa em vê-lo lá. Ela devolveu o sorriso e não disse nada, embora olhasse para trás com curiosidade enquanto ia para seu próprio quarto.

Padmanabhan esperou até que Chelsea sáísse do corredor, então se voltou para espreitar da soleira da

porta para o quarto. Ele mal podia distinguir três formas humanas na escuridão. Darlana estava próximo à cama. Seu filho agarrado à sua perna. Alguém, o homem, o intruso, estava no canto fora do raio de luar que entrava pela janela.

"Vamos, Michael. Preciso que você tome conta de sua irmã. Você é um garoto. Preciso que você seja o homem da casa agora. Você pode me ajudar?" Darlana persuadiu seu filho sem tirar os olhos do homem no canto. Ela abaixou-se com uma mão para tentar fazê-lo soltar.

Michael hesitou.

"Michael, por favor", Darlana implorou. "Querido, está tudo bem. Eu ficarei bem. Vá e tenha certeza de que Chelsea está bem, certo? Por favor, bebê. Por favor, vá."

Quando Padmanabhan pensou que teria de entrar e retirar Michael, o garoto sussurrou algo na cintura da mãe e caminhou lentamente para fora do quarto. Padmanabhan permaneceu agachado, onde estava cara a cara com Michael quando o garoto saiu. Seus olhos se encontraram.

Padmanabhan sorriu. Ele sussurrou, "Você é um garoto valente, Michael." O homem olhou nos olhos do garoto e viu algo que não esperava. Ele viu compreensão e aceitação do destino. Padmanabhan foi pego de surpresa. Ele não esperava tamanha maturidade do garoto.

"Tome conta da minha mãe, Paddy. Certo?" O garoto pediu, sério, silencioso.

Padmanabhan hesitou por um momento, então tentou tranquilizar o garoto, "Irei, Michael. Não se preocupe. Vou tomar conta dela." Afagou o ombro de Michael.

Michael acenou e voltou-se para o quarto de sua irmã, caminhando lentamente, deliberadamente, um passo de cada vez.

Um rosnado baixo soou do primeiro quarto. Darlana. "Me dê um bom motivo para que não torre seu cérebro agora mesmo e deixe-o viver o resto de sua vida como um vegetal!"

"Vamos, Darlie, você me conhece! Eu não te machucaria nem aos garotos. Dá um tempo!"

Padmanabhan repentinamente reconheceu a voz. Um frio subiu pela espinha. Algo estava errado. Seu tino interno soou alto e claro.

"Olha, Darlie", Quint entoou, voz baixa e cautelosa, "quando eu vim aqui, sua garotinha..."

Padmanabhan ficou de pé e entrou no quarto.

"...estava...", Quint interrompeu, o olhar se deslocando para a nova chegada.

Michael caminhou até o fim do corredor e entrou no quarto da irmã sem olhar para trás.

"O que foi?" Darlana atacou, sacudindo de fúria.

Hesitação vertida sobre Quint. Suas opções escorregaram por sua mente, nenhuma encontrando

tração o suficiente para direcioná-lo. Ele abriu a boca. Fechou-a. "Seu garoto... parecia doente ou algo assim."

Após um momento de silêncio, Darlana assobiou, "Não o suficiente." Ela ergueu a mão, pronta para apontá-la para o intruso.

Padmanabhan pegou o gesto e o interrompeu. Ele sentiu o formigamento de mágica correndo por seu braço e cabeça até o cérebro.

"Paddy!" Darlana gritou. Ela sentiu a mágica fluir para o alvo errado. A refeou no último minuto, puxou-a de volta para si tão rápido que fez seu estômago embrulhar.

A mágica estalou um chicote no cérebro de Padmanabhan. Ele experimentou um lampejo de luz por trás dos olhos e imediatamente o opôs com um trançado de Vida que se infiltrou através das têmporas e evitou o aneurisma. "Isso..." conseguiu dizer antes de perder a capacidade de falar.

"Merda!" Darlana exclamou. "Acender luzes."

As luzes acenderam no quarto.

"Jesus, Darlie!" o homem no canto bufou, incrédulo. "Você ia me matar!"

Darlana estendeu a mão para ajudar Padmanabhan enquanto ele balançava prestes a desmaiar. "Vou fazer pior do que isso se você se mexer", ela rosnou para o homem no canto.

"Não vou a lugar algum", respondeu o outro homem.

O rosto e as mãos de Padmanabhan estavam úmidas, suando frio, mas ele fez a investida para desviar a mágica da morte. Ele colocou uma mão no ombro de Darlana, tanto para mantê-la em xeque quanto para manter-se equilibrado. Sua visão clareou lentamente. O quarto voltou ao foco nebuloso. A luz feria, mas permitiu a Padmanabhan um vislumbre do intruso. Ele piscou. Estava bem. Havia reconhecido a voz do homem. Um estudo cuidadoso das feições do homem, de olhos profundos sobre um nariz aquilino que dominava um rosto sem queixo, do cabelo loiro escorrido de um surfista aficionado e bronzeado, não um hippie magricelo com cheiro de patchouli, confirmou. Padmanabhan não viu nada fora do lugar, nenhuma indicação de que não era o homem que pensava que fosse. Ele não detectou engano na identidade do homem.

"Paddy? Você está bem?" Darlana soou verdadeira, profundamente preocupada.

Padmanabhan gostou do tom que havia na voz de Darlana. Ele gostava muito. Distraiu-o por um breve momento. Um pequeno sorriso arrastou-se em suas covinhas, irônico quando chegou em conjunto com uma monstruosa dor de cabeça em suas têmporas. "Isso...", ele tentou de novo, "te traria um Karma muito ruim, Darlana. Não há necessidade de matá-lo..., ainda." Ele ergueu seus olhos negros para o intruso. "Quint, você veio sozinho?" Ele já sabia.

"É", Brandon Quint respondeu apressadamente. "Só

eu. Sério, eu não quis assustar..."

Darlana voltou um olhar negro para Quint. Em dois passos, ela estava ao seu lado. Estendeu a mão, pegou um punhado de seu cabelo e arrastou sua cabeça vesga até ela, "Que porra você está fazendo na minha casa?!"

• • •

Hawthorne largou os dois agente próximos ao carvalho, então desembarcou meia quadra rua abaixo. Chang e Rostyevic cruzaram a rua, tomando uma rota sudeste propositada. Seus sapatos de solado macio, tamanho 42 perfeito, não deixando marcas distintas no gramado.

Passo. Passo. Passo. Passo. Eles caminhavam casualmente, sem pressa, em uníssono. Passo. Passo. Passo. Passo.

• • •

Passo. Passo. Passo. Passo. Michael entrou no quarto de sua irmãzinha. Parou e olhou para ela na escuridão.

Chelsea sentou entre uma pilha de animais de pelúcia, seus próprios olhos brilhando tão sobrenaturalmente quanto os olhos de botão dos outros.

Michael respirou fundo e caminhou até ela. Sentou-se ao seu lado, expressão resignada. "Eu te amo, Chelsea", murmurou sem olhar para ela.

A garotinha sorriu. "Eu te amo também, Mikey." Ela jogou os braços ao redor dele e o abraçou. "Tenho medo desse homem."

"Eu também", Michael murmurou. Ele envolveu seus braços ao redor do corpo fino de Chelsea e a segurou.

Chelsea rastejou para o colo do irmão e descansou seu rosto contra o ombro dele. A canção começou como um zumbido quieto que floresceu em palavras sussurradas, "Oh, eu fui à feira de bichos. Os pássaros e as abelhas estavam lá. O grande babuíno, à luz da lua, estava penteando seu cabelo ruivo. O macaco, ficou bêbado, e subiu na tromba do elefante. O elefante espirrou e caiu de joelhos, e este foi o fim do maca... o..." A música morreu abruptamente.

• • •

Quint apressadamente explicou a missiva da Esfinge, tanto quanto estava disposto a compartilhar.

Darlana olhou para Quint, incrédula. Ela não se importava com suas explicações e estava prestes a mostrar-lhe o quanto quando algo lhe ocorreu. "Espere um minuto. Como você entrou? Você não disse. Como passou pela minha segurança?"

Quint deu de ombros, "Eu não sei. Eles me disseram para caminhar direto até a casa do carvalho do outro lado da rua. Eles disseram para manter uma trajetória pelo

sudeste que me colocaria na janela do segundo andar. Eles disseram para olhar para cima e pular para o quarto. Então, eu fiz isso. Aí terminei aqui. Sem problema.”

Os olhos da mulher se estreitaram, “Eles disseram a você...” Ela cruzou o quarto para onde o terminal do computador do filho estava no canto. Com uma teclada na barra de espaço, ela ligou o monitor. Dedos voando, ela introduziu um comando, então outro, e observou enquanto o monitor começava a mostrar vistas do exterior e do interior da casa. Ela clicou aqui e ali para ajustar as vistas das câmeras de vigilância e sensores do exterior. Eventualmente, ela balançou a cabeça em descrença. “Merda.”

“O que foi?” Padmanabhan perguntou.

Darlana olhou para ele. “Ele está certo. Eu tenho um ponto cego na minha segurança. Brandon caminhou direto por ele...” Ela voltou-se para apontar a tela, para mostrar a Padmanabhan o ponto, e parou. “Oh meu deus”, engasgou. “Paddy, tem alguém lá fora.” Padmanabhan debruçou-se para olhar a tela. “Droga.”

“Tenho de proteger meu sistema e pegar as crianças”, Darlana anunciou. Ela pausou para introduzir alguns comandos extras.

Padmanabhan espiou com suspeita para Quint, “Eles estão com você?”

O outro homem balançou a cabeça. “Eu vim sozinho.”

O barulho das teclas sob os dedos de Darlana preencheu o momento, então a mulher disse, “Nós seríamos alvos fáceis se não tivéssemos pego Brandon entrando. Talvez seja por que ele tenha sido mandado – nos avisar?”

Padmanabhan deu de ombros e continuou de olho em Quint. Ele não parecia convencido.

Quint acenou lentamente, “Talvez.”

“O tempo dirá.” Sem voltar as costas para Quint, Padmanabhan foi até a porta, mas parou na soleira. Ele indicou que Quint deveria acompanhá-lo. “Venha. Vamos descer e ver se podemos ver o que está havendo.”

“Certo”, Quint comentou.

Os dois homens desceram até a sala de estar, Quint na frente, e tomou posições defensivas.

• • •

Chang e Rostyevic cruzaram a rua até a casa. Do lado de fora, eles eram a epítome do frio, da calma e da reflexão. Estes dois caras bem apessoados saíram para um passeio em ternos de três peças em uma noite quente de Primavera. *Nada para ver aqui, pessoal.* Por dentro, eles eram molas enroladas, totalmente alertas e prontos para qualquer coisa. Nunca se sabe o que um mago das Tradições pode jogar em você.

“Isto supostamente é de rotina, certo?” Rostyevic perguntou enquanto cruzava a calçada.

“É o que eles me disseram”, Chang confirmou. “Nós entramos, pegamos os caras bons, matamos os caras maus, e nos dividimos. Fácil. Um colegial poderia fazer isso.”

“Certo.” Rostyevic olhou a frente da casa. “Então porque eu tenho o pressentimento de que estou voltando para o jardim de infância para ser espancado pelo valentão?”

Chang pausou. “Sei lá.”

Rostyevic parou também e olhou para seu parceiro. “O que?”

O outro agente apontou para a casa, “Você não acha que estão nos esperando, acha? Notou que as luzes estão desligadas? Não pode passar muito das 2100 horas. Ninguém vai pra cama tão cedo. E estas luzes do quintal não são seu padrão de jardim. Nós não conseguimos ver as janelas. Mas, somos alvos fáceis aqui.”

“Vamos bater”, Rostyevic sugeriu. “Talvez eles pensem que somos mórmons.” Seu sorriso arqueou-se de um lado.

“Bonito”, Chang comentou. “Mas, eu acho que temos algo aqui. Hawthorne está fungando em nosso cangote. Vamos ser diretos. Sem desviar muito deste ponto. Tenho certeza de que eles sabem que estamos aqui. Eu tenho uma dessas campainhas super projetadas no meu bolso. Ding-dong explosivo. Vamos lá.”

Rostyevic assentiu e desviou de seu caminho para ir para trás de Chang. “Te dou cobertura.”

Juntos, eles andaram até a varanda.

• • •

Tudo aconteceu muito rápido após isso.

Das escadas, um grito cortou a quietude, “Não!” Darlana havia finalmente deixado seu terminal para checar as crianças. “Paddy!” ela gritou. “Oh meu deus, Paddy! Meu bebê. Oh deus, meu bebê! Não!”

Padmanabhan e Quint voltaram-se para olhar para as escadas.

Uma explosão arrebentou a porta da frente. Estilhaços e lascas de madeira irromperam na sala seguidos por duas formas negras. Voou a primeira bala. Blam!

O alarme de segurança começou a soar, muito alto e furioso.

Padmanabhan amassou-se. Ele caiu, duro e rápido. Assim mesmo. Um momento depois, veio o próximo. Uma bala na cabeça havia feito um buraco cônico em seu cérebro, entrando pequeno, saindo muito grande, com um fluxo de sangue e matéria cinzenta.

Quint queria salvar sua pele. Ele mergulhou, pulou sobre o corpo de Padmanabhan que se contorcia, e correu pelas escadas. “Darlie! É hora de ir!” Ele chegou no corredor e deslizou pelo chão de madeira. Caiu duro de lado e bateu o cotovelo. Agulhas se espalharam por

seu ombro, pescoço e mandíbula. Começou a formigar, mas rapidamente explodiu em dor total.

Vozes na sala de estar, vozes calmas, vozes frias, muito frias, instigavam Quint. Ele ficou de pé e foi para o quarto. Uma vez lá dentro, ele bateu a porta atrás de si e parou, ofegante. Felizmente, seus olhos se acostumaram com a falta de luz na casa.

O luar que passava pela janela iluminou Darlana. Ajoelhada no chão sobre um corpo flácido e pequeno, aplicando uma massagem cardíaca chorosa e esperançosa. Ela se debruçou, soluçando, respirando, soluçando. "Me ajude!"

"Vamos, Darlie. Temos que ir embora! Nós não temos tempo de lidar com tudo agora. Traga-a. Vou pegar o Michael." Quint olhou ao redor do quarto e encontrou o garoto, sentando no canto, o cachorro em seus braços, olhando para o espaço. Ele parecia estar em choque.

"Paddy?" Darlie sufocou.

"É tarde demais para Krishnām. Não pense, Darlie. Vamos embora, ou vamos todos morrer. Vamos." Quint correu para o canto, agachou-se e arrumou Michael para que pudesse apanhar o garoto pela cintura com um braço. O cão se contorceu livre do aperto de Michael.

Com sua mão livre, Quint puxou uma palheta de violão de seu bolso e soprou nela. "Darlie, levante-se."

"Chubby?" Michael perguntou, erguendo uma aparência de consciência.

Darlie se levantou tremendo, o corpo flácido de Chelsea em seus braços.

Quint sacudiu a palheta em sua mão como se sacudisse dados. "Foda-se, isso é muito perigoso. Mas não tanto quanto ficar aqui. Certo, deseje-me sorte. Deseje-me sorte." Ele jogou-a como dados também, como que num jogo. A palheta ricocheteou na parede e aterrissou no chão com um estalo macio e plástico. "Agora! Vamos!" Quint agarrou o braço de Darlana não muito gentilmente e puxou-a pela abertura feita pela mágica.

"Chubby!" Michael chamou, o fim da última sílaba cortada enquanto passava pelo portal.

Um homem alto e magro em um terno preto abriu a porta do quarto.

Chubby correu atrás de Michael, mordendo o calcanhar de Quint. Ele desapareceu com os outros.

O portal se fechou.

O homem de terno farejou o ar, então estalou os dedos atrás de si. "Atividade aqui. Mas chegamos tarde. Eles se foram."

...

"Eu estava fazendo o que ele me disse", o homem mostrado na grande tela de TV murmurou. Ele estava descendo um corredor mundano, no escuro, então desceu um lance de escadas. Olhou para o outro homem, o de pele cor de canela, aquele que estava seguindo atrás

dele, diretor, comandante, ameaçador.

Não havia música tensa para acompanhar sua descida nas escadas, nenhuma trilha sonora dramática para avisar da desgraça iminente, embora cada espectador na sala prendesse sua respiração. O público inclinou-se para frente enquanto um corpo, observando, atentamente, ouvindo, antecipando o que sabia que eventualmente viria.

"Desligue", ordenou Hawthorne. Ele estava empertigado no fundo da sala, mãos agarradas nas costas, e olhando para baixo para os acentos em estilo de sala de aula. Seu casaco branco cheirava a alvejante para alguém que ousasse chegar perto o bastante. Por isso, todo ele tinha uma esterilidade que parecia ir direto ao coração. Mesmo sua voz era desprovida de emoção, desprovida de cor. Olhos esterlinos receberam a transmissão de imagens enquanto a gravação continuava por mais um momento. Então, a tela de TV ficou escura.

"Obrigado", disse Hawthorne, ininterrupto.

Alguns dos espectadores se contorceceram em seus acentos e voltaram para olhar Hawthorne. Outros não mostravam sinal de estar intimidados. Eles conheciam Hawthorne e seus meios decididos. Eles sabiam que deveriam se preocupar apenas quando Hawthorne perdesse a calma, não quando ele estivesse frio.

"Você estava lá, não estava, Dr. Hawthorne?" alguém perguntou.

Hawthorne assentiu. Ele caminhou lentamente até a frente da sala. "Sim, Sr. Chettely, eu estava. Estava liderando a missão. O Sr. Chang e o Sr. Rostyevic formavam minha unidade. Nós havíamos recebido uma dica de que havia uma unidade dos Adeptos da Virtualidade trabalhando na casa. Invadimos, e encontramos evidências corroborando o suficiente para fazer valer um ataque."

"Senhor", outro perguntou, "você não é cético? E se fosse uma armadilha?"

Hawthorne deslizou as mãos até os bolsos de seu jaleco e envolveu os dedos em uma pequena bola de borracha da cor do arco-íris escondida lá dentro. "Nós somos céticos, sim. Isto é o porquê de termos procedido com extrema cautela. Mais, todos compreendemos o risco envolvido na missão. Nós fizemos o que pudemos para demarcar a residência antes da invasão, mas tivemos apenas um aviso de 26 horas. Sentimos que valeria o risco se pudéssemos ser bem sucedidos em desentocar um ou dois renegados."

"Você tem provas de que fez isso?" Uma voz masculina chamou do fundo da sala.

Hawthorne fechou na direção do interlocutor. "Não, não temos", ele respondeu. "Embora pouco importe. A missão ainda foi um sucesso."

"Em que bases você fundamenta esta suposição, Dr. Hawthorne?" continuou a voz.

Os espectadores viraram-se para cá e para lá,

observando o debate entre a voz do fundo e Hawthorne na frente. Sua atenção passou de volta para Hawthorne. Eles aguardaram sua resposta.

Hawthorne pausou, expressão endurecendo perceptivelmente. Eventualmente, disse, “Eu não faço suposições, senhor. Mas, vou satisfazer sua pergunta. Baseamos nossas conclusões nos fatos de que não perdemos agentes e conseguimos interromper uma estação central de hackeamento de um criminoso. Além disso, conseguimos assegurar um número de arquivos extremamente úteis, tais como o gravador que vocês estavam vendo quando eu cheguei.” Ele inclinou a cabeça pausando, pensativo, então continuou, “Desculpe-me. Acho que não o conheço.”

“Não”, respondeu a voz. “Você não conhece ainda. Mas conhecerá. Meu nome é Metrópolis. Tenho observado Darlana Newcastle por algum tempo.”

O homem chamado Metrópolis levantou-se de seu acento. Tinha quase dois metros de altura. Terno de linho da marinha e uma camisa de botão creme desmentiam a frieza de seu comportamento. Ele podia ser um estudante que fazia pouco além de quebrar corações, beber cerveja, e escrever artigos, exceto pela seriedade clara e intensa de seu olhar e as linhas rígidas ao redor de sua boca, negando que Metrópolis tivesse feito alguma destas coisas.

O desafio no olhar de Metrópolis não se perdeu em Hawthorne. Ele ficou um pouco mais alto e cruzou os braços no peito. “Sr. Metrópolis”, comentou. “É um prazer conhecê-lo. A menos que esteja errado, você é aquele a agradecer pelo rastreamento do fluxo da Sra. Newcastle. Mantenha o bom trabalho.”

“O que você não parece compreender, Dr. Hawthorne,” Metrópolis disse como se não tivesse ouvido as amabilidades, “é que você interrompeu um projeto de reunião de informação de longa duração. Nós estávamos à beira de um grande avanço.”

O canto da boca de Hawthorne se contraiu. “Vejo. Bem, Sr. Metrópolis, desculpe-me se interferimos com seu projeto favorito, mas temos problemas mais prementes.”

Metrópolis não se preocupou em manter seu tom de voz limpo de críticas, “Você tem uma dica infundada de uma fonte não identificada.”

“Sim”, Hawthorne acenou firmemente. “Que se provou confiável. Nessa mudança dos tempos, senhor, não temos mais o luxo do tempo ilimitado. Quando buscamos uma ameaça, devemos responder imediatamente e com força suficiente para neutralizar a ameaça. O momento de agir chegou. Nós agimos.”

“Você tem apenas informação limitada, doutor. Uma Adepta da Virtualidade maternal era a menor de suas preocupações naquela casa. Agora, perdemos o rastro de todos eles. Um está morto e os outros sumiram. Espero sinceramente que esta situação não se volte contra o senhor.”

Hawthorne bufou. “Desculpe-me. Sr. Metrópolis, não gosto de seu tom. Obrigado por vir ao seminário. Acredito que disse tudo que tinha a dizer sobre este assunto.” Hawthorne não se moveu, desafiando qualquer um a pressioná-lo. Ele ficou no silêncio subsequente como uma estátua de Atlântida, ereto e austero, nas profundezas secretas do mar, eterno. Após uma pausa apropriadamente dramática, ele se voltou e fez seu caminho até a saída. A sala permaneceu coberta em pesado silêncio até a porta se fechar em seus calcanhares. Então, e apenas então, os espectadores começaram a murmurar entre si.

Metrópolis não disse mais nada. Ele caminhou diretamente para a outra saída. Ninguém seguiu por aquele caminho.

• • •

Michael e sua mãe se mudaram para uma nova cidade. Eles assumiram um novo nome e construíram uma nova vida. Começaram de novo. Michael viveu seu papel como homem da família. Ele foi um grande conforto para sua mãe quando se encontrou sem sua filha.

Mais é revelado no Capítulo Um...



INTRODUÇÃO: UM NOVO CREDO



Horizonte Perdido não é apenas o título de um filme velho de Frank Capra sobre Shangri-La – ele também descreve apropriadamente o estado das coisas para a maior capela umbral das Nove Tradições. Horizonte caiu e agora está em ruínas. Ninguém mais vai lá. Muitos dos caminhos e portais foram redirecionados.

Também perdido está o Conselho das Nove. Os maiores Arquimestres das Tradições estão ou mortos ou escondidos. Muitos outros Mestres, presos na Umbra quando a Tempestade de Avatares começou, ainda têm se comunicado com seus companheiros terráqueos. Alguns dispostamente se retiraram para os reinos umbrais de alta mágica, abandonando a Terra, mas apenas após sofrer ferimentos tanto físicos quanto mágicos. Os poucos Mestres que restaram na Terra abandonaram papéis de liderança, retirando-se para monastérios ou capelas ocultas, ou buscando paz interior ou mergulhando sozinhos em conhecimento secreto há muito perdido. Não se pode contar com eles para ajudar a próxima geração de Despertos.

Por isso, as Tradições agora estão frouxamente conduzidas por um conjunto de Adeptos e Discípulos – quem quer que se aproxime e tome as rédeas. Nem todos eles têm o pedigree adequado para a função – nenhum

guarda qualquer reconhecimento do Conselho perdido para seu papel. No entanto, eles reivindicam tal herança, fazendo com que muitos resmunguem sobre golpes e líderes ilegítimos. Alguns pedem por conselheiros democraticamente eleitos. Outros abominam a ideia e dizem que é contra a natureza dos Despertos – pois alguns são claramente mais Despertos do que outros; apenas aqueles que merecem papéis de liderança devem ter permissão para mantê-los. Mas isto ajuda pouco em defender os atuais líderes, alguns dos quais certamente não merecem seus postos tanto quanto herdá-los por estarem no lugar certo na hora certa quando a Tempestade de Avatares começou.

Uma coisa que a nova liderança fez foi levar as Tradições às ocultas. Ainda que estivessem escondidos antes, eles realmente aprofundaram a cobertura agora. Há pouca, se alguma, agressão aberta contra os planos tecnocráticos. Algumas poucas cabalas se aventuram de vez em quando e saem chamuscadas, por assim dizer, mas em sua maior parte, os defensores da mágica e da Ascensão desistiram da luta e se arrastaram aos esgotos para contemplar seus umbigos, deixando o destino dos Adormecidos e do mundo nas mãos da Tecnocracia.

Muitos magos acreditam que foi a apatia adormecida que venceu, não a Tecnocracia. Poucos se importam em perguntar quem plantou as sementes desta apatia e nutriu o mundo de esforços sem sentido nas últimas décadas: a

Tecnocracia. Um mundo apático é o resultado inevitável de um mundo sem mágica. Muitos Tecnocratas podem não ter previsto isto, mas alguns certamente sim. Os líderes das Convenções sabiam perfeitamente que dano seu credo no reducionismo material causaria no Consenso – e fizeram isso. Tudo se adapta ao seu Cronograma de algum modo, mesmo que seus agentes de rua não saibam exatamente disso.

A despeito do que seu cirurgião Progenitor médio ou operativo da NOM possa acreditar sobre a natureza utópica de seus feitos e sua ciência, a Tecnocracia nunca tratou de *ciência*. Esse foi apenas seu método, os meios pelos quais ela obteria controle do Consenso. E isto é exatamente do que trata a realidade: *controle*. A despeito de suas origens iniciais, o controle tem sido a principal meta da Tecnocracia desde quando seu paradigma obteve uma vantagem um século atrás. Seus líderes fizeram um bom trabalho em convencer seus Tecnocratas do contrário. Sua propaganda “um mundo melhor através da ciência” trabalhou em muitos magos das Tradições, alguns dos quais caíram por ela e até mesmo equipararam o paradigma tecnocrático com a ciência humana e benéfica. O fato de que os Adormecidos já ajudaram a criar estes avanços na medicina, agricultura e economia só reforça a ideia. Mas a discussão entre ciência e mágica tem sido falsa durante todo esse tempo, como qualquer Filho do Éter pode afirmar. O verdadeiro conflito é entre *liberdade e controle*. E a Tecnocracia trata de controle. Sua assim chamada ciência “progressiva” é apenas um manto para seus verdadeiros motivos.

E assim voltamos às Tradições e seu predicamento atual. Nem todos caíram neste pedido de desculpas para desistir da Ascensão. Alguns veem através deste estratagema e o reconhecem pelo que é: um truque projetado pela Tecnocracia para fazer os magos aceitarem sua realidade no mais baixo denominador comum. Ou isso ou uma desculpa esfarrapada usada pelas Tradições para desistir de seus ideais. Nenhuma opção é aceitável. Alguns acreditam que seja tempo de levantar-se novamente e mais uma vez buscar a Ascensão – não importando quem ficar no caminho, seja Tecnocracia ou Tradição.

Entre no Conselho Rebelde, também chamado “A Esfinge”. Esta entidade misteriosa – supostamente uma cabala de magos desconhecidos – começou a enviar mensagens a capelas por todo o mundo, usando as Tradições para mais uma vez assumir a bandeira da Ascensão. Reivindicando uma cadeia de comando direta do Conselho anterior (ainda que não fornecendo provas), estes “rebeldes” – como os atuais líderes terráqueos das Tradições os chamam – exigem ser ouvidos. Suas transmissões passam por muitas barreiras e tentativas de bloqueá-las. Estas “mensagens do além” estão nas mentes de cada jovem mago que está cansado de se esconder – e elas molestam as mentes daqueles que mantêm o status

quo.

O credo do Conselho Rebelde é que a Ascensão é real e ainda possível. A apatia é exatamente o que precisa ser superado; não é o inevitável ou mesmo estado natural do Consenso. Não é apenas uma questão de mágica e a liberdade de trabalhá-la a propósito da vontade do mago. É também sobrevivência. Um Avatar precisa de mágica, e sem ela, ele adormece – ou até mesmo morre. O ataque da Tecnocracia à mágica é um ataque ao Avatar de cada mago – e ao potencial da própria raça humana. Submeter-se e assumi-lo, ou simplesmente deixá-lo acontecer sem intervir, é permitir o genocídio da esperança.

E não se engane: a Tecnocracia venceu através da apatia. Ela plantou esta semente e observou-a crescer no jardim das vinhas podres. Agora fica a cargo das Tradições – e aqueles Tecnocratas realmente iluminados, realmente progressistas, que realmente sabem melhor – trazer a selva de volta ao jardim. Trazer oportunidade, possibilidade, esperança, e talvez um pouco de significado, para esta coisa chamada existência.

ΠΙΤΑΕΝΡΕΔΘ

O aparecimento do Conselho Rebelde é um elemento do metaenredo que pode afetar uma cabala tanto ou tão pouco quanto seus membros desejam. A despeito do que eles fazem, as tensões escalarão ao seu redor, mas não necessariamente em decretos de história pré-determinados e fixados pela White Wolf. Fica a cargo de cada Narrador tecer estes eventos em seus jogos. Se um Narrador não gosta deles, pode manter as transmissões longe de sua cabala; elas simplesmente não são entregues e não são diretamente enredadas em eventos. Ele pode optar em usar as transmissões como parte da história de fundo do mundo, causando levantes políticos que envolvem indiretamente sua cabala – ou não; a escolha é sua (a história de fundo continua nos livros de referência da White Wolf).

As transmissões são muitas vezes chamados vivos às armas e depoimentos para as vitórias (e derrotas) de outros na batalha. Uma meta maior de alguns magos é ser mencionado em uma transmissão, dando-lhes um alto grau de crédito com outros que se preocupam com a Esfinge. Ninguém realmente sabe como a Esfinge descobre sobre estes feitos, mas as pessoas imaginam que a chance de ser mencionado aumenta se estão ligados uns aos outros, contando sobre suas façanhas para a Ascensão em bate-papos privados na internet, em cafeterias e em mensagens ocultas passadas através dos canais subterrâneos.

Algumas cabalas incógnitas, contudo, podem achar alguns feitos seus transmitidos a outros pela Esfinge, mesmo que mantenham para si e não contem a ninguém sobre suas atividades. Isto leva muitos a suspeitar de algum grau de espionagem umbral sofisticada, mas não existem provas. Nenhum rastro pode ser rastreado. Estes

assuntos desconhecidos só aparecem raramente nas transmissões, mas seu aparecimento preocupa e amedronta alguns – e encoraja outros ainda mais, convencidos de que o Conselho que seguem é de fato poderoso, talvez até mesmo angélico.

NÃO JULGUE PARA NÃO SER JULGADO

Os Narradores devem lutar para manter um ponto de vista objetivo sobre o Conselho e os magos que o elogiam ou o condenam. Os personagens têm muitas respostas apaixonadas para estes eventos, mas os Narradores podem querer permanecer mais abertos – Guardiões não estão “errados” e Emissários não estão “certos”, ou vice-versa; eles são uma mistura disso tudo. Além de qualquer coisa, o Conselho Rebelde é motivo para questionar todos pontos de vista.

Muitos magos das Tradições veem o Conselho Rebelde como uma ameaça ao status quo, e seu credo como um chamado estúpido, imaturo e inconsequente à anarquia. Alguns magos realmente sábios estão comprometidos com caminhos de iluminação interior, e acreditam que aqueles que se engajam nesta nova Guerra da Ascensão estão apenas se enganando com vitórias externas e lutam por crescimento e iluminação interna. Eles não estão necessariamente errados.

Existe um perigo real aqui: muitos daqueles com o mais alto nível de compromisso a este novo credo são muito jovens ou muito recém Despertos para ter qualquer ideia do quanto o pogrom Tecnocrático pode ser ruim. Eles ouviram histórias, mas muitos acreditam que são exageradas. A loucura dos jovens é acreditar que possuam uma dádiva especial que vencerá quando aqueles mais velhos que eles caem. A loucura da velha guarda é que ela se recusa a acreditar que isto possa ser verdade.

O credo do Conselho Rebelde é um chamado para a Ascensão, mas que integre as visões de todas as Tradições. O ponto de partida, contudo, é que a Ascensão vem para aqueles que a alcançam. Não acontece para aqueles que sentam seus traseiros choramingando. Ela deve ser conquistada através de duras experiências. Despertar é a dádiva de todos os seres, e é o dever dos Despertos ajudar todos os seres a despertar.

Mesmo aqueles que discordam da visão do Conselho Rebelde não conseguem argumentar que não tenham uma – e uma grande. Isto, ao menos por enquanto, é o que torna a Esfinge mais popular do que as Nove Tradições. Até as Tradições conseguirem recriar sua própria visão para competir com a do Conselho Rebelde, eles terão problemas em conquistar convertidos.

A VERDADE

Qual é a real história aqui? Quem realmente é o Conselho Rebelde? Ninguém sabe. É um Mistério, com um “M” maiúsculo. Alguns mistérios não podem ser

resolvidos, e alguns exigem anos de pesquisa. Cabalas podem ficar frustradas com a falta de ligações ou suspeitos, mas cada nova transmissão é outra desculpa para continuar fazendo perguntas.

Mago é uma entrada a um mundo de mistério cada vez mais profundo. Com cada novo pedaço de conhecimento ou compreensão obtido no caminho para a iluminação, mistérios totalmente novos surgem, atormentando os Despertos a respondê-los. Alguns magos não suportam esta ideia: que o Mistério além dos mistérios nunca possa ser conhecido; eles querem resolver um problema e o bloqueiam, então está congelado para sempre. Mas este é apenas um lado da moeda de três lados do Dinamismo, Estase e Entropia. Se os enigmas do universo podem ser resolvidos, pode-se precisar de um Oráculo para revelá-los – e eles não estão falando... ou estão?

QUE HÁ NESTE LIVRO

Prólogo – Uma história enigmática para estabelecer o tom e ilustrar como as transmissões do Conselho Rebelde são recebidas – e as reações que criam.

Capítulo Um: O Início... ou o Fim? – O que diabos é o Conselho Rebelde? Este capítulo nos conta quando e onde ele apareceu pela primeira vez e que tipo de destruição ele já causou. A natureza das transmissões do Conselho Rebelde também é coberta. Estas mensagens são entregues através de uma variedade de meios imprevisíveis, sejam cartas mundanas, email ou mensagens de rádio ou TV que mostram em muitos canais que um mago pode ouvir. (Não, corujas não as entregam – estas são invenções de Hogwarts.) Não importa o que muitos magos façam, as transmissões chegam até eles.

Capítulo Dois: O Enigma da Esfinge – O que é que este Conselho Rebelde está pedindo? É tudo algum tipo de plano Desaurido? Este capítulo se direciona aos sentimentos e opiniões daqueles magos que são a favor e contra a Esfinge.

Capítulo Três: Fatores Rebeldes (Narrativa) – Este capítulo é orientado para o Narrador, abordando especificamente como ele pode introduzir o Conselho Rebelde em seus jogos, junto com algumas facções específicas que estão se desenvolvendo entre as Nove Tradições. Também inclui um tipo de linha do tempo para adotar o metaenredo do Conselho Rebelde em crônicas. Começa pequeno e cresce até um fenômeno persistente.

Capítulo Quatro: Anarquia e Autoridade – Um modelo de cabala servindo à nova cruzada do Conselho Rebelde – e a resposta Tecnocrática a ela: Panóptico, uma nova Metodologia de Convenção cruzada projetada para caçar e expor seguidores do Conselho Rebelde.

Capítulo Cinco: Avatar Alienígena – Um modelo de história que começa com uma transmissão do Conselho Rebelde e termina em um buraco frio no Ártico onde um antigo espírito encarnou ameaças para destruir Avatares.



CAPÍTULO Um: ⊕ INÍCIO... ⊕ OU ⊕ FIM?

Embora os homens, por natureza invejosos, tenham tomado o descobrimento de novos métodos e sistemas tão perigosos quanto a descoberta de terras e mares desconhecidos...

— Nicolau Maquiavel, *Discorsi*



RELATÓRIO NEWCASTLE SOBRE AS ATIVIDADES E IMPACTOS DO CONSELHO REBELDE

A autora respeitosamente submete este documento com a declaração de que não pode responder à questão da identidade do Conselho Rebelde. Ao invés disso, ela reúne quais dados estejam disponíveis até a data sobre esta misteriosa organização e tenta classificá-la para posteriores estudos. Apresenta teorias

ouvidas na comunidade Desperta e traça linhas entre os pontos em comum, mitológicos, astronômicos, científicos e históricos. (D.N.)

Corte a cabeça da hidra e duas outras crescerão para substituir a perdida. O Conselho das Nove, nossos anciões e nossos Mestres continuam perdidos além de uma barreira de desconhecido que fica entre nós e Horizonte. No meio de todo esse caos, um novo jogador emerge – ou talvez seja um velho jogador com um novo rosto. De qualquer forma, esta entidade ou grupo ou organização misteriosa começou a exercer uma influência sobre os Despertos. Ainda que muita da liderança dentro das Tradições permaneça instável, esta entidade tem mostrado um nível de organização,

conhecimento e poder perturbador e tranquilizador ao mesmo tempo. Agora, começa o barulho: sussurros e sibilos sobre o surgimento de um novo Conselho se intensificando para substituir o velho.

Mas quem são eles? Como podemos confiar? E se for uma armadilha? Tecnocracia? Desauridos? E se este novo Conselho for o verdadeiro Conselho, chegando a nós da única forma que conhece de além da Tempestade de Avatares? E se este novo Conselho for o verdadeiro Conselho – nos testando? Temos muitas perguntas. Temos poucas respostas.

Neste documento, faço uma tentativa de reunir as informações que temos sobre esta força particularmente secreta, o que tem feito e quem tem contatado. Reconheço que apenas agora estamos tomando conhecimento das mudanças inevitáveis que ocorrem dentro das Tradições. Alguns acreditam que é muito cedo para fazer algo mais além de esperar e observar. Outros sentem que eles devem agarrar a oportunidade enquanto podem. Prefiro algo mais próximo do ponto médio. Aguardar, mas observar *ativamente*, para permanecer no topo da situação. De outra forma, fatos importantes podem cair entre as rachaduras.

Apresentarei este relatório preliminar declarando que tentei permanecer neutra. Tenho documentado, e continuarei a documentar, cada comunicação conhecida de

autoria desta nova voz e cada teoria conhecida quanto à sua origem e intenção. Eu, ser humano, não posso remover completamente meus preconceitos. Entretanto, estou fazendo um esforço concentrado para esse fim. Além disso, reconheço que esta coleção não é de forma alguma completa. Estou convencida de que existem muitas coisas que temos de descobrir. Finalmente, não endosso nem refuto quaisquer teorias descritas aqui, nem posso substantiar cada relato de contato com esta entidade misteriosa.

ANTECEDENTE

Quando a Tempestade de Avatares varreu os reinos umbrais, causou grande dano e mudou a face da Umbra para sempre. Temos pouco ou nenhum contato com muitas áreas para onde viajavamos livremente antes. Horizonte, nosso centro político, espiritual e mágico, continua nossa maior perda. Não temos contato substantiado com qualquer um que estivesse em Horizonte quando a Tempestade começou. Nenhum meio mágico conseguiu romper o véu para ver no passado, presente ou futuro de Horizonte. Muitos que tentaram ir lá não retornaram. Aqueles que começaram e retornaram nunca chegaram lá; eles desistiram quando a viagem tornou-se muito perigosa para seu gosto. Não temos

nada além de suposições, esperanças e temores do que possa ter acontecido aos nossos entes queridos de Horizonte – e de nossa liderança, o Conselho das Nove, que estava em sessão na hora da catástrofe. Isto deixou cada uma das nove Tradições desprovidas de liderança. Caos e agitação política seguiram-se na esteira do desastre.

OS ARRIVISTAS

Alguns Mestres não foram pegos em Horizonte quando a Tempestade começou. Eles estavam viajando ou em suas capelas no plano material. De modo bastante suspeito, cada um destes Mestres escolheu recuar a assumir papéis de liderança. Eles recusaram tomar acentos no Conselho, mesmo que temporariamente. Nenhum ofereceu explicações satisfatórias para isso, embora abundem teorias. Cada Mestre tem sua própria explicação racional para recusar liderar as Tradições. Ainda que possamos eventualmente descobrir que isto seja parte de alguma grande conspiração para abalar o status quo, até o momento não fazemos ideia do que tudo isso significa. Mais importante, não temos indicações reais de que a conspiração exista. Estes Mestres que perderam a Tempestade por vezes recebem visitas, mas muitos deles recusaram oferecer mais do que conselhos para a organização política e liderança das

SPH1646.5.02-x

Data de recebimento: ~18/4/02

Formato: fitas de áudio

Destinatário primário: Brandon Quint

Nº de testemunhas: 1

Esfinge presente? S

Entrega: As fitas de áudio chegaram em um envelope pardo acolchoado, entregue pelo serviço postal no endereço da casa de Quint.

Transcrição: (Reprodução Segura) 4293.1165-2; casa de Newcastle

Padmanabhan Krishnam (P.K.), Brandon Quint (B.Q.) e Darlana Newcastle (D.N.), proprietária da casa e mãe de duas crianças que também residiam lá, se enfrentaram no quarto no andar de cima. Newcastle vai até Quint e agarra um punhado de seu cabelo.

D.N.: *Que porra você está fazendo na minha casa?*

B.Q.: Jesus, Darlie. Ai. Merda.

P.K.: Vamos, Darlana. Temos tudo sob controle. Vamos nos acalmar.

D.N.: Foda-se! Ele invadiu minha casa, assustou meus filhos, e tenho que me acalmar?

B.Q.: Desculpe! Eu não sabia que era o quarto das crianças.

D.N.: O que você está fazendo? Por que está aqui? Como entrou?

B.Q.: Eles me disseram para vir aqui. Disseram que era importante. Droga, eles disseram que era uma questão de vida ou morte.

P.K.: Eles?

B.Q.: É, você sabe. Esse grupo misterioso de quem todo mundo está falando. Recebi uma fita pelo correio. Ela me dizia para vir aqui, hoje.

D.N.: Por quê?

B.Q.: Não sei. Eles disseram que eu ia descobrir quando chegasse aqui.

P.K.: Como você sabe que eram eles? Você tem a fita aí?

B.Q.: Não, eles me avisaram que a fita ia se autodestruir depois da segunda vez que ouvisse. Tentei tocar uma terceira vez, e a fita estava em branco.

D.N.: O que?! Você está falando um monte de besteira.

B.Q.: Olhe, eu toquei ela uma vez. Estava tudo bem. Então, toquei ela de novo para anotar os detalhes. Estava meio assustado, certo? Jamie tipo ouviu também. O cara disse que a função autodestrutiva da fita havia sido disparada. Após a segunda vez, quando eu rebobinei e tentei tocar de novo, estava em branco.

Tradições.

A natureza abomina o vácuo. Lutas políticas para preencher espaços vazios deixados para trás pelo Conselho das Nove estão atualmente em pleno andamento dentro de cada Tradição. Adeptos e Discípulos se apresentaram para tomar os lugares dos Mestres. Outros os desafiaram. Facções começaram a se formar.

É um processo rapidamente envolvente, este levante político. A maioria dos magos Tradicionais decidiu simplesmente aguardar pelo fim da Tempestade, ou pelo fim do mundo. Um sentimento de desespero se espalhou pelos Despertos, fazendo a política parecer inútil e insignificante. Apenas uns poucos decidiram se envolver. Alguns estão saltando sobre as chances de avanço e poder. Outros têm motivos nobres e estão se apresentando para assumir responsabilidades pelo futuro das Tradições. Outros, ainda, encontram-se voluntários por seus companheiros magos embora não tenham motivos reais ou talento para liderança. As faces norteadoras das Tradições estão mudando, e assim, a face das próprias Tradições também inevitavelmente mudarão.

ACELERANDO A INTRIGA

Todos aqueles que aspiram a posições de poder nas Tradições parecem estar permanecendo relativamente discretos no momento, talvez por a situação continuar tão imprevisível e as soluções tão tênues. Ninguém quer exagerar a mão. Desde que haja uma chance de que o Conselho das Nove possa retornar, todos estão jogando cautelosamente.

Entretanto, isto não cessa os rumores. Eu ouvi sussurrar que a Tempestade de Avatares não causou o desaparecimento dos Nove, mas foi meramente um pretexto conveniente para um golpe mais sinistro. Enquanto a paranoia aumenta, olhos se voltam para aliados, assim como para inimigos, com suspeita. Os primeiros líderes a se apresentarem e reivindicar as coroas sofrerão extremo escrutínio por parte de seus companheiros Despertos. Isto pode muito bem se somar à relutância dos Mestres remanescentes em tomar papéis de liderança nas Tradições. Deve-se admitir que eles então se tornariam os principais suspeitos.

Sem informação saindo das áreas perdidas da Umbra, e pouco vindo dos setores danificados e perigosos, só podemos fazer suposições, e temer o que pode ter acontecido ao Conselho. Não sabemos se eles retornarão. Não sabemos se eles podem. Se alguém souber, não está falando.

SUBTERRÂNEO

Apatia e pessimismo estão se espalhando como uma doença entre os Despertos. Muitos consideraram o dano forjado pela Tempestade de Avatares como um sinal de que ou a Tecnocracia finalmente venceu a guerra ou que a humanidade parou de se importar. Está rapidamente se tornando uma profecia autorrealizável. Muitos dos Despertos sumiram no subterrâneo da sociedade para “contemplar o estado das coisas”. Muitos parecem ter desistido da esperança. Tradições inteiras abandonaram as trincheiras e deixaram a humanidade à sua própria sorte.



Capelas, uma vez bases para nobres guerreiros, tornaram-se fortalezas contra o mundo.

Eles dizem que querem se reagrupar. Dizem que querem repensar as coisas, pois obviamente cometeram um erro na fórmula para um futuro brilhante. Dizem que querem tomar um inventário da atual situação. Retiram-se do continuum do espaço-tempo, por qualquer razão, mas o mundo continua sem eles. A Terra continua a mudar. A humanidade continua a lutar, viver e morrer, Despertar e escolher lados.

Cabalas inteiras desapareceram. Sabemos que elas estão lá fora, em algum lugar, pois elas aparecem para amigos e contatos de tempos em tempos, mas escolheram se isolar, se entocar até a insegurança passar. Cada mago e cabala encontrou alguma filosofia ou teoria ou fuga que lhes permite lidar com as mudanças que ocorreram na Umbra, no reino mortal e em seus próprios corações. O equivalente mortal disto seria a miríade de meios possíveis que ameaçam as fundações da própria civilização. Nós podíamos não estar seguros combatendo a Tecnocracia todo este tempo, mas conhecíamos nosso inimigo. De muitas formas, estávamos confortáveis com eles. Agora, tudo isso mudou. Coisas estranhas estão acontecendo, coisas que ninguém consegue explicar. Isto dispersou e confundiu os Despertos.

Uma cabala de Cultistas do Êxtase, e provavelmente outros também, desistiu de tentar se misturar à sociedade. Eles buscam uma conexão pura com felicidade experiencial em uma fazenda na extensão desolada do Texas Panhandle. Escapistas? Ou estão em um caminho que eventualmente terminará na Ascensão? A Ascensão ainda importa? Ela é possível? Esta é a questão do dia. Alguns estão até perguntando, *Já foi possível?*

Uma cabala de Coristas, e talvez outros também, retirou-se para um monastério na Europa Oriental. Lá, seus membros voltaram aos tempos antigos, os tempos dos monges e ascetas. Eles vivem vidas austeras com dietas austeras e regras austeras. Fazem isto na esperança de que lhes aproxime da Ascensão, ou os afaste do pensamento terrível de que os Despertos estragaram tudo e agora o mundo simplesmente se torna mais e mais monótono enquanto o tempo passa. Talvez eles simplesmente escolheram não testemunhar a morte do universo.

Isto lhe dá alguns exemplos da tendência crescente dos Despertos em recolherem-se em suas conchas. Eles acreditam que o lobo comeu os mais fortes de seu rebanho e está batendo em suas portas. Eles veem sinais do Fim, e como crianças, querem encontrar um lugar seguro para se esconder até que o lobo vá embora. Claro, esta é uma explicação extremamente simplista para sua retirada. Muitos acreditam que eles precisam se reagrupar para reconstruir seu poder. Outros começaram a mudar suas visões a respeito da Ascensão. Muitos desistiram da Ascensão. Eles veem um golpe tão forte e dolorido como um sinal de que estão derrotados, e sempre estiveram. Perderam seus lugares sagrados e seus líderes santos. Perderam seu País das Maravilhas, seu Oz e seu Shangri-La. Perderam muito. Para muitos deles, reconstruir parece um sonho impossível.

UMA VOZ DO ALÉM

Nesta atmosfera de desespero e abandono, faz todo sentido que apenas o líder mais forte possa prender a atenção dos Despertos aleijados. Faz mais sentido que este líder atraia um séquito ainda maior se permanecer em mistério, um enigma a ser resolvido, o tipo de coisa que os Despertos amam. No anonimato jaz a força da imaginação. O que os Despertos não sabem sobre esta entidade recém emergente não irá machucá-los. Eles indubitavelmente irão preencher os espaços em branco com algo inteligente e imaginativo e fantástico. Assim eles são, nós somos.

Então, uma voz começa a se fazer ouvir. É sutil. É misteriosa. É anônima. É quieta. É extremamente poderosa. Quem é? Não sabemos. Como eles sabem todas as coisas que sabemos? Nós não sabemos.

O que nós *sabemos*? Bem, sabemos que esta entidade começou a chegar para os Despertos. Tem compartilhado informação sobre nossos inimigos e nos guiado até outros magos em necessidade. Parece estar do nosso lado. Parece estar. Tudo que temos de evidências são as missivas que enviam.

Newcastle anda. Nem Krishnam nem Quint se movem.

D.N.: Eles disseram que você saberia por que estaria aqui quando chegasse? O que isso significa?

B.Q.: Não sei. Talvez eu seja estúpido. Talvez eles estejam ferrando comigo. Talvez eu devesse descobrir como é ter meu traseiro esfolado por um nerd.

D.N.: Não seja tão insolente, Brandon. Isto é sério.

B.Q.: Eu sei. Desculpe.

D.N.: Espere um minuto. Como você entrou? Você não disse. Como passou pela minha segurança?

AS MISSIVAS

Do vazio de lugar nenhum, alguém está contatando os magos.

Estas transmissões se originam de uma fonte desconhecida. Até onde sei, ninguém conseguiu encontrar junto ao Padrão um rastro para descobrir de onde elas se originam. Temos muito pouco para continuar. Contudo, identificamos sete qualidades que todas as missivas têm em comum, como segue:

1. As transmissões vêm de uma fonte excepcionalmente bem informada. Quem quer que esteja enviando-as sabe coisas que o Adormecido padrão nem suspeitaria em seus sonhos mais selvagens.

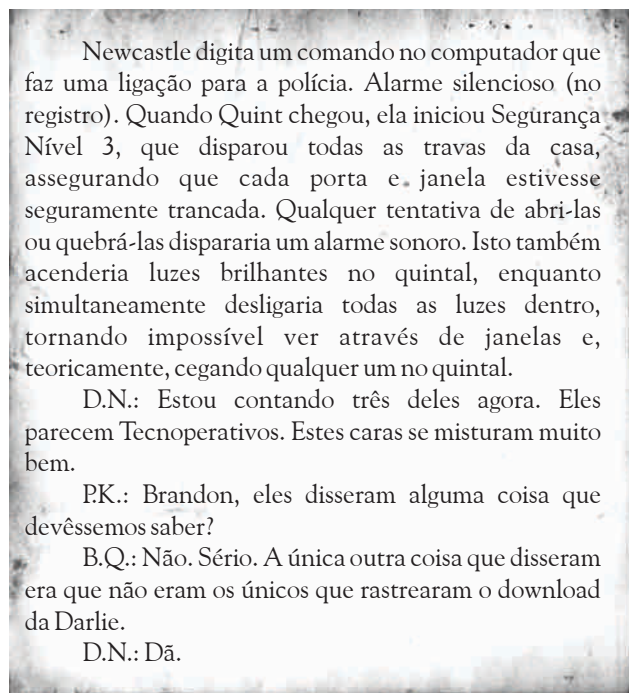
2. As transmissões guiam o receptor de alguma forma. Elas revelam esconderijos da Tecnocracia ou dão pistas sobre planos Desauridos. Elas salvaram vidas ao avisar os Despertos de ataques iminentes. Por enquanto, os remetentes parecem estar do nosso lado. Poucas das missivas repassaram informação enganosa, e aquelas que repassaram continuam suspeitas com relação à sua validade. Suspeitamos que imitadores começaram a enviar suas próprias diretivas menos do que confiáveis.

3. Os remetentes usam efeitos coincidentes para entregar as mensagens. Não temos indicação concreta de que os remetentes sejam Despertos, além da quantidade de conhecimento que eles têm sobre mágica.

4. As transmissões não podem, ainda, ser rastreadas. Aqueles que tentaram terminaram em becos sem saída. Nenhuma Esfera nos permitiu seguir qualquer transmissão até sua fonte, nem Correspondência, nem Tempo, nem Forças. Nenhuma. Além disso, não descobrimos nenhuma assinatura Padrão que nos levasse ao remetente. Estas transmissões chegam limpas, e isso em si e por si, pode sugerir o envolvimento de magos poderosos.

5. Os remetentes visam magos de todas as Tradições. Não encontramos nenhuma indicação de lealdade a qualquer Tradição sobre outras. Não encontramos nenhuma indicação de que os remetentes pertençam a qualquer sistema de crença em particular além da Ascensão e uma busca obstinada dela.

6. Em algum lugar em muitas das transmissões, os remetentes a “assinam” com um símbolo particular. Este símbolo é uma representação gráfica de uma esfinge. O símbolo pode aparecer na própria missiva, mas em alguns casos ele acompanha a transmissão de formas muito mais sutis. Alguns que receberam transmissões informaram ter visto o símbolo como um logotipo na lapela do entregador, como uma sombra na parede, como uma imagem que “dispara” em suas cabeças, como um salpico de graffiti em uma parede, ou incorporado em um letreiro ou outra propaganda que acompanha a missiva. Qualquer que seja o caso – e eles são tão diversos quanto são os métodos de transmissão – não demora a aparecer. O símbolo desaparece, gradualmente. Pode se misturar com as formas nos arredores ou mudar em algo reconhecível por habitantes mundanos. Contudo, fotografias tiradas do símbolo não se apagam, então temos o símbolo registrado. É este símbolo que impeliu alguns dos Despertos a chamarem esta entidade de “A Esfinge”.



7. A maioria das transmissões reportadas até agora têm duas frases que ocorrem, sejam juntas ou separadas. Nem toda missiva tem uma ou as duas, mas conseguimos documentar que mais de 75% delas têm. Estas frases são, “O enigma leva você onde o dogma não consegue levar” e “Nós não criamos o caminho para a Ascensão; nós o exploramos”. Em muitos casos, as frases são citadas exatamente como mostradas aqui. Em outros, encontramos variações sobre o mesmo tema, embora não exatamente nestas mesmas palavras. Parece seguro concluir que elas representam algum tipo de mote ou mensagem central para a entidade. Elas certamente têm grande importância nas missivas.

Estes itens listados acima descrevem tudo que sabemos com certeza sobre as missivas e sua fonte. Temos de ter cuidado em fazer suposições. Magos ao redor do mundo desenvolveram teorias sobre esta entidade, normalmente baseados em suposições, palpites e temores ou pensamento ansioso.

REAÇÕES

A emergência de um novo jogador no cenário político causou bastante agitação em alguns círculos. Várias das Tradições ordenaram que seus magos reportassem imediatamente o recebimento de qualquer transmissão que possa ter vindo desta entidade. Sabidamente, nenhuma das Tradições ainda fez uma proclamação de quem ou o que elas acreditam estar por trás das mensagens. Nem quaisquer Tradições alegaram inequivocamente se acreditam que a fonte das missivas seja de um aliado ou de um inimigo.

Claro, isto é apenas na superfície. Nos bastidores, a reação tem variado em todos os sentidos. Opiniões estão se formando. Alguns dos magos com quem falei têm ideias bem definidas e divergentes sobre o que está acontecendo e por quê.

Até onde sei, os líderes atuais e anciões de cada Tradição se encontraram para discutir este poder emergente. Ao passo que, no que me diz respeito, os Cultistas do Êxtase se encontraram apenas uma vez – “para celebrar este novo competidor ao esfregar nossas próprias imperfeições nas nossas caras” – outras Tradições se reuniram várias vezes, com discussões muito mais sérias na agenda.

Irmandade de Akasha

Tive muita dificuldade em encontrar qualquer informação sobre a reação da Irmandade ao aparecimento das missivas. Não tenho certeza de que eles realmente têm alguma. Eles parecem ser da escola “observar e esperar”. Meu único contato da IdA sugeriu que alguns anciões da Tradição estiveram consultando várias fontes após ter encontrado, em um texto antigo, uma pequena passagem profética que poderia ser interpretada para prever a vinda de uma nova liderança para as Tradições. Meu contato minimizou este estudo, contudo, e insistiu que os anciões não estavam realmente preocupados com isso. Os membros da Tradição, em sua maior parte, mudaram pouco desde a Tempestade de Avatares. Embora uma minoria tenha se retirado para mosteiros e dojos sagrados para promover seu treinamento pessoal, a maioria continua a fazer o que sempre fez. Para ajudar aqueles que podem ter se perdido em seus caminhos,

os anciões têm enviado notícias de que este é um tempo para compartilhar sabedoria, praticando *kata* – técnicas – recentrando e religando.

Coro Celestial

Os Coristas sofreram o caos por algum tempo. Eles mal podem suportar mais discórdia entre suas fileiras. A perda de seus líderes levou-os à desarmonia. Aqueles com quem falei fizeram ruídos acolhedores, sugerindo que os mensageiros ocultos deviam aparecer e juntarem-se a todos os outros. A Tradição parece indisposta a reconhecê-los até que saiam das sombras. As teorias coristas parecem variar entre indivíduos, mas todas elas expressam desconforto com o anonimato. Deus, dizem eles, trabalha em aberto. Eles imaginam porque uma força para a harmonia teria medo de mostrar seu verdadeiro rosto.

Culto do Êxtase

Como mencionei acima, os Cultistas mais poderosos fizeram uma reunião, uma festa, “para celebrar este novo competidor ao esfregar nossas próprias imperfeições em nossas caras”. Eles não chegaram a conclusão alguma neste evento, o que não deveria surpreender ninguém, claro. Contudo, eles discutiram a situação em profundidade, e produziram uma lista de explicações possíveis para as missivas – algumas das quais foram bastante extremas. Desnecessário dizer, eles apresentaram ideias criativas que ninguém de outra Tradição teve. Um Cultista conhecido meu ofereceu-me gentilmente uma cópia desta lista. Adicionei mais delas à lista de teorias de Tradições cruzadas que compilei abaixo, incluindo até mesmo as mais... rebuscadas de suas sugestões.

Oradores dos Sonhos

Um Orador dos Sonhos recentemente me contou que seus anciões sobreviventes estavam apenas passageiramente interessados no grupo anônimo que envia as missivas. Eles têm coisas mais importantes em suas mentes, e a política não é uma delas. A Tempestade de Avatares cortou-lhes de vastas porções dos reinos espirituais. Ainda, meu amigo Orador me disse que eles não sabem o que fazer das missivas ou de seus remetentes. Alguns acreditam que seja um mau sinal. Os espíritos não têm oferecido respostas a perguntas a respeito desta entidade secreta. Outro Orador chegou ao ponto de sugerir que a fonte das missivas seja tão poderosa que mesmo os espíritos a temem, mas então ele deu de ombros, aparentemente despreocupado. Espíritos amordaçados? Soa idiota, hein?

Eutanatos

De todas as Tradições, esta tem expressado o mais ativo interesse no aparecimento deste misterioso mensageiro. Eles sussurram sobre o início do fim. O Eutanatos com quem falei disse, “Nós podemos observar o processo da morte sem perceber que é o que estamos vendo. Tudo experimenta um ciclo de nascimento e morte. Você conhece o rosto da morte quando o vê? Duvido que sim. Ela pode vir na forma de seu amigo mais próximo, ou sua grande nêtese, ou como um completo estranho, anônimo e conduzido por forças que você não pode entender. Você não é mais importante para a Roda do que uma formiga é para você. Você pisa nelas sempre que caminha pela rua, sem pensar nelas uma única vez. A

mudança está sobre nós. Você realmente acredita que o ciclo pode voltar-se tão abruptamente sobre a criação quando este mergulhada por tanto tempo? Eu não.”

A Ordem de Hermes

Os Herméticos não têm mostrado qualquer interesse público nos eventos atuais até agora. De todas as Tradições, eles são aqueles que mais claramente escolheram um caminho de isolamento. Eles se retiraram em seus laboratórios e suas bibliotecas. Embora não seja familiarizada com cada política interna da Tradição, tenho minhas fontes. Uma velha amiga me disse para não pensar que os Seguidores de Hermes tenham fugido. Ela sugeriu, sem realmente dizer algo específico, que os Herméticos decidiram tomar uma rota diferente, um curso de estudo mais perigoso e mais intenso que os levaria ao conhecimento que todos buscam. Infelizmente, ela também indicou que eles não alcançaram sucesso.

Filhos do Éter

Muitos Etéreos não dão a mínima para uma entidade anônima que envia mensagens a magos, dizendo-lhes como renovar e vencer a Guerra da Ascensão. Os únicos Etéreos que restaram deste lado da Película não têm estado por aí por tempo suficiente para se importar. Eles podem vê-la como uma curiosidade, e podem mesmo achá-la intrigante, um mistério. Uns poucos tomaram como desafio pessoal resolver o mistério, mas como um todo, a Tradição não poderia se importar menos. Os Etéreos com quem falei mostraram pouco conhecimento da atual situação política entre as Tradições. Eles têm algumas teorias ultrajantes a oferecer sobre o mensageiro, e parecem momentaneamente apaixonados pelo quebra-cabeça, mas não demorou muito para que todos se cansassem de minhas perguntas e do tópico em geral.

Verbena

Os Verbena pegaram o aparecimento do mensageiro no tranco. Como um Verbena me disse, “É o ciclo da Vida, não percebe? Os velhos abrem caminho para serem substituídos pela próxima geração. Você não ouviu que o fogo destrói a floresta para que o novo crescimento possa ocorrer?” Do que tenho ouvido, eles têm celebrado a chegada de novas forças políticas mesmo enquanto lamentam a perda do velho Conselho das Nove. Entretanto, a Tradição Verbena caiu em desordem. Seu limbo parece pior do que o de outras Tradições pois eles não viram a necessidade de liderança dentro de sua própria estrutura. Eles se estilhaçaram.

Adeptos da Virtualidade

Eu sou a resposta dos AdV a esta entidade criptografada que se inseriu em nosso sistema. Fui solicitada a reunir dados, e reuni. Uma vez que tivermos uma boa soma de dados para examinar, começaremos a manipulá-los e extrair tudo o que pudermos deles. Este relatório nos ajudará a fazer isto. Os AdV, em geral, não viram razão para pânico. Continuamos a focar em desafios seguindo a recente quebra e o branco da Teia Digital. Nossos próprios problemas com os Adormecidos, Tecnocratas e outros seres que se intrometem no que foi uma vez nosso domínio (a Digi-Web) têm feito alguns de nós imaginar se este mensageiro anônimo é realmente Desperto ou não. Muitos outros assumiram que é

um único ser Desperto ou um grupo de Despertos. Não estamos tão convencidos. Aprendemos nossa lição. Nenhum lugar ou conhecimento é sagrado ou seguro.

MISSIVAS COLETADAS

Buscando pela melhor forma de explicar o que está acontecendo com as missivas, escolhi apresentar o verdadeiro conteúdo. Incluí comentários após cada um. Nestes comentários, descrevo o que aconteceu como um resultado de agir ou não agir na informação da transmissão. Também neste material, você encontrará citações diretas daqueles magos envolvidos na situação correspondente a cada transmissão.

As anotações a seguir registram alguns dos exemplos conhecidos de contato com a entidade. Esta é apenas uma amostragem representativa. Meu conjunto de missivas está longe de ser compreensiva, por alguns motivos. Primeiro, tenho certeza de que não ouvi informes de todas as missivas recebidas. Ouvi rumores infundados de transmissões para as quais não há dados factuais. Não incluí estas no banco de dados. Segundo, existem tantos que ainda não tive tempo de entrar todos os dados.

Organizei a informação para fácil classificação e comparação no banco de dados. Identifiquei seis fatores que podemos usar para comparar as transmissões. Estes fatores incluem a data em que foi recebida, o formato em que veio (tal como rádio, carta, email, fita de áudio, sinalização pública, etc.), qual evidência física ficou do contato, o número de testemunhas que a viram ou ouviram e as identidades destas testemunhas, incluindo suas afiliações Tradicionais. Também perguntei se o símbolo da Esfinge estava presente ou não, e se estava, que forma tomou, e se alguém tentou rastrear a transmissão, e se sim, se o rastreamento foi bem sucedido ou não. Também anexe a cada entrada que irá encontrar, quando consegui reunir a informação, uma descrição de como a transmissão foi entregue, uma transcrição (frequentemente parafraseada por falta de um registro permanente) do conteúdo, e comentários a respeito de eventos que cercam o recebimento da missiva.

NOTA: No que diz respeito ao destinatário principal, devo apontar que nem sempre ficou claro quem era. Em exemplos onde uma cabala inteira foi visada, listei o líder da cabala como o destinatário principal.

SPH1643.3.02-x

Data de recebimento: ~3/02

Formato: panfleto

Evidência: panfleto

Destinatário: desconhecido

Tradição: desconhecida

Nº de testemunhas: 0

Identities: nenhuma

Esfinge presente? S

Forma da Esfinge: imagem

Rastreamento: S

Bem sucedido? N

Entrega: Teria colocado sob o limpador de para-brisa do veículo do destinatário estacionado enquanto o destinatários estava em casa.

Transcrição: (traduzido do espanhol) A Ascensão é possível. O senso comum dita que lutamos por uma razão. Nossos corações não nos mentiram todos esses séculos. Lembramos, sem lembrar, a promessa de libertação de nossas

amarras. Elimine o medo e o que resta é fé. Do que você tem medo? Medo de que a Ascensão seja uma ilusão? Você sabe. Não é. Então, é simples. Não desista.

Comentários: Algumas semanas após eu procurar por informes das transmissões, recebi este panfleto no correio, de uma fonte anônima. O carimbo indicava que havia sido postado em Barcelona, Espanha. Este veio com uma nota, também em espanhol, que dizia:

Deparei-me com um amigo um dia, em uma cafeteria ensolarada em La Rambla. Ele tinha um rosto triste. Quando juntei-me a ele, me disse, "Não tenho medo. Só posso temer o que ainda não aconteceu. Já tive minha chance de Ascensão. Estou vivendo as consequências de meus atos e não posso mais temê-los. Eles estão aqui." Ele estava inconsolável. Quando nos despedimos, ele apertou minha mão e me deu o panfleto que agora estou lhe enviando. Disse-me que havia encontrado em seu para-brisa, mas que havia chegado tarde demais. Então, partiu. Não o vi nem ouvi falar dele desde então. Espero que você possa abraçar a mensagem no panfleto como a abracei. Passo-a para você agora na esperança de que irá inspirar outros menos desesperados que meu amigo. A mensagem é boa. Se desistirmos, asseguraremos que o futuro que mais tememos torne-se real.

SPH1633.5.02-x

Data de recebimento: ~5/02

Formato: propaganda

Evidência: nenhuma

Destinatário: Mason "Z" White

Tradição: CdE

Testemunhas: nenhuma

Identities: nenhuma

Esfinge presente? S

Forma da Esfinge: ícone

Rastreamento: N

Bem sucedido? ND

Entrega: Os relatos de White de que estava sentado em sua sala, assistindo ao noticiário. O programa prosseguiu como de costume até uma reportagem especial interromper a transmissão. Nada mudou no programa. A imagem na telinha ao lado da cabeça do âncora mostrava um celeiro decadente, e no canto havia um pequeno ícone, o símbolo da Esfinge.

Transcrição: (Testemunho de White) "Eu não estava realmente prestando muita atenção. Tinha tido um dia cansativo e só queria perder a cabeça por um tempo, parar de pensar e apenas viajar, tá ligado? Então, não tenho muita certeza do que me chamou a atenção naquela história, mas algo chamou. Era como se de repente eu ficasse fascinado. De algum modo, dentro de mim, sabia que era importante, tá ligado? Então, comecei a prestar atenção. E os caras novos disseram que havia acontecido uma explosão no lado de fora deste celeiro. Mas na imagem na tela não parecia que o celeiro houvesse explodido ou coisa do tipo. Só parecia que estava velho, tá ligado? Então, o cara ainda estava falando, certo? E ele disse que a polícia pensava que havia um laboratório de metanfetamina em baixo dos túneis sob o celeiro. E então, eles mostraram algumas pílulas, e de repente eu sabia o que era tudo isso. Nós estávamos procurando por algumas pílulas naquela zona. Imaginamos que os Tech-heads estavam por trás disso, por que as pílulas acabam com a sua imaginação. Mas, nós não sabíamos onde eles as estavam fazendo ou como estavam sendo distribuídas. Tá ligado, aquelas eram as pílulas que o cara mostrou na TV. Meus

amigos e eu imaginamos que era melhor checar, então fomos lá. Com certeza, estava lá, o vovô de todos os laboratórios de drogas, bem debaixo do celeiro. Nós explodimos tudo. No outro dia, eu vi a mesma coisa nos noticiários, mas desta vez, o celeiro na imagem havia ido pelos ares, como o deixamos. Sinistro, cara. Como eles sabem? Como eles sabem?"

Comentários: Acho que devo apontar que a memória de White do noticiário original é suspeito devido ao seu estado no momento. Ele também disse, contudo, que poderia indicar exatamente onde o celeiro estava na imagem no noticiário. Ele viu pontos que reconheceu no fundo. Lembrava desses pontos e sua orientação bem o bastante para levar sua cabala direto à instalação, então isso pode indicar que ele não estava debilitado no momento da transmissão. Sua cabala apoia sua história desde o momento em que White os contactou.

SPH1634.5.02-x

Data de recebimento: ~5/02

Formato: página da web

Destinatário: Mochi Katame

Testemunhas: 4

Evidência: arquivo salvo

Tradição: OdS

Identidades: Bea Aquarius/OdS,
Espiritus/OdS, Corça em
Luto/OdS, Michael Franklin/IdA

Forma da Esfinge: imagem

Esfinge presente? S

Rastreamento: S

Bem sucedido? N

Entrega: Katame informa que ele estava fazendo uma busca na web por um livro sobre algas marinhas quando repentinamente encontrou-se procurando numa página construída para iluminar o pessoal de um viveiro de peixes

local em Karakuwa, Japão. Ele imediatamente salvou a página e suas imagens em seu disco rígido. Esta cópia permanece intacta, mas quando ele navegou para fora da página original, e então tentou retornar, descobriu que o link repentinamente levava a um site pornô. Ele nunca encontrou o site original de novo.

Transcrição: (Testemunho de Katame) "A página era simples. Ela só tinha quatro imagens gráficas, incluindo o logotipo do viveiro, um símbolo de esfinge, e duas fotos. As fotos mostravam homens e mulheres trabalhando no viveiro. As pessoas não pareciam bem. Elas pareciam doentes e muito infelizes. A princípio, pensei que fosse o relâmpago ou a foto, mas quanto mais olhava, mais claro se tornava. Eles estavam todos doentes. Pareciam meio mortos. Algo estava errado. Eu sabia."

(texto da página) "Viveiro de Salmão Kokanee. No Viveiro de Salmão Kokanee, nossos empregados dão suas vidas para criar os peixes mais saudáveis e mais limpos. Eles trabalham dia e noite para assegurar que o sistema de circulação e filtros permaneçam em bom estado de funcionamento. Eles monitoram os tanques de água onde os jovens salmões crescem até uma idade onde são soltos nos rios. O Viveiro de Salmão Kokanee incuba mais de 500 milhões de ovos por ano, mais do que qualquer outro no Japão. Durante este processo, os empregados suportam suas longas horas consumindo uma bebida saudável e enriquecida fornecida pela gerência. Junte-se à luta para salvar os peixinhos. Um tanque limpo é um bom tanque. Você sabe o que fazer, Katame-san."

Comentários: Katame e sua cabala foram checar a pescaria. Eles descobriram que o proprietário e boa parte de



sua equipe estava sob a influência de um mago que havia escolhido carreira solo. Eles sabiam que era significativo, mas não até descobrirem que o mago havia fomentado laços com um ser questionável, uma força espiritual de ressonância profana, quando começaram a ver a implicação completa da operação. Depois descobriram que dois dos empregados no viveiro eram Verbenas da Europa Oriental, trazidos e condicionados a ajudar na operação. Eles descobriram que o viveiro estava vendendo subprodutos do peixe – tais como óleos e caviar – para financiar as metas mais sinistras do mago rebelde. Katame perdeu vários aliados durante a batalha inicial que se seguiu, incluindo Corça em Luto e Espiritus. Eles não conseguiram encontrar as respostas para todas suas perguntas, e o mago rebelde conseguiu escapar. Esta história ainda não acabou. Katame e sua cabala colocaram seu informe oficial em espera, precisando de investigação mais aprofundada.

Eu também notei que a cabala de Katame havia tido conflito interno desde as mortes de Corsa em Luto e Espiritus. Os membros da cabala tinham opiniões diferentes sobre como a missão foi executada. Alguns culpam Katame por se apressar com a informação limitada fornecida pela mensagem da Esfinge. Estes magos chegaram a sugerir, de acordo com Katame, que a missiva era uma armadilha com a intenção de colocá-los em perigo excessivo. Eles viram a questão toda como uma missão falha que lhes custou as vidas de dois amigos queridos. Certamente não posso culpá-los por sua ira.

SPH1635.5.02-X

Data de recebimento: 2/3/02

Formato: email **Evidência:** email salvo

Destinatário: Frontier Frank **Tradição:** FdE

Testemunhas: 3 **Identidades:** Ziggy Pulanski/Eut, Yang/FdE, Ying/FdE

Esfinge presente? S **Forma da Esfinge:** imagem

Rastreamento: S **Bem sucedido?** N

Entrega: A mensagem chegou na forma de um email para o endereço particular de Frontier Frank. FF afirma que usa este email apenas para comunicações seguras e que instalou inúmeros filtros tecnomânticos e firewalls para assegurar que ninguém possa hackeá-lo. Não entendo exatamente o que ele disse que fez. Falou algo sobre um “mapeador zapeador” e uma “sentinela híper-elétron”. Posso imaginar o que estas coisas façam, mas a tecnomancia dos FdE de forma alguma se assemelha à tecnomágica dos AdV. De qualquer modo, ele me assegurou que ninguém fora aqueles que aprovou pode ter invadido para encontrar aquele endereço de email.

Transcrição: (da cópia salva do email)

De: “Eu” <desconhecido@qualquerlugar.com>

Para: “Você” <ceuaberto@dream99.com>

Assunto: Urgente – Segurança

Data: Quinta-feira, 2 de Março de 2001 14:26:06
1615 3ª Rua NW

Comentários: Tudo que Frank recebeu foi um endereço de rua. O endereço gravado acima não é um endereço real, conforme o pedido de Frank para proteger o

local, embora o endereço falso expresse a brevidade da missiva. O email não lhe deu direção, nenhuma indicação do que encontraria, e nenhuma orientação a respeito do que ele deveria fazer com ele uma vez que chegasse. Frank e as testemunhas listadas acima foram investigar. Nas próprias palavras de Frank:

“Então, primeiro, nós imaginamos se era melhor descobrir quais cidade estávamos procurando, certo? Então fomos aos sites de mapas online e ligamos o endereço como se fosse na nossa cidade. Foi bem fácil, porque havia um aqui. Tornou nosso trabalho mais fácil, mas então eu imaginei o ponto, certo? Para tornar nosso trabalho mais fácil. Então, tínhamos o endereço e um mapa até ele, e era no lado bom da cidade, então estávamos pensando que teríamos de tomar muito cuidado porque todos aqueles pedantes lá tinham segurança e toda aquela merda. Bem, nós acertamos na mosca. Delimitamos o lugar, certo? Pegamos o carro da companhia elétrica e nossos uniformes e fomos andando pelo bairro, e descobrimos que o lugar tinha cercas que eram do tamanho de arranha-céus. Uma varredura rápida com o e-deet nos deu... o que é? Oh. O detector de éter. Ele diz a você quando há música ou descargas elétricas no ar. Você sabe. Mágica. Quintessência. Coisas assim.”

“Na semana seguinte, nós vasculhamos o lugar. Tínhamos de ser espertos com isso, porque eles observavam essa vizinhança lá fora. Entre o gordo de bermudas com seu bulldog e a velha senhora com o cachecol verde, tínhamos as mãos cheias. Baita disfarce. De qualquer modo, não importa o quanto éramos espertos. Não se tratava de nós. Em todo esse tempo, nada se moveu. Nada maior que um pássaro. Pegamos um dos garotos no bairro para nos dizer que costumava ter ‘árabes’ vivendo lá, mas que ninguém os tinha visto há um tempo. O garoto disse que imaginava que eles estavam de férias ou algo assim.”

“Eventualmente, imaginamos que era hora de fazer nosso movimento. Não podíamos ver pela barreira com qualquer coisa exceto nossos dois olhos e um par de binóculos mundanos. Nenhum dos meus aparelhos especiais podia rompê-la. Então, nós estávamos cegos. Asseguramos que nossas vontades estavam em ordem, colocamos coletes à prova de bala e carregamos as armas. Atacamos uma hora antes do amanhecer. Foi quando imaginamos que os barulhentos do bairro estariam dormindo. Zig explodiu um pequeno buraco em sua muralha mágica para que pudéssemos rastejar por ele. Isso realmente parecia bem mais fácil do que cortar a cerca mundana, e acabou por ser um Inferno muito mais fácil do que esquivar das armas laser disparando em nossa direção do teto e os desintegradores no quintal, mas conseguimos.”

“Então, entramos e, para resumir a história, observamos o lugar. Estávamos caminhando pelas salas cheias com antiguidades e decoração retrô e Yang encontrou este equipamento, certo? Ele o chutou e a coisa veio à vida. Isso é o que eu amo em Yang. Tudo que precisou foi uma boa bota no ponto certo e a máquina sentou-se e prestou atenção. De qualquer modo, de repente tínhamos pessoas caminhando ao nosso redor, uma família inteira. Nós não sabemos de onde eles vieram e estávamos cagados, certo?

Mas não levou muito para percebermos que aqueles caras estavam nos ignorando. Não apenas isso, mas eles não estavam fazendo qualquer barulho. Sem pegadas, nem nada. Eles eram como imagens holográficas. Então, Ying começou a brincar com o equipamento, falando com ele, certo? Ela imaginou que este lugar foi estabelecido com um sistema de defesa automática que dispararia se ninguém colocasse algum tipo de código ou algo.”

“Podia ter me derrubado com uma pena quando percebi que não havia ninguém lá e não tinha ninguém lá há um bom tempo. Décadas. Descobri, os 'árabes' que o garoto mencionou eram projeções idealizadas para fazer parecer como se tivesse alguém em casa. Todo o lugar estava equipado daquele jeito, para fazer parecer como se tivesse alguém em casa.”

“Descobrimos o porquê bem rápido. Havia uma grande sala de pedra no centro da casa. Naquela sala, havia um Nodo. Acredita nisso? Sentado lá, esperando por alguém vir e descobrir. Então, nós estamos pensando que quem quer que tenha colocado este lugar estava realmente determinado em protegê-lo. Nos mudamos e estamos guardando coisas lá, tentando imaginar quem aqueles caras eram e o que aconteceu com eles. E agora temos outra questão a responder, 'Quem você imagina que cortava a grama?' Boa pergunta. Avalio que descobriremos em breve.”

SPH1644.6.02-x

Data de recebimento: 6/6/02

Formato: graffiti
fotografia

Destinatário: Aaron Dogon

Testemunhas: 3

Evidência: lascas de tinta,

Tradição: IdA

Identities: Phillip Morcant/OdH,
Janet Wolf/FdE, Alexei
DesJeans/CdE

Esfinge presente? S

Forma da Esfinge: graffiti

Rastreamento: S

Bem sucedido? N

Entrega: Mensagem pintada em graffiti numa parede no bairro onde Dogon mora.

Transcrição: (traduzido do japonês) O sol da manhã ergue-se puro e branco. A Ascensão vem. Você se ergue para encontrá-lo ou mergulha em seus lençóis escuros de luto? O Caminho da Ascensão muda a cada passo que dá.

Comentários: Dogon percebeu este graffiti uma noite em seu caminho para casa. Ele o viu como confirmação de que sua participação na cabala pró-Esfinge conhecida como Forja de Júpiter é essencial. Infelizmente, também causou tensão entre ele e seu companheiro de cabala Alexei DesJeans que pratica vodu e tende a uma abordagem mágica de modo muito mais mórbido.

SPH1636.5.02-x

Data de recebimento: ~4/02

Formato: letreiro

Destinatário: anônimo

Testemunhas: 0

Esfinge presente? S

Rastreamento: S

Evidência: memorização

Tradição destinatária: OdH

Identities: nenhuma

Forma da Esfinge: imagem

Bem sucedido? N

Entrega: A mensagem apareceu em um letreiro junto a I-95.

Transcrição: (parafraseado pelo destinatário) “Alquimia: o Caminho para a Ascensão. O novo livro de John Crow. Em breve em um Despertar perto de você. Para maiores informações, ligue 1-800-555-1693.”

Comentários: O nome e o número de telefone exibidos na transcrição não são reais. Por razões de segurança, o destinatário escolheu manter a si e a outra pessoa anônimos. Quando o destinatário viu o letreiro, ficou imediatamente intrigado. Foi para casa e ligou para o número antes de contar a alguém sobre ele, caso não se tratasse de nada fora do comum. Ele chegou a uma pessoa jovem que havia brincado com alquimia e começado a ter algum sucesso incomum. Não demorou muito para o destinatário perceber que a pessoa jovem estava à beira de Despertar. Ele organizou um encontro com esta pessoa, usando seu próprio conhecimento e interesse em alquimia para persuadir a pessoa. O destinatário rapidamente fez amizade com o jovem alquimista e assim foi capaz de estar lá quando, em uma semana, a pessoa Despertou. Os dois imediatamente passaram a se esconder para evitar uma equipe Tecnocrata que também havia farejado a crescente conscientização do alquimista.

Também devo notar que, como esperado, quando o destinatário voltou ao letreiro depois daquela noite, já havia sido mudado para uma propaganda de leite. Além disso, não havia livro. Tudo havia sido um código para levar o destinatário a ligar para a pessoa antes que a Tecnocracia se envolvesse.

SPH1637.5.02-x

Data de recebimento: 7/5/02

Formato: passes de segurança do estádio

Destinatário: Malcolm Dugall

Testemunhas: 1

Esfinge presente? S

Rastreamento: S

Tradição: CC

Identities: Lady Sasha Nebtov/CC

Forma da Esfinge: imagem nos passes e envelopes

Bem sucedido? N

Entrega: Os passes chegaram pelo correio, endereçados a Dugall. Eles vieram em um invólucro marrom liso e tinham apenas o símbolo da esfinge no lugar de um endereço para resposta. Os passes deram a Dugall e um companheiro acesso ao estádio de Sidney durante um jogo de futebol.

Transcrição: (depoimento de Dugall) “Eu não tinha a mínima ideia de por que alguém enviaria passes de segurança para o jogo. Não sou um grande fã de futebol, nunca fui, e certamente não pertencço às multidões de Adormecidos gritando e atônitos. Mas tinha dois passes que me permitiriam acesso a qualquer lugar, incluindo os vestiários. Eu ouvi algo sobre a Esfinge, então fiz alguma pesquisa. Você sabe o que eu descobri. Isso me convenceu a ir ao jogo. Levei Sasha comigo. Nós não sabíamos pelo que estávamos procurando, nem mesmo se estávamos procurando por algo até encontrá-lo. Imagine nossa surpresa quando vimos um de nossos companheiros de capela na multidão. Devon odiava futebol. Sasha e eu estávamos confusos. O observamos. Ele parecia nervoso e culpado. Acontece que ele tinha bons motivos para estar. O bastardo roubou um Talismã da capela,



um importante, e estava tentando vendê-lo. Eu ainda não sei quem ele iria encontrar lá. Sasha e eu, assim que descobrimos o que estava acontecendo, fomos até eles. O outro cara achou que Devon havia armado uma tocaia e deu-lhe um tiro no coração lá mesmo. Fugiu. Fomos atrás dele. Nós tínhamos o Talismã. Era mais importante levá-lo para casa em segurança do que perseguir o contato de Devon. Mas se nós não tivéssemos ido ao jogo, nunca teríamos descoberto que Devon era um traidor, e teríamos perdido o Talismã.”

Comentários: Dugall e sua capela nunca descobriram quem era o contato de Devon, mas não fizeram grandes esforços do que tenho ouvido. Eles realizaram um inventário de todos os recursos da capela e descobriram que não faltava mais nada. Uma investigação da vida pessoa de Devon mostrou que ele possuía uma enorme dívida de jogo. Você não pensaria que um mago teria de roubar para resolver um problema como este, e Devon morreu por suas próprias mãos.

Atualização (30.5.02): Mais recentemente, Dugall ligou para dizer que a história não havia terminado. O contato de Devon mostrou-se mais perigoso do que eles haviam suspeitado. Ele seguiu Dugall e Nebtov até sua capela e depois atacou a capela numa tentativa de roubar o Talismã. As consequências foram terríveis. Na batalha que se seguiu, a segurança da capela foi tão severamente violada que a cabala teve de se mudar. Um dos membros da cabala foi ferido gravemente durante a batalha, e o contato de Devon conseguiu roubar o Talismã. Dugall disse que ele e sua cabala têm toda a intenção de encontrar o ladrão e recuperar o item precioso.

Krishnam e Quint ficaram juntos nos últimos degraus da escada, próximos à sala de estar.

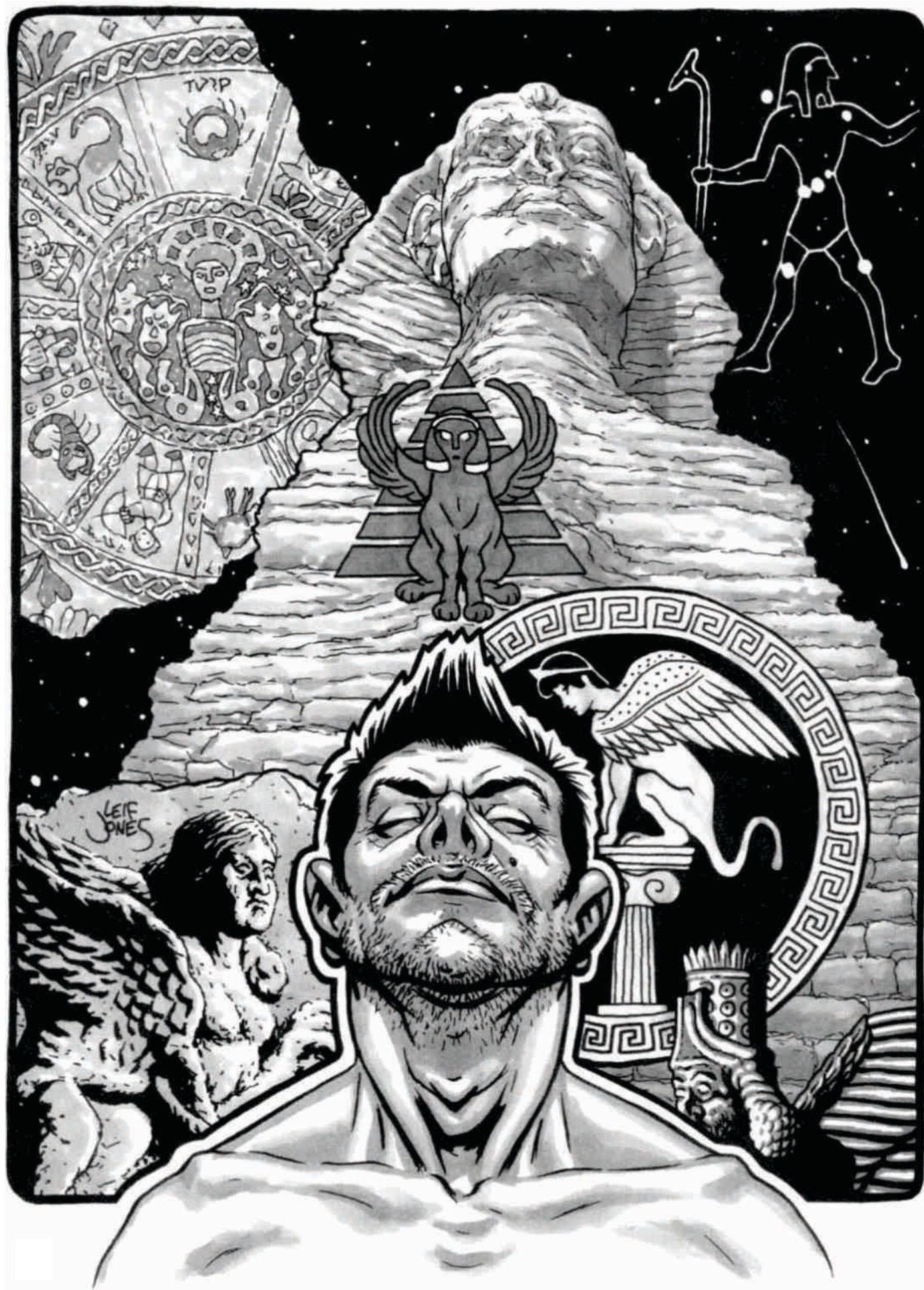
D.N.: (das escadas) Não! Paddy! Oh meu deus, Paddy! Meu bebê. Oh meu deus, meu bebê! Não!

P.K.: Ele está morto.

Quint deitou seu olhar do topo das escadas para Krishnam.

Uma explosão destruiu a porta da frente. Quint ergueu sua arma para a cabeça de Krishnam e puxou o gatilho. A bala explodiu o cérebro de Krishnam e saiu pelo rosto.

B.Q.: Só estou fazendo o que me foi dito, cara. Sem ressentimentos.



CAPÍTULO DØIS: Ø ENIGMA DA ESFINGE

E assim seguiu-se uma grande disputa sobre quem era mais ambicioso, aquele que desejava manter ou aquele que desejava obter; pois uma ou outra paixão facilmente podem ser a causa de grandes problemas.
—Nicolau Maquiavel, *Discorsi*



RELATØRIO NEWCASTLE SØBRE AS ATIVIDADES E IMPACTOS DO CONSELHO REBELDE (CONTINUAÇÃO)

Eventos terríveis, tais como a Tempestade de Avatares, realmente sacudiram as coisas. A Tellurian tornou-se um inferno muito mais perigoso e ambíguo. Tornou-se mais difícil saber em quem confiar. O ambiente político tornou-se incerto. Alguns dos Despertos perderam sua fé na Ascensão. Alguns começaram a acreditar que a Tecnocracia venceu, e todos nós sabemos o quanto poderosa é a crença na formação da realidade atual. É como uma doença que se espalha entre os Despertos, um vírus que faz descarrilhar a esperança e enfraquece as tropas. É uma doença que corrompe enquanto é

transmitida de um mago a outro, tornando-se cada vez mais forte enquanto atinge proporções epidêmicas. A crença se alimenta de si mesma.

Nestas páginas, você lerá sobre as metamorfoses que as Tradições estão enfrentando na esteira da catástrofe e como “a Esfinge” está influenciando tanto do que está acontecendo.

Considere, apenas por um momento, as implicações e repercussões inerentes à mudança de atitude de nossas Tradições. Com a derrota vem o pessimismo, fatalismo, isolacionismo e muitos outros -ismos que arriscam arrastar os Despertos cada vez mais fundo na escuridão.

Estamos nos questionando, “O que aconteceria se nós e nossos aliados levássemos um golpe devastador na busca por Ascensão, e alguém dizimasse nossos líderes espirituais?” A Esfinge é apenas parte da resposta para esta questão, mas é uma parte muito importante, talvez até mesmo a parte *mais* importante.

A ESFINGE



Estou chamando esta entidade de “Conselho Rebelde” ou “a Esfinge” por razões óbvias. Até onde posso afirmar, foi pouco depois da Tempestade de Avatares engolir Horizonte que o Conselho Rebelde começou a enviar mensagens a magos por todo o globo. Todas estas transmissões já tiveram instruções muito específicas e detalhes nelas. Elas serviram a um propósito. O propósito, ao menos por enquanto,

parece ser encorajar os magos Tradicionalistas. As missivas passam informações que dão vantagem aos magos em suas batalhas locais contra seus vários inimigos. Elas avisam de perigos e oferecem direção sobre onde e como atacar. As mensagens parecem não ser apenas benignas, mas úteis.

NINGUÉM SABE

Ninguém sabe quem ou o que eles são, ela é, ele é..., o que for. A Esfinge, ou Conselho Rebelde, obviamente tem tomado a decisão consciente de permanecer anônimo. O aspecto mais perturbador disto é que eles têm o poder para fazer isso. Ninguém conseguiu rastrear qualquer uma de suas mensagens até sua fonte, assim como ninguém conseguiu descobrir como o Conselho Rebelde sabe tanto.

Como a esfinge do Egito, a simples existência do Conselho Rebelde continua um mistério. A entidade representa um quebra-cabeças a ser resolvido, um quebra-cabeças quase impossível. A resposta para este enigma, como a resposta para o enigma da esfinge grega, será o próprio homem? É um pensamento interessante, mas atualmente apenas a Esfinge conhece a resposta para seu próprio enigma.

⊕ SIMBOLISMO POR TRÁS DA ESFINGE

Na mitologia grega, a esfinge tem a cabeça de uma mulher, o corpo de um leão e as asas de uma águia gigante. A palavra “esfinge” vem do grego *sphingo*, que significa estrangular, ou *sphingein*, apertar. A esfinge dos gregos estrangulava aqueles que não conseguiam responder seu enigma, aqueles que não eram inteligentes o suficiente, sábios o suficiente ou iluminados o suficiente para resolver seu mistério. Este simbolismo não escapou para alguns magos. A despeito das boas ações feitas pela Esfinge, muitos magos têm sérias preocupações sobre as metas a longo prazo da entidade.

A versão mais comum do mito grego da esfinge coloca a criatura em Tebas no fim de sua vida onde ela

ENIGMAS

Metrópolis sentou-se em sua mesa, controle remoto em uma mão, xícara de café na outra. Pela décima segunda vez naquela manhã, ele apertou o botão retroceder, contou até três, e então apertou PLAY. Deitou o controle remoto na mesa e puxou o colarinho da camisa. Desabotoou o botão da gola e fez um esforço para relaxar os ombros.

Na tela de TV, Brandon Quint e Padmanabhan Krishnam desceram as escadas na casa de Newcastle.

Metrópolis conhecia cada detalhe.

Quint desceu primeiro, então Krishnam. Eles pararam na base da escada. Krishnam apontou para indicar que Quint devia tomar uma posição no degrau de baixo onde um canto oferecia-lhe cobertura se alguém atacasse da frente da casa. Krishnam ficou atrás de Quint, um degrau acima, na escada.

A voz de Newcastle veio de cima, chamando a atenção de ambos homens daquela forma. “Paddy!” Newcastle gritou. “Oh meu deus, Paddy! Meu bebê. Oh deus, meu bebê! Não!” ambos homens voltaram-se completamente para olhar as escadas.

Os microfones mal capturaram o comentário de Krishnam. “Ele está morto.”

Metrópolis inclinou-se para frente, observando atentamente.

Quint olhou para Krishnam.

Metrópolis correu um dedo sobre a imagem de Quint na tela. Murmurou para si, “Ombros soltos. Bochechas relaxadas. Pálpebras baixas. Olhos endurecidos. A linguagem corporal sugere... repentina compreensão de algo que ele não gosta.”

Quint sacou a pistola das costas. Sem um momento de hesitação, ele a colocou na nuca de Krishnam e puxou o gatilho.

Metrópolis observou novamente enquanto o rosto de Krishnam se espalhava pela parede e escadas. “O que você descobriu, garoto?” ele perguntou indiferente à tela de TV. “De que lado você está?” Metrópolis virou de lado e deixou o vídeo reproduzir no fundo. Abriu uma pasta rotulada, “Newcastle, Darlana”. Várias fotos estavam dentro da pasta, mas no topo de toda papelada, Metrópolis havia colocado uma anotação. Ele pegou e estudou o símbolo da esfinge. O ícone já estava começando a se apagar.

declaradamente devorava os aldeões até alguém conseguir responder seu enigma. O enigma foi traduzido de muitas formas com o passar dos anos, mas a tradução mais comumente aceita é, “Que criatura tem uma voz, mas move-se em quatro patas pela manhã, duas no meio dia, e três ao anoitecer?”

Édipo resolveu este enigma. A esfinge poupou-lhe e lançou-se desfiladeiro abaixo para sua morte. Édipo salvou Tebas, mas sua história não teve final feliz. Para recompensar Édipo por salvá-los, o povo de Tebas fez de Édipo rei e deu-lhe sua rainha, Jocasta, em casamento. Tragicamente, Édipo descobriu que Jocasta era sua mãe. Horrorizado por sua participação no incesto, Édipo arrancou os olhos e passou o resto da vida incapaz de cuidar de si mesmo. A rainha perdeu seu marido, Édipo perdeu seu trono e a visão, Tebas perdeu sua liderança, e a esfinge perdeu sua vida. Ninguém ganhou nesta tragédia.

A resposta ao enigma, claro, é o ser humano. Ele engatinha de quatro como bebê, caminha nas duas patas quando adulto e precisa de ajuda para permanecer de pé na velhice. Alguns magos acham o simbolismo para isso, relativo ao Conselho Rebelde, digno de longa discussão. O Conselho Rebelde está sugerindo algo sobre sua relação com a humanidade, Adormecidos e Despertos? Está tentando ser nossa bengala em nossos últimos dias? Ou talvez o Conselho Rebelde acredite no devido ciclo de vida e morte, criação e destruição, como expresso no enigma. Talvez, como os Eutanatos, pense que seja seu dever assegurar que o ciclo permaneça intacto. Ou talvez acredite que pode controlar o ciclo, como a esfinge grega tentava fazer, ao manter o poder do conhecimento sobre a cabeça de suas vítimas. *Ha ha. Eu sei algo que você não sabe. Eu sei a resposta para o enigma.*

CONEXÃO EGÍPCIA

E então, há a esfinge egípcia. Ninguém diz que o ícone da esfinge usado pelo Conselho Rebelde refere-se à criatura grega. No Egito, a esfinge guarda enorme significado. Ela tem a cabeça de um rei ou faraó, e o corpo de um leão. Em Gizé, no Egito, próximo às pirâmides, fica uma estátua gigante de uma esfinge. Ela mede 73,5 metros de comprimento e 20 metros de altura em seu ponto mais alto. Seus construtores esculpiram-na na rocha viva, diferente das pirâmides, criando sua forma diretamente do escudo rochoso ao redor de Gizé.

Teoria Quéfren da Esfinge Egípcia: Temos apenas teorias quanto ao momento em que a esfinge egípcia foi construída e por que. Muitos eruditos parecem sentir que ela foi comissionada pelo Rei Quéfren na IV Dinastia (2558-2532 a.C.). Ela marca o fim do passeio que leva à Pirâmide de Quéfren. Outros acreditam que Quéfren tenha usurpado o trono do Faraó Djedefre, seu irmão mais velho, e então tomou a pirâmide e a esfinge

de Djedefre. O rosto da esfinge assemelha-se muito a Djedefre, um fator que apoia a teoria de que Quéfren tenham tomado o trono e a construção do lugar no meio do reinado de seu irmão. Djedefre depois construiu outra pirâmide em outro local, de qualidade inferior.

Entre as patas da esfinge em Gizé fica uma estela, uma laje de pedra esculpida com pictogramas egípcios. Comumente chamada de “Estela do Sonho”, esta laje conta a história de Tutmés IV da XVIII Dinastia (1400 a.C.), que veio à esfinge em uma época quando estava enterrada até o pescoço na areia, mil anos após o governo de Quéfren. Tutmés IV adormeceu sob sua cabeça e sonhou que a esfinge falava com ele. A esfinge contava-lhe que se retirasse a esfinge de sua prisão de areia, tornaria-se Rei do Egito. Inúmeras vezes no curso de sua história, a esfinge foi enterrada na areia e subsequentemente desenterrada. Tutmés IV provavelmente desenterrou a esfinge, e tornou-se Faraó, embora muitos acreditem que a história fosse nada mais do que propaganda política projetada para apoiar a legitimidade da reivindicação do trono por parte de Tutmés – basicamente, uma mentira. Esta mentira ainda senta-se entre as patas da frente da esfinge em Gizé, sendo recontada repetidas vezes para qualquer um que queira ouvir.

Teoria Órion da Esfinge Egípcia: Outros eruditos acreditam que a esfinge foi construída muito antes do reino de Quéfren. Evidências recentes de que a esfinge tivesse sofrido erosão da chuva suportam esta teoria. A erosão da água, tal como a que está em evidência na esfinge, só pode ter surgido como resultado das chuvas que aconteceram no norte da África entre a última Era do Gelo e a atual época interglacial (entre 10000 e 5000 a.C.). Os sinais da erosão de água sugerem fortemente que a esfinge seja muito mais velha que as pirâmides.

Os estudiosos também apontam que não há menção da construção da esfinge por Quéfren, apenas sua associação com a pirâmide que fica à esquerda e atrás da esfinge. Além disso, a posição das pirâmides sugerem que elas foram construídas como indicadores de algum tipo, que apontam para uma data anterior, um tempo com uma razão convincente para alguém construir a esfinge.

Um estudioso diz que as pirâmides estão posicionadas para corresponder ao padrão das três estrelas que constituem o cinturão na constelação de Órion. Constelações, enquanto o tempo passa, movem-se pelo céu. Elas nem sempre passam à mesma altitude mas migram gradualmente com cada ano que passa. Os egípcios compreendiam isto. De acordo com esta teoria, eles construíram as pirâmides como um código para referir-se a uma época que chamavam de “a Primeira Era de Osíris”. Osíris, um deus dos antigos egípcios, vive em Órion. A Primeira Era de Osíris ocorreu muito antes da

construção das pirâmides e foi considerado um tempo mágico e místico quando Osíris regularmente caminhava pela Terra. Com alguns cálculos simples e algum conhecimento de astronomia, podemos determinar que este tempo ocorreu por volta de 10500 a.C., aproximadamente 7500 anos antes da construção da pirâmide de Quéfren em Gizé.

A esfinge egípcia volta-se diretamente para o Leste, no sol nascente. Estudiosos também notaram que a Primeira Era (10500 a.C.) coincidiu com o início da Era de Leão, um tempo quando o sol nascente no equinócio primaveril passava pela constelação de "leão" do ponto de vista da Terra.

Tanto as pirâmides quanto a esfinge datam, através destas estimativas astronômicas, de 10500 a.C. O que isto significa? Alguns estudiosos sugeriram que, por algum motivo, um grupo de astrônomos construiu a esfinge para olhar para o céu em sua própria imagem, sua própria constelação no exato momento quando o mundo entrou na Era de Leão, então também construiu as pirâmides, 7500 anos depois, para concluir algum grande plano. Se existiu, quem foi este grupo? Que tipo de metas eles podem ter para esperar 7500 anos para colocarem uma nova marca sobre a face da Terra?

Se o cronômetro começou a funcionar no ponto quando as pirâmides foram construídas, preparando para outro passado 7.500 anos, então nós estamos aproximadamente há 4.500 anos no ciclo. Isto pode ser significativo?

Considere isto. Astrônomos previram que a Era de Aquário chegaria em algum momento durante a centena de anos entre 2000 e 2100 d.C. Este evento tem implicações particulares para o significado metafórico da esfinge pois Aquário coloca-se diretamente oposto a Leão no zodíaco. Em 2070 d.C., Órion ergue-se em sua inclinação mais alta (-1 grau, 50 segundos) em 58 graus, 11 segundos. Sua posição oposta ocorreu por volta de 10500 a.C., no início da Era de Leão, quando Zeta Orionis teve sua mais baixa inclinação de -48 graus, 53 segundos, e uma altitude meridiana de 11 graus, 8 segundos.

Certos estudiosos sugeriram que há um código integral para o zodíaco, uma mensagem encapsulada no tempo, que detalha a lendária catástrofe global em tantas culturas ao redor do mundo, incluindo o Grande Dilúvio, que ocorreu no fim da última Era do Gelo e que varreu boa parte da civilização ao redor do globo. Algumas culturas falam deste evento terrível como o escurecimento dos luminares ou a queima da Terra. Pode ser coincidência que tantas culturas tenham um mito de catástrofe comum? Pode ser mais coincidência que tudo isso pareça ter ocorrido pouco após a última Era do Gelo, por volta de 10500 a.C., quando se teoriza que a esfinge foi construída para refletir a ascensão da Era de Leão?

Teoria Desperta da Esfinge Egípcia: Evidências recentes encontradas em textos egípcios apoiam a ideia de que antigos magos usaram a esfinge em Gizé para um propósito sagrado. Estes textos sugerem que um grupo



de magos que “adoravam Osíris” enviariam novos iniciados ao labirinto subterrâneo acessado através do peito da esfinge. Só faz sentido que estes magos, quem quer que fossem, seguiram as pegadas dos construtores originais da esfinge. Não é difícil imaginar uma linha de Despertos iniciados em uma organização especial, uma sociedade secreta com conhecimento que apenas seus membros compartilhariam.

A humanidade moderna, nós Despertos concluímos, gosta de pensar que descobrimos todos os segredos deste mundo. Achemos difícil imaginar que podemos passar sobre mistérios antigos todo dia em nossa ida para o trabalho, ou olhar para eles em revistas sem ao menos perceber o que estamos vendo. Descontamos a ideia de que ninguém consegue manter segredos de nós, Nós, os iluminados da Tellurian. E ainda, isso acontece. Frequentemente. Como agora, por exemplo. O Conselho Rebelde, a Esfinge, conseguiu, até agora, manter um grande segredo de nós, a saber sua identidade. Não parece tão absurdo que possam ter escondido coisas de nós durante todo o tempo, ocultos bem debaixo de nossos narizes. É possível que eles realmente sejam tão antigos? Alguns dizem que são um grupo de punks espertinhos que recentemente Despertou e decidiu fazer a mãe de todas as brincadeiras. Alguns dizem que eles têm estado por aí há mais tempo que o próprio tempo. Quem está certo? Quem está errado?

CONEXÃO GALILEIA

A data, 10500 a.C., também tem significado para o mosaico da Sinagoga Beth Alpha. Estudiosos descobriram indicadores de tempo codificados no mosaico que apontam para 10500 a.C. O mosaico, localizado na Galileia, na base do Monte Gilboa no vale de Jizreel, é um templo antigo do século V d.C., tem o zodíaco em sua imagem central. No centro do zodíaco, há um homem em uma carroça puxada por quatro cavalos. Duas outras figuras animais proeminentes no mosaico: um leão rugindo e um touro Brahman. Observe que, na mitologia grega, o corpo da esfinge é a de um leão e a cabeça do minotauro é a de um touro. O minotauro, claro, tem ligações com o labirinto, símbolo de enigmas e quebra-cabeças. Nos cantos ao redor do zodíaco do mosaico, quatro “anjos”, estranhamente remissivos das esfinges, marcam as estações. O simbolismo é esmagador. O que tudo isso significa?

CONEXÃO GREGA

É coincidência que 10500 a.C. também tenha sido ligado ao mito grego de Astreia? Também conhecida como “donzela das estrelas”, Astreia foi a filha de Zeus e Temis. Ela serviu, como sua mãe, como uma deusa de justiça e julgamento. Durante a Idade Dourada, como os

gregos a chamam, os deuses caminhavam na Terra entre os mortais. Naquele tempo, diz-se que Astreia viveu na Terra. O mito de Astreia diz que os humanos caíram cada vez mais fundo em perversidade, entregando-se ao mau, até finalmente todos os deuses abandonarem o mundo e irem viver nos céus. Astreia e sua irmã Pudicitia (Modéstia) foram as últimas a partir. Elas deixaram a humanidade perversa para tornarem-se a constelação de Virgem. Vale a pena notar que o Grande Dilúvio e outras catástrofes declaradamente ocorreram como uma ação direta de justiça sobre o mau e perversidade da humanidade.

Astreia, a propósito, também é o nome de um pequeno corpo planetário em órbita ao redor do sol da Terra. Ele reside no espaço entre Marte e Júpiter. No final de 2001, Astreia aproximou-se de Aquário. Dois anos depois, ele se aproxima de Leão. Leva um pouco mais de quatro anos para Astreia fazer seu caminho ao redor do zodíaco.

CONEXÃO KX76

Em 2001, os cientistas mortais descobriram um novo planeta no sistema solar da Terra. Este planeta, chamado 2001 KX76, está passando seu tempo próximo a Netuno. Tanto Netuno quanto KX76 estão atualmente passando pelo signo do zodíaco de Aquário. Pode esta ser outra coincidência? De onde ele veio? Por que não foi registrado antes, nem em relatórios mortais nem mágicos? Por que ele estava se escondendo? E qual significado ele carrega agora que o olho mortal voltou-se para ele? A realidade é consciência.

Este corpo planetário recém descoberto tem um diâmetro de aproximadamente 1270 quilômetros. Cientistas determinaram que tem uma coloração distintamente vermelha. O que tudo isso significa? Talvez nada. Talvez tudo. Entretanto, as coincidências são surpreendentes.

JUNTANDO TODAS AS PEÇAS

Ao longo da história, vemos leões e touros nos registros mitológicos de muitas civilizações. No *Livro de Kells* céltico, encontramos imagens destes animais com destaque. Leões? Na antiga Bretanha? Tantas coincidências, tantas estranhezas. Por quê? Não é hora de começar a fazer a pergunta?

Os magos farão. Agora. Eles começarão a olhar mais atentamente as várias mitologias do mundo, em cada continente em cada era, procurando por uma chave que irá unir todas as peças. As dicas nos vêm em muitas línguas diferentes, em muitas formas de arte diferentes.

A questão se torna, por que perdemos este conhecimento antigo, a sabedoria que nossos ancestrais parecem ter tentado nos passar? Enquanto os magos

estão lá fora explorando a Tellurian e lutando contra a invasão da tecnologia estática, eles podem ter negligenciado algo ainda maior? Algo ainda mais importante e muito mais poderoso do que a Tecnocracia pode estar à espreita, enviando missivas que direcionam os Despertos para um passado distante.

Os próprios planetas parecem se ligar ao eixo deste enigma. Toda a Tellurian se torna uma placa de mensagens com um aviso inerente na transição de corpos celestiais. A Umbra carrega diversidade, diferentes pontos de vista. Está desmoronando. A realidade, parece, está sendo reduzido como um bom caldo, a sua massa mais simples e mais concentrada.

Quando ameaçado, o porco-espinho torna-se tão pequeno quanto possível. Ele vira uma bola e puxa todos seus apêndices. Ele confia em seu pelo duro para desencorajar seus predadores.

LIDANDO COM A FRUSTRAÇÃO DO JOGADOR

O mistério ao redor da Esfinge pode frustrar seus jogadores se não tomar cuidado. Eles não podem descobrir a verdadeira identidade do Conselho Rebelde ainda, mas podem não saber isto e podem querer tentar. Você pode manter sua frustração a um mínimo ao dar-lhes outras metas a alcançar. Não faça da descoberta da identidade do Conselho Rebelde o único objetivo de seu jogo.

A Esfinge e suas mensagens são uma ferramenta para você usar para adicionar mistério e suspense ao seu jogo. É apenas uma ferramenta, não o foco da história. O foco da história é o conteúdo da mensagem, não o remetente.

⊕ SIMBOLISMO POR TRÁS DO ENIGMA

O enigma leva você onde o dogma não consegue levar. Nós não criamos o caminho para a Ascensão; nós o exploramos.

O que isto significa, esta frase citada em tantas missivas do Conselho Rebelde? Não escapou da atenção de ninguém que o tema dos enigmas, labirintos e mistérios corre como um fio prateado por cada aspecto desta entidade.

Em pedaços, está uma mistura de quebra-cabeças. Em sua totalidade, é um quebra-cabeça maior.

E ainda, pistas têm surgido. Elas são encontradas nas transmissões que vêm da Esfinge para os Despertos. O mago inteligente olha para os detalhes, para os pequenos pedaços, mas também olha para a totalidade, para as implicações maiores da mensagem. Enquanto o

número de missivas aumenta, torna-se mais e mais claro que o Conselho Rebelde tem uma filosofia particular e metas que a apoiam. Esta filosofia tem dois componentes óbvios.

INTER-TRADIÇÃO

Todas as estradas levam a Roma, ou assim o dizem. No caso do Conselho Rebelde, esta frase parece significar que todas as filosofias levam a uma verdade. O Conselhor Rebelde não parece abrigar qualquer preconceito contra ou por uma Tradição em particular. Magos de cada Tradição representada no Conselho receberam missivas deles, assim como alguns das Tradições não afiliadas tais como os Vazios. Isto pareceria implicar que o Conselhor Rebelde não tem favoritos.

Eles não apenas não tem favoritos, mas não abraçam qualquer visão em particular de como chegar à Ascensão, exceto para dizer que não há um único caminho conhecido. Ao simplesmente avaliar sua escolha de palavras, pode-se dizer que eles usam uma terminologia muito mais geral para os termos específicos à mágica. Eles não falam, por exemplo, para Coristas sobre canções ou notas ou qualquer coisa relacionada a música. Suas falas curtas e avisos, quando ocorrem, mantêm uma neutralidade de filosofia enquanto ainda guarda os limites do conhecimento mágico. Por exemplo, o excerto a seguir de uma das missivas enviadas a um Irmão de Akasha, não faz menção ao Caminho ou a algo relacionado às filosofias da Tradição:

Na Lavanderia Chinesa, não fale com o homem com o dente dourado. Não reconheça sua presença. Ele não enxerga e só irá reconhecê-lo se fizer algum barulho. Ande até o beco. Aqui, você será tentado a parar, alterar seu curso. Sob circunstância alguma você deve se desviar de sua missão. Aqueles que morrerem não lhe dizem respeito. Você tem uma meta específica, um destino que aguarda-o atrás da terceira porta à direita, a porta azul. Uma vez dentro, só a mágica irá protegê-lo. Uma vez dentro, você estará completamente além do reino da razão. Deixe sua mente livre. O enigma leva você onde o dogma não consegue levar. Nós não criamos o caminho para a Ascensão; nós o exploramos.

ANTI-DOGMA

De algumas formas, o CR parece estar dizendo que todo mundo está errado, que todos os caminhos previamente seguidos para a Ascensão não funcionam. Muitos magos acham esta ideia ofensiva. Eles passaram suas vidas inteiras dizendo aos outros que haviam vivido suas vidas do modo certo, usaram sua mágica do modo certo, e acreditam do modo certo. Claro, muitos destes Tradicionalistas conservadores não acreditam que o que pregam seja dogma. Não, não é dogma, é a verdade. Todo mundo ensina dogma. Mas, quem está certo? Todos pensam que sua própria Tradição está certa, claro.

E então, junto vem a Esfinge, o Conselho Rebelde, e sugere que talvez todos estejam errados. Pode ser que os magos tenham permitido que seus egos tenham se entrelaçado fortemente com suas filosofias de tal modo que pararam de escrutiná-los? Não é uma ideia muito rebuscada. Muitas organizações e instituições sofrem de uma morte lenta e dolorosa por terem acreditado em suas próprias mentiras. Elas pegaram suas teorias, as mergulharam em ouro e então curvaram-se para adorar os construtos que fizeram. Eles santificaram as próprias teorias, como a adoração ao ídolo ao invés do deus a quem representa. De muitas formas, eles estão adorando a si próprios. Eles, afinal, construíram as belas teorias. Por as teorias serem especiais, assim deve ser o teórico. Mas, existem problemas com isto.

Um: Como um todo, eles não estão mais próximos da Ascensão, nem são mais especiais, do que qualquer um. Dois: Eles ficaram cegos por suas próprias teorias glorificadas e param de procurar por mais e diferentes pontos de vistas. Três: Nem tudo que brilha é ouro. Quatro: O ídolo interior gradualmente começa a decair e a coisa toda desmorona por dentro.

As missivas da Esfinge lembram consistentemente os destinatários a abrirem suas mentes, relaxar suas pré-concepções e abandonar seus dogmas. Elas definitivamente parecem implicar que há uma verdade popular, mas que a verdade não é tão descritível quanto muitas Tradições gostariam. *O quanto flexível você pode ser?* perguntam as missivas. *Você é muito anal? Está muito investido do dogma de sua Tradição?*

Para o que vale a pena, a palavra “dogma” vem da mesma raiz antiga, *dokein* (que significa parecer bem, pensar), que as palavras “paradoxo” e “ortodoxo”.

UNIFICAÇÃO

Você perdeu nosso caminho? Nos tornamos muito políticos ou divididos? Passamos muito tempo preocupados com o que nossos vizinhos estão fazendo ao invés de prestar atenção nas nuvens de tempestade que se moviam por toda a vizinhança? Talvez.

A Esfinge parece dirigir todas as Tradições para trabalhar juntas, queiram elas ou não, estejam cientes do esforço cooperativo ou não. Frequentemente, membros de diferentes Tradições descobrem que são engrenagens importantes em um plano muito maior que inclui outros que também receberam as transmissões e que estão agindo em suas próprias diretivas únicas. Alguns magos, indubitavelmente, irão se comparar a peças de xadrez em um tabuleiro. Eles se ressentirão de que o Conselho Rebelde parece os estar usando. Quem pode culpá-los?

Mas o mago que abandona seu ego e olha para o que a Esfinge está fazendo sem deixar o medo e os hábitos defensivos ficarem no caminho pode descobrir uma perspectiva interessante sobre a entidade. Ele pode se perguntar se as Tradições se perderam do caminho da

Ascensão devido à preguiça moderna, à fadiga diária, gerações de ignorância empilhadas, angústia pós-moderna ou qualquer outra das muitas causas citadas para a crescente apatia entre os Despertos.

Se olhar mais atentamente, pode perguntar-se, “E se?” E se? E se esta apatia não for natural? E se for uma doença ao invés de uma falha de caráter? E se os Despertos foram expostos a algo que não conseguem combater, se conseguirem encontrar o antídoto? E se o Conselho Rebelde sabe que o caminho para a cura não segue mais a mesma rotina que já seguiu? E se nossos inimigos colocaram muitos obstáculos no meio dos vários caminhos das Tradições? E se os Despertos precisam encontrar um novo caminho, que exigirá todos seus talentos, todos seus diferentes pontos de vista e toda sua diversidade para limpá-lo do definhamento e de perigos? E se?

Claro, ninguém conhece as respostas para estas perguntas. Talvez mesmo a Esfinge não saiba a resposta para seu próprio enigma. Talvez ela não a saiba até ser falada, e então a reconhecerá e a achará tão desarmante que irá se lançar no Abismo. Ninguém sabe.

MÓEDA DE DEZ LADOS

Metrópolis correu os dedos sobre o símbolo que se apagava. Ele mal podia detectar diferença na textura entre o papel e o papel com a marca. Era tinta. Eles o asseguraram disso nos laboratórios. Aparentemente, era tinta apagável, pois Metrópolis podia quase ver a imagem gradualmente tornando-se menos visível. Quase. Ele certamente percebeu quando colocou a mensagem de lado por um momento, então olhou novamente.

Para sua surpresa, a inscrição não estava se apagando junto com o símbolo. Pela centésima vez, Metrópolis leu a mensagem. Ela dizia, “A verdade bloqueará sua mente quando encontrá-la. Continue procurando. Você ainda não está lá. O enigma leva você onde o dogma não consegue levar. Nós não criamos o caminho para a Ascensão; nós o exploramos.”

Metrópolis cerrou os dentes. A nota o deixava indignado. Havia se convencido de que tinha encontrado a verdade. Havia se estabelecido em sua zona de conforto. Esta nota havia cutucado fundo em seu subconsciente e despertado todos os monstros que ele havia trancado no nível mais baixo de seu fundamento interior. Ele realmente ficaria muito mais feliz se as questões, os monstros, continuassem dormindo. Uma vez despertados, contudo, não haveria volta. Tudo o que foi preciso foi uma breve nota que os fez realizar-se a pergunta, “Que verdade eu perdi?” De algum modo, ele sentiu que sua pergunta tinha implicações muito mais amplas do que apenas imaginar por que Quint atirou em Krishnam.



Tantas teorias, tão pouco tempo. Os Despertos são seres criativos. Eles indubitavelmente apresentarão centenas de explicações para a entidade que está enviando as mensagens. Esta não é de forma alguma uma lista abrangente. Classifiquei as mais plausíveis. As listo e explico abaixo.

CONSELHO DAS NOVE

Uma teoria sugere que as mensagens estão realmente vindo do Conselho das Nove. De acordo com isto, o Conselho descobriu uma forma de chegar a nós de além da Tempestade de Avatares. Seja por escolha ou por força, eles não conseguem cruzar fisicamente a barreira para juntarem-se a nós, mas conseguiram fazer contato. Os pensamentos variam como se estivessem enviando mensagens diretamente ou usando agentes para entregá-las deste lado da Tempestade. Se estão usando agentes, eles não se revelaram.

Apoio

— Sabemos de poucos magos, fora nossos anciões, que sabem o que os mensageiros sabem e que podem afetar a mágica coincidente da forma que esta entidade afeta.

Discussão

— Por que o Conselho das Nove esconderia sua identidade de nós? Por que eles tornariam tudo um mistério? Por que eles não contataram diretamente os membros de suas próprias Tradições?

Variantes

— O Conselho das Nove escolheu desaparecer para adotar uma atmosfera de evolução no corpo político estagnado das Tradições, e ainda, não consegue nos abandonar totalmente nestes tempos difíceis.

— O Conselho está testando o resto de nós, por alguma razão. Eles definiram a coisa toda só para ver quem está realmente levando a sério a Ascensão e quem não está, quem é leal e quem não é.

— O Conselho escolheu o anonimato para se proteger de alguma ameaça ainda desconhecida pelo resto de nós. Isto poderia ser o porquê dos outros Mestres não terem assumido a liderança.

— Apenas alguns dos membros originais do Conselho continuam vivos. Esta teoria ainda divide-se em acusações de traição e assassinato. Aqueles que apoiam esta teoria acreditam que os anciões que sobreviveram escolheram permanecer anônimos para que ninguém suspeite de sua traição até que tenham conseguido estabelecer uma nova base de poder.

— Algo consumiu o Conselho das Nove, incluindo

seu conhecimento de mágica e do mundo moderno. Esta entidade usa a esfera de Mente para aprender mais dos magos que contata. Então surge a questão da fibra moral da entidade. Ela quer fazer o bem, ou está meramente agindo baseada na estrutura mental dos anciões que absorveu? Isto irá mudar se continuar a crescer através da incorporação de pensamentos, memória e sentimentos de outras criaturas que encontrar?

CONSELHO REBELDE

Alguns magos podem teorizar que esta entidade quer usar a perda trágica de Horizonte e do Conselho das Nove para promover sua agenda política. Talvez esta entidade esteja realizando uma jogada calculada por poder sobre as Tradições.

Apoio

— Muitos magos levaram as missivas muito a sério e seguiram as direções enviadas sem questionar.

— Por as transmissões terem se provado consistentemente inteligentes, não é concebível que o remetente (ou remetentes) seja extremamente esperto. Assim, não é difícil imaginar que o remetente é capaz de manobras políticas muito sutis e planejamento de longa duração.

— Começar no anonimato permite à entidade desenvolver uma reputação sem ter de lidar com preconceito com base em Tradição, idade, aparência, histórico ou nível de poder mágico.

Discussão

— Dada a quantidade de conhecimento e controle mágico que esta entidade tem mostrado, não faz sentido que ela precise se esconder por trás de um manto de anonimato.

— Por que tanto anonimato? Se a entidade tem a habilidade de permanecer completamente anônima, por que não desenvolver uma identidade para si? Por que não criar uma imagem e vendê-la?

Variantes

(Você talvez ouvirá diferentes combinações de todas as variações a seguir.)

— A entidade é um mago.

— A entidade é um grupo de magos.

— O Conselho Rebelde quer apenas poder político.

— O Conselho Rebelde realmente tem o melhor dos interesses nos Adormecidos e nos Despertos.

— O Conselho Rebelde não é realmente constituído de Despertos, mas compreende alguns outros tipos de seres “iniciados”.



INCONSCIÊNCIA UNIVERSAL

Tem se sugerido que talvez as missivas não venham realmente de um grupo específico de seres vivos e respirantes. Ao invés disso, as transmissões surgem da superconsciência da Tellurian. A Esfera de Mente jaz no núcleo de tudo. Ela tem poder sobre todas as outras Esferas. Aleije Mente e aleija todo o ser. Fortaleça Mente e aumentará a habilidade do ser em manipular todas as outras Esferas. A Tempestade de Avatares não apenas afetou a Umbra, mas também teve influência sobre o reino interior de cada indivíduo. Ela tocou lugares que poucos conseguem ver, dentro de cada pessoa, e dentro da mente do universo. Esta teoria sugere que estas transmissões são fenômenos nunca realmente vistos antes. Elas são as mensagens dos egos interiores das pessoas, de sua consciência superior, seus super-Avatares. Estas mensagens guiam e dirigem os Despertos, ao trazê-los para a informação que eles já guardaram. Estas mensagens conectam os Despertos a outros através de atalhos no Padrão da Inconsciência Universal. Além disso, elas se manifestam de uma maneira consistente com as próprias expectativas do Desperto e dentro das regras de sua atual realidade. As mensagens “instintivamente” evitam o Paradoxo.

Apoio

— A fonte destas transmissões parece ter um corpo de conhecimento que nenhum ser vivo pode razoavelmente ter. Ela não apenas conhece segredos

sobre um grupo particular, mas parece ter seu dedo proverbial em cada pulsar.

Discussão

— Se são nossas mentes manifestando um tipo de batida na subconsciência, então por que não estamos cientes disso? Por que não há evidência física de alguém realmente escrevendo as notas ou discando um número no telefone ou gravando uma fita? Nossas mentes subconscientes são tão espertas que cobrimos nossos rastros também?

— Se as transmissões não são nada além de alucinações causadas por nossas próprias mentes, então por que os outros podem vê-las e ouvi-las também?

Variantes

— Não é uma Consciência Universal, mas nossos Avatares que estão se intensificando e tornando-se mais ativos. Eles estão se fazendo sentir de formas mais físicas e ofensivas.

— Uma forma de Silêncio começou a se espalhar entre os Despertos. Este desequilíbrio, combinado com estresse e preocupações, faz com que aqueles afetados apaguem e mergulhem numa fonte mais profunda de conhecimento e orientação.

INFESTAÇÃO⊕

Alguns magos podem sugerir que a Tempestade de Avatares abalou a Umbra o suficiente para que uma criatura nova e anteriormente desconhecida começasse

a emergir.

Apoio

— As missivas sempre têm um tom assustador que implicariam que não são habituais da Terra.

— Se as criaturas têm existido fora do Padrão local, ou escondidas profundamente dentro dele onde não temos sido capazes de detectá-las até agora, então seguiria que elas continuassem a permanecer escondidas de nós. Isto explicaria nossa incapacidade de rastrear o remetente das missivas.

Discussão

— Uma entidade nova ao nosso mundo não saberia, teoricamente, o bastante sobre nossa tecnologia para usá-la para cobrir sua mágica com efeitos coincidentes. Elas não saberiam, presume-se, o que é um telefone, ou um gravador de CD, por exemplo.

Variantes

— A Tempestade de Avatares libertou algo que estava trancado por algum motivo. Está aqui agora, para bem ou para mal. A questão que não quer calar é de que lado está.

— A Tempestade de Avatares despertou algo que estava há muito tempo dormindo. Agora está desperta e querendo brincar.

— O advento da Tempestade de Avatares levou uma alma muito velha a sair do esconderijo. Um antigo mago repentinamente olhou em volta e descobriu que estrago havíamos causado. Por qualquer razão, este ancião imortal decidiu que é tempo de assumir o assunto em suas próprias mãos.

— A Tempestade de Avatares chamou a atenção de seres muito mais velhos e mais poderosos do que os Despertos. Estes seres buscam colocar o mundo de volta no caminho da Ascensão. As transmissões carregam o código para descobrir sua identidade. Em particular, um Corista Celestial me sugeriu que as missivas dão pistas para um tom que, quando cantado em coro, harmonizaria toda a existência.

ARMADILHA

As “teorias de armadilha” indubitavelmente abundam. Muitos magos podem acreditar que alguém está preparando os Despertos para uma queda. As missivas encorajam os Despertos a confiar no remetente. As ações que estas missivas encorajam podem ser parte de um padrão maior que não conseguimos ver ainda que possa formar uma armadilha da qual não conseguiremos escapar, ou possa iniciar um curso de eventos que não pode ser alterado, como uma fila de dominós tombando. Os magos podem falar desdenhosamente da natureza confiante de seus companheiros Despertos. Estes magos podem dizer que os Despertos não conseguem funcionar sem líderes fortes e, assim, tornaram-se como crianças carentes e amedrontadas que perderam os pais. Eles

dizem que estas crianças amedrontadas entraram no carro com qualquer adulto sorridente que calhou de aparecer e simbolizar segurança para elas.

Apoio

— Ninguém apresentou uma boa razão para o anonimato do remetente. Todos concordam, entretanto, que ele certamente deve ter algo a esconder.

— Muitos magos saltaram para apoiar esta nova liderança, e até mesmo arriscar suas vidas para cumprir com as instruções dadas a eles nas transmissões.

— Por que o remetente não se envolve? Por que ele usa outros como peões?

Discussão

— Que propósito tal armadilha poderia ter? Humilhação não parece uma razão boa o bastante para chegar a tais extremos.

— Por que uma entidade que sabe tanto quanto esta vai a tal distância para preparar uma armadilha? Parece deselegante e desnecessariamente complexo comparado ao que a entidade tem o potencial para realizar.

Variantes

— Um grupo de jovens magos decidiram tirar vantagem da atual falta de liderança entre as Tradições.

— Um grupo de magos de fora das Tradições decidiram fazer os magos Tradicionalistas parecerem tolos.

— A armadilha final exige a ajuda de muitos magos pois a entidade que prepara a armadilha não tem realmente o poder para fazê-la funcionar. Assim, a entidade está pacientemente reunindo seguidores que então serão enganados a fazer seu lance.

— A armadilha resultará nas mortes de muitos magos que se permitirão ser levados a situações sem vitória.

Há a posteridade, e esta é uma razão boa o suficiente para documentar as mudanças que ocorreram desde que a Grande Tempestade nos cortou de Horizonte. Nada será o mesmo. Mesmo se conseguirmos estabilizar os reinos umbrais, nada pode remover a lembrança de nossa própria vulnerabilidade de nossos corações. Estamos no topo da montanha mais alta que conseguimos imaginar, e ao invés de sentir que governamos o mundo, descobrimos o quanto pequenos e insignificantes realmente somos. Como pode isso não nos mudar tão profundamente em nossos santuários interiores quanto em nossos santuários exteriores?

— do “Relatório Hendley sobre o Estado das Políticas Entre as Tradições Pós-Tempestade”

SEGUIDORES DA ESFINGE



Alguns magos receberam favoravelmente a Esfinge, em graus variáveis. Em cada população, você encontra aqueles que estão muito ansiosos por algo novo, algo melhor, algo que lhes dê esperança, eles saltam no primeiro interlocutor a aparecer. Outros gostam do que veem, mas avançam com mais cuidado. Outros ainda rejeitaram completamente a

Esfinge e veem-na como uma ameaça a

tudo que acreditam. E então existem aqueles que vão a extremos em uma direção ou outra. Nem todo mago tem juízo. É triste, mas verdade. A habilidade de brandir Quintessência não o torna automaticamente sábio, são ou inteligente. Desnecessário dizer, tem havido um amplo espectro de reações ao Conselho Rebelde.

APOIADORES CONSERVADORES

Muitos dos Despertos parecem cair nesta categoria. Quando recebem uma missiva, eles agem sobre ela e seguem suas direções. Contudo, o fazem cuidadosamente. Checam as coisas antes. Eles podem falar com seus anciões para obter conselhos.

Muitos daqueles que caem nesta categoria não estão fazendo nada mais do que aguardar por seu momento, esperando para ver para que lado o pêndulo irá pender. Ninguém sabe o que acontecerá se o destinatário não fizer o que a Esfinge diz, se a pessoa será punida ou não. Este tipo de dado simplesmente ainda não está disponível. Houveram aqueles que ignoraram as missivas. Vidas foram perdidas como resultado, mas não houve punição para aqueles que ignoraram as missivas. Ainda que não tenham sofrido punição, outras vidas foram perdidas. Talvez seja tudo semântico, mas estes apoiadores conservadores ainda guardam alguma dúvida, pensando que o Conselho Rebelde possa puxar o tapete de baixo deles. E ainda, eles não têm bons motivos para apoiar e enaltecer a entidade.

APOIADORES ENTUSIASTAS

Mais otimistas do que os apoiadores conservadores, os entusiastas abraçaram a chegada do Conselho Rebelde. Eles sentem a atmosfera de mudança e escolhem acreditar que o Conselho Rebelde veio para liderá-los através da Ascensão. Eles olham em volta para o estado atual de suas Tradições e em seus passados, e acham que falta tudo. Os apoiadores entusiastas da Esfinge animam-se, das margens, como alguém se

animaria no time vencedor – ou talvez como o oprimido. A chave aqui, contudo, é que eles fazem isso das margens.

Apoiadores entusiastas acreditam que o Conselho Rebelde fará tudo certo, mas não fazem nada extremamente heroico. Se obtiverem uma missiva, seguirão as direções bem e com entusiasmo. Mas, no resto do tempo, eles estão só aguardando por mais direções. Como crianças pequenas procurando pelo Treinador e aguardando para que ele diga-os o que fazer.

APOIADORES FANÁTICOS

Os fanáticos pegaram a bola e fugiram com ela. Por qualquer razão, eles chegaram à conclusão de que o Conselho Rebelde agora é o novo deus. Muitos que tiveram suas vidas salvas, ou que foram puxados de circunstâncias muito desagradáveis pelas missivas da Esfinge, acham ofensivo culpar o Conselho Rebelde de qualquer modo. Alguns proclamam que qualquer um que seja inimigo da Esfinge também é seu inimigo, incluindo membros de sua própria Tradição.

Alguns fanáticos dedicam-se a descobrir quem recebeu uma transmissão da Esfinge, para que possam servir como suporte se houver uma missão. Eles contatam o destinatário e oferecem poder de fogo, poder mágico, reunião de informações, o que for preciso. Eles são bastante agressivos, e começaram a construir um tipo de manual sobre como o Conselho Rebelde quer que abordem suas missões. Eles pegam as instruções dadas nas transmissões, as documentam, comparam, e apresentam as “regras” de comportamento em várias situações. Se a Esfinge disser a um destinatário observar por três dias antes de entrar no depósito, então alguns fanáticos tomam isto para dizer que devem observar cada depósito por três dias antes de entrar. É radical, sim, mas este é o porquê deles serem chamados de fanáticos.

Um grupo de fanáticos começou a se chamar “Os Emissários”. Ainda que não tenham exatamente se divorciado de suas Tradições, eles ameaçam fazer isso enquanto se reúnem a serviço da Esfinge. Eles recrutam ativamente novos membros, cantando os louvores do Conselho Rebelde para qualquer um que os ouça. Sempre que ouvem notícias de uma nova transmissão, eles imediatamente correm até ela e tentam tomar o controle, como se recebessem pontinhos se estivessem no lugar do destinatário e aceitassem o perigo. Os Emissários acreditam que têm um propósito especial, um destino. Acreditam que o Conselho Rebelde os escolheu para espalhar a palavra a todos Despertos.

CONTAPREENSÃO

O telefone tocou. Metrópolis recém havia apertado o PLAY no controle remoto. Observou Quint e Krishnam descenderem as escadas, uma mão no aparelho, outra segurando o controle remoto. Pressionou o botão apropriado para emudecer o som da televisão. No terceiro toque, ele atendeu o telefone, "Metrópolis".

"Sr. Metrópolis, aqui é o Dr. Hawthorne."

"Sim, doutor", Metrópolis respondeu, um olho na televisão. Ambos homens haviam se virado para as escadas. Metrópolis podia imaginar o som do aparente pesar de Darlana Newcastle enquanto gritava. A cena deixou Metrópolis estranho, com o volume baixo. Estranho. Desligado. Porém, perfeito.

"Senhor, estava imaginando se poderia falar com você a respeito de sua vigilância sobre Darlana Newcastle. Tenho algumas perguntas que podem nos ajudar a revelar onde eles foram."

"Você tem algumas perguntas?" Metrópolis murmurou, focou lentamente voltando-se mais e mais para a televisão. Ele observou os lábios de Krishnam se moverem. Perfeito. *É perfeito*, ele pensou. *Verdade encapsulada.*

"Sobre a Sra. Newcastle, sim. Eu gostaria de me encontrar com você esta tarde. 13 horas. Virei ao seu escritório, se não tiver objeção."

Metrópolis descobriu-se imaginando se sabia o que Darlana Newcastle havia encontrado. Desejou ter os registros dos quartos do andar de cima. Imaginou-a segurando o corpo morto de seu filho. Ele só queria descobrir tudo. *É um enigma*, pensou enquanto observava Quint disparar em Krishnam de novo. *O enigma leva você onde o dogma não consegue levar. Nós não criamos o caminho para a Ascensão; nós o exploramos.*

"Sr. Metrópolis?"

"13 horas. Está bem, Doutor. Nos veremos." Metrópolis não podia esperar por uma resposta, mas deitou o aparelho em seu berço. *Nós o exploramos.* Rebobinou a fita e tocou-a novamente, desta vez em movimento lento. E observou cada passo.

Desta vez, a lâmpada se acendeu. Metrópolis sentou-se. Quint disparou em Krishnam. Metrópolis balançou a cabeça, "Não sei o que aconteceu naquele quarto. Como Krishnam sabia?" Quint respondeu àquela questão por ele. Krishnam não deveria saber.

OPONENTES DA ESFINGE



...falsas suspeitas serão consideradas e prudentemente respeitadas, tanto mais que serão facilmente despertadas, pois qualquer um que tenha uma consciência culpada pode facilmente ser levado a acreditar que as pessoas estão falando sobre ele.

— Maquiavel, *Discorsi*

Alguns magos se opõem à Esfinge, em graus variáveis. Por alguma razão, eles decidiram que o Conselho Rebelde não tem as melhores intenções dos Despertos

no coração. Talvez eles conhecessem alguém que morreu numa missão sugerida pela Esfinge e agora estão furiosos. Talvez sintam-se culpados por não seguirem a informação que receberam da Esfinge e outros morreram. Eles conduzem seus sentimentos de falha para o Conselho Rebelde, venenosamente. Existem milhares de motivos por que alguém pode chegar à conclusão de que o Conselho Rebelde é ruim, alguns mais lógicos do que outros.

OPONENTES CONSERVADORES

Eles resmungam. Você conhece o tipo. Eles não gostam do Conselho Rebelde, mas não têm realmente um bom motivo para isso, e em suas mentes, eles não precisam de uma razão. Eles apenas têm um pressentimento. Ou estão entrando na onda junto com alguns amigos. Oponentes Conservadores ainda podem ter sua opinião mudada com relativa facilidade. Eles não estão presos em

sua oposição.

Oponentes conservadores normalmente não importam-se em dizer às pessoas como se sentem. Eles olham a Esfinge com ceticismo pessimista. Se recebem uma missiva, podem agir sobre ela, mas não sem ter certeza de que seus traseiros estejam cobertos primeiro. Eles obtêm permissão do líder da cabala ou superior na Tradição, então podem passar a bola para cima se tudo for para o Inferno. Mesmo que não passem a bola, eles buscam a informação da transmissão como um ganso selvagem persegue. Assim é como eles normalmente pensam. Mesmo quando provados errados, eles ainda não engolem que o Conselho Rebelde seja algo além de alguns punks insignificantes com sorte.

OPONENTES ENTUSIASTAS

Estes caras gostam de bater no Conselho Rebelde. Eles desdenham da coisa toda porque estão convencidos de que a Esfinge ou é uma grande farsa ou um truque, uma armadilha. Eles não confiam no Conselho Rebelde. Encorajam extrema cautela quando envolvidos com algo a ver com a Esfinge. Você pode dizer que estes são os teóricos da conspiração.

Para seu crédito, aqueles que caem nesta categoria frequentemente são os mais ativos em pesquisar a Esfinge e tentar descobrir quem ou o que ela é. Eles acreditam que encontrarão uma força malevolente por trás das missivas, mas isso leva-os a trabalhar muito mais para descobrir a identidade do Conselho Rebelde. Para muitos, é apenas a



distração que precisam para arrastá-los para fora de sua apatia. O mistério os reenergiza.

⊕⊕ONENTES FANÁTICOS

Mais do que mera desconfiança motiva os oponentes fanáticos da Esfinge. Estas pessoas temem o Conselho Rebelde. Eles odeiam a ideia de novos líderes, um novo paradigma político, mudança... Em muitos casos, eles só querem que as coisas continuem do jeito que têm sido há séculos. *Por que mudar se não está quebrado?* perguntam. Eles são ofendidos pela ideia de que alguma entidade anônima ousaria dizer-lhes o que eles devem fazer.

Oponentes fanáticos, claro, não acreditam que o Conselho Rebelde é realmente o Conselho das Nove disfarçado. Eles veem a Esfinge como um usurpador, um arrivista. Eles amariam ensinar aos novatos uma lição de

modos e respeito. Acreditam que estão guardando seus companheiros magos e mortais contra os intrusos. Isto é, talvez, por que eles se chamam de “Os Guardiões”.

Existem também aqueles oponentes fanáticos que acreditam que o Conselho Rebelde os ferrou. As pessoas morreram em missões iniciadas pela Esfinge. Missões que deram errado. Isto deixa cicatrizes. Quando está lidando com uma realidade mutante, e por vezes, sanidade mutante, o Conselho Rebelde torna-se o bode expiatório perfeito a culpar quando as coisas dão errado. Ele não tem rosto, não tem nome, não tem nada. Assim como as pessoas são mais prováveis a queimar rudemente outra pessoa online, onde podem fazer isso anonimamente para um alvo anônimo, também é mais fácil odiar uma entidade que não tem humanidade óbvia. Ira, pesar e medo são emoções fortes. Elas podem produzir monstros.

CONCLUINDO



Se nada mais, pode se dizer que a Esfinge despertou. Onde quer que se insira, pessoas encontram suas vidas afetadas. Pessoas morreram. Elas não necessariamente morreram pela influência direta da Esfinge, mas morreram. A Esfinge não parece importar-se. Ela tem sua própria agenda. A seu favor, o Conselho Rebelde não força ninguém a responder as missivas. Ele não faz ameaças diretas. De vez em

quando, ele avisa de consequências sinistras se o destinatário não as seguir, mas estas consequências não vêm da própria Esfinge.

Em meu estudo sobre esta entidade, encontrei muitas ambiguidades para meu conforto. Ainda não consigo confiar em sua benevolência, e recomendo que toda a situação seja abordada com cautela. A Esfinge conseguiu, em muito pouco tempo, influenciar muitos Despertos e mesmo setores inteiros da sociedade Desperta. A verdade é que as missivas do Conselho Rebelde raramente deixam seus destinatários inalterados. Qualquer caminho que o destinatário escolha, ele sente as repercussões. Prevejo que em breve virá um dia em que eu também sentirei a influência da Esfinge sobre a minha vida. Só espero que eu e aqueles a quem amo sobrevivam a esta *ajuda*.



CAPÍTULO TRÊS: FATORES REBELDES (NARRATIVA)

Isto posto, não convirá passar em revista os caracteres inferiores: em primeiro lugar, o que ama a vitória e a honra, baseado no exemplo do governo da Lacedemônia; em segundo o oligárquico, o democrático e o tirânico? Depois de reconhecermos qual o mais injusto, oporemos este ao mais justo e poderemos aí terminar o nosso exame e ver como a pura justiça e a pura injustiça agem, respectivamente, no que diz respeito à felicidade ou à infelicidade do indivíduo, para que siga o caminho da injustiça, se nos deixarmos convencer por Trasímaco, ou a da justiça, se cedermos às razões que se manifestam a seu favor.

— Platão, *A República*, Livro VII



É uma mudança de paradigma. O período pós-Guerra da Ascensão supostamente é uma vitória de Pirro ou uma derrota libertadora. Foi a queda de um complexo paradoxo moral suficiente para enredar os magos pelo resto desta era minguate – certamente não um tempo para grandes ambições ou a agitação da húbri. Não um tempo para guerras.

Isso agora mudou, mas há pouco conforto para velhos Guerreiros da Ascensão. Os “Vetvets” (como são chamados na gíria Tradicionalista) estão tão divididos sobre o assunto do Conselho Rebelde como qualquer um. Os comunicados do Conselho Rebelde revelam crimes secretos. Muitos magos perdem sua tolerância pela hegemonia Tecnocrática quando os crimes da União vêm à luz em uma dúzia de transmissões.

A natureza dinâmica dos Despertos se expressa ao máximo para o assunto do Conselho Rebelde. Alguns Tradicionalistas estão muito empenhados em seus próprios projetos para voltar para uma luta que, em retrospectiva, parecia tão inútil antes. Mas outros estão sempre prontos para lutar – as transmissões acendem um espírito que já se agita em seus corações. Os Tecnocratas estão divididos. Agentes de campo estão confusos pelo que transmissões secretas revelam bem como a ideologia que cresce em sua resposta. Estes Transgressores da Realidade não eram supostamente contra a tecnologia? A União supostamente não abriria os horizontes intelectuais da humanidade? Propagandistas tiveram suas mãos cheias justificando a estrutura autoritária da Tecnocracia enquanto continuavam a pintar os Tradicionalistas como terroristas iludidos e perigosos.

UMA PRAGA DE ESFINGES



Começa com a carta. Sem endereço de resposta, o envelope toma lugar junto a contas não pagas e zines esotéricos em uma caixa postal alugada. O Mensageiro, retirado de histórias comerciais com uma cabala em Oregon, abre a caixa, pega o envelope curioso e realiza uma adivinhação rápida. Você não pode ser tão cuidadoso com seu correio hoje em dia.

Está limpo. Muito limpo. Nenhum laço arcano liga-o ao autor, o papel, o envelope, ou mesmo os carteiros que devem ter lidado com

ele. A caligrafia é rápida, com voltas cuidadosas de uma mão que aprendeu a escrever inglês muito velha mas dominou-o. Ele abre e vê a esfinge em papel timbrado. Seus olhos começam a correr para baixo e ele lê:

Não há unidade sem diversidade. Não há Ascensão sem liberdade. O enigma leva você onde o dogma não consegue levar. Nós não criamos o caminho para a Ascensão; nós o exploramos.

Ele examina o resto e guarda-o em um livro cheio de notas: novas inovações mágicas, notícias de capelas e rumores sobre a Umbra. Ele dirige até San Jose; quando fala com os Adeptos da Virtualidade de lá, compartilha a última carta. Será um bom chiste, uma curiosidade que lhe renderá um tempo extra em sua biblioteca de arquivos.

E estes garotos – estes hackers AdV analfabetos funcionais cujo universo coletivo consiste de seus tubos para a net – lhe dão uma risadinha irônica. Um vira seu laptop para que o Mensageiro possa ver a tela. Eles já têm a carta. A esfinge brilha em LCD.

Começou.

O Conselho Rebelde se revela em inúmeras transmissões misteriosas, irrastráveis em uma variedade de mídias e formatos. Com o tempo, o conteúdo destas transmissões muda. Primeiramente, elas são instrutivas e questionadoras. Depois, tornam-se mais específicas (embora ainda enigmáticas), oferecendo pistas para uma variedade de mistérios sobre o que nenhum mago possivelmente saiba. Finalmente, elas tornam-se mais e mais escassas, o número de transmissões diminuindo, fazendo com que novos debates surjam sobre o significado original das transmissões.

Abaixo segue uma série de fases sugerida para usar quando introduzir as maquinações da Esfinge.

FASE UTTI: DISSEITIINAÇÃO⊕

E-mails, cartas, transmissões de TV e até mesmo graffiti entregam as primeiras transmissões do Conselho Rebelde. Em muitos casos, os destinatários são magos bem conectados, embora alguns poucos ermitões e solitários também recebam as mensagens.

Muitas delas são simplesmente instrutivas; delineiam a estrutura tradicional do Conselho das Nove, de seus Mensageiros até o papel dos Primi e os Protocolos. Contudo,

TIPOS DE TRANSMISSÃO: FILOSOFIA E EDUCAÇÃO⊕

Os Narradores podem usar as transmissões iniciais do Conselho Rebelde para educar os jogadores sobre o fundamento do cenário de **Mago**, a estrutura das Tradições e a realidade da vida de um artífice da vontade após o Ajuste de Contas. Estas não apresentam quaisquer posições políticas como tal, mas seu conteúdo pode ser provocativo. Descobrir, por exemplo, que um tutor tem negado direitos fundamentais que seus estudantes supostamente teriam sob proteção do Conselho tem uma forma de radicalizar os magos.

Os comunicados tendem a chegar a grupos que são mais importantes. Ouça sobre o que os personagens dos jogadores falam e como suas crenças são retratadas, então escreva uma transmissão que lide diretamente com eles. Os personagens estão tendo dificuldade com seus aprendizados? Então entregue um comunicado delineando reforma educacional ou descreva as obrigações tradicionais (porém raramente obedecidas) que os tutores têm para com seus estudantes. Da mesma forma, você pode usar as transmissões para lembrar os personagens de seus defeitos no sistema, tais como o uso do domínio de Esfera, ao invés da iluminação, para denotar posto nas Tradições.

cada lição vem com um conjunto de questões. Por que as Tradições obedecem aos Primi? Como os Despertos conseguem governar e julgar uns aos outros? Algumas delas fornecem um conjunto de pistas que levam a conhecimento oculto: documentos históricos, bibliotecas arcanas e em ao menos um caso, um pequeno Nodo. Muitas combinam informações com instruções misteriosas que podem ser seguidas para descobertas posteriores.

Diferentes transmissões aparecem em diferentes lugares e para diferentes grupos. Os Mensageiros então facilitam a posterior troca destes comunicados, estreitando laços entre os estudiosos deste novo fenômeno. Algumas cabalas examinam as transmissões com foco em eliminar uma possível ameaça às Tradições; outras debatem o documento e tentam construir uma ideologia digna em completar as tarefas que as missivas anunciam. Cismas crescem em algumas capelas, mas eles raramente levam a conflitos sérios – por enquanto.

FASE DOIS: AVISOS E DÁDIVAS

Mais ou menos um mês depois, as transmissões sobre a cultura do Conselho caem drasticamente. Novos comunicados discutem o estado do mundo. Estas mensagens anunciam ameaças para as Tradições. Seguindo suas orientações, os magos descobrem projetos Tecnocráticos bem escondidos, tais como tentativas de destruir os Ofícios ao minar suas culturas nativas. As transmissões raramente



contêm detalhes exaustivos, mas dão dicas suficientes para colocar cabalas ultrajadas em ação. Adversários diretos tais como cultos infernais ocasionalmente vêm à luz, mas em sua maior parte, os comunicados se concentram em ameaças mais universais à liberdade dos Despertos.

Outras transmissões parecem enaltecer Tradicionalistas de mente aberta, reportando o aumento da aceitação da tecnologia e tecnomancia assim como as novas ênfases em diversidade cultural sobre os blocos de poder velhos e sintéticos das Nove Tradições. Por outro lado, os projetos imorais de uns poucos magos conhecidos por seus modos autoritários vêm à luz. As transmissões raramente expressam opiniões diretas, mas muitas vezes levam os magos a descobrir fatos esclarecedores – ou condenatórios – sobre o mundo ao seu redor.

Em cada caso, estes documentos fornecem alguns fatos, e então enigmaticamente guiam os magos a descobrir o resto por si sós. Muitos revelam segredos que magos e Tecnocratas amariam esconder. Por vezes isto provoca uma resposta radical. Quando a transmissão de *O Caso dos Cinco de Brixton* apareceu na Inglaterra, três cabalas descobriram que a Nova Ordem Mundial assassinou dois magos e condicionou três pelo “crime” de ensinar metafísica oculta em uma série de oficinas públicas. No Halloween, uma explosão derrubou um prédio comercial em Londres. O IRA foi culpado, mas os operativos Tecnocratas peneiraram os corpos e destroços em seu velho Constructo para encontrar uma esfinge nitidamente estampada.

Eventos semelhantes ocorrem através da sociedade Desperta. Comunicados introduzem magos mais jovens à face repressiva da Tecnocracia, ou lembram os artífices mais velhos do que a União é realmente capaz. Os cismas crescem; algumas capelas dividem-se em aliança a uma suposta “ideologia” do Conselho Rebelde, apesar de transmissões que apresentem qualquer tipo de posição serem raras, enigmáticas e propensas a interpretação.

FASE TRÊS: TESTEITINHOS

Seis meses depois do fenômeno Conselho Rebelde,

TIPOS DE TRANSMISSÕES: REPORTAGENS

Estas transmissões descobrem as ações de magos e grupos específicos com clareza inflexível, a menos que o Conselho Rebelde (e assim, o Narrador) sinta que algum mistério seria necessário para chamar a atenção dos magos. O Conselho Rebelde não é oniciente; informes vagos podem indicar uma lacuna em seu conhecimento. Reportagens podem servir como ganchos para inúmeras histórias, ou simplesmente agir como um “boletim de notícias” errático para o que está se passando na sociedade Desperta.

Algumas Transmissões só aparecem uma ou duas vezes. Estas podem guardar pistas vitais ou pedaços de informação que a cabala precisa compartilhar com outros magos. Outra cabala pode ter uma peça do quebra-cabeça, seja ela sua própria perícia ou um comunicado complementar.

novas transmissões incluem notícias de vitórias. Várias cabalas que completaram as missões implícitas em comunicados anteriores são mencionadas pelo nome. Estes reportam vitórias sobre a Tecnocracia bem como informes de campo sobre os métodos e equipamento da União. A Tecnocracia tenta suprimi-los, mas os comunicados estão muito difundidos. Mesmo assim, possuir uma cópia de uma transmissão torna-se um pouco perigoso, pois alguns Construtos ordenam que coletores sejam capturados ou mortos.

Nos próximos meses, torna-se claro que os magos que contam suas histórias são aqueles que aparecem nos comunicados. Isto encoraja alguns magos a trabalhar em rede, mas empurra outros mais fundo nas sombras. Transmissões específicas de missões ainda aparecem, muitas vezes lado a lado com histórias de sucesso que frequentemente incluem magos contra os quais uma missão pode colocá-los.

Em alguns casos, cismas sobre a suposta ideologia do Conselho Rebelde se tornam inimizade evidente. Certames entre magos Emissários e Guardiões tornam-se comuns por um tempo, até cada facção estabelecer-se mais seguramente em seus respectivos campos. Somado à desconfiança está o afluxo de alguns poucos Tecnocratas, que decidiram que seria melhor praticar a ciência sem a bagagem de uma Tecnocracia autoritária.

FASE QUATRO:

FREQUÊNCIA ENFRAQUECIDA

Alguns meses após os testemunhos começarem a chegar, as transmissões caem em frequência. Elas agora chegam em qualquer uma das formas mencionadas nas fases anteriores, mas não vêm tão frequentemente. Especulações correm soltas sobre o porquê: O Conselho Rebelde está perdendo sua fonte de poder? Ele está com medo de que alguém esteja próximo de descobri-lo? Alguém está bloqueando as transmissões? Ou os magos não precisam mais das transmissões para empurrá-los à ação – o ninho de vespas já foi agitado, e agora o ardor tomou vida por si só?



No momento em que as transmissões do Conselho Rebelde de todos os tipos saturarem a cultura Tradicionalista, três campos distintos se formam em reação aos documentos. Estes grupamentos não são terrivelmente formais, mas seus nomes tornam-se bem conhecidos para magos Tradicionalistas que interagem com a sociedade Desperta. Os grupos guardam algumas Tradições em números maiores que outras, embora magos de todas as seitas possam povoar qualquer campo.

TIPOS DE TRANSMISSÕES: TESTEMUNHOS

Testemunhos podem descrever um mago que precise da ajuda da cabala, táticas bem sucedidas para usar contra inimigos, e “pontos quentes” no novo conflito pela Ascensão. O Narrador pode educar os jogadores sobre como fazer melhor uso das capacidades de seus personagens, junto com exemplos negativos que descrevem falhas para ações que ele não quer que a cabala use. Tenha cuidado com o último; se apresentar uma lição muito severa, os jogadores tentarão de qualquer forma por pura contrariedade.

Testemunhos também podem revelar os segredos da cabala. O Conselho Rebelde não pode simplesmente arrancar notícias do éter, então deve haver uma razão plausível de por que esta informação se espalhou para além da jurisdição dos personagens. Como as notícias chegam ao Conselho Rebelde ainda é um mistério, mas uma boa regra de ouro para os Narradores é que qualquer segredo mantido em mais de uma ou duas mentes pode eventualmente fazer seu caminho até uma transmissão. Testemunhos sobre a cabala dos jogadores também podem fornecer um senso de recompensa e justificar novos aliados e antagonistas.

Se os personagens dos jogadores opõem-se ao Conselho Rebelde, estes testemunhos fornecem uma boa lista de inimigos. Descrições dos sucessos de uma cabala Emissária podem construir um acesso de rivalidade para preparar um confronto final – ou uma improvável aliança. Tecnocratas designados para combater a agressão dos Transgressores da Realidade podem descobrir sobre o pior que seus inimigos têm a oferecer, prenunciando (e observando-os com) futuros encontros.

A última é a opinião dos Emissários, aqueles que dedicam suas vidas Despertadas a um credo que leem nas transmissões do Conselho Rebelde. Os Guardiões, contudo, não estão tão certos; eles suspeitam de que algo mais sinistro está por vir.

A RESPOSTA DAS TRADIÇÕES

OS EMISSÁRIOS

Magos que se colocam em um Conselho Rebelde libertário reúnem-se sob este símbolo. Os membros Despertados da facção variam de francos apoiadores da posição do Conselho Rebelde a agentes anônimos que envolvem suas cabalas em feitos que servem aos propósitos da Esfinge. Estes magos eventualmente chama suas reuniões de *caucus*, onde traçam operações contra inimigos da Ascensão e expandem as opções paradigmáticas disponíveis aos Adormecidos. Eles produziram um documento detalhando suas crenças sobre o propósito do Conselho Rebelde chamado *O Manifesto do Conselho Rebelde*.

Muitos Emissários são indivíduos perigosos, com Artes não convencionais ao seu comando e estilos de vida que enfatizam metas marciais e políticas. Alguns eram radicais de algum tipo antes de Despertar; outros tiveram uma experiência com a autoridade Tecnocrática ou Tradicionalista que os convenceu de que seguir a bandeira da Esfinge é a melhor escolha.

⊕ GUARDIÕES

Magos que se opõem ao Conselho Rebelde raramente se encontram para este propósito específico, mas aqueles que ergueram as vozes contra a doutrina da Esfinge são chamados de Guardiões por observadores simpáticos. Eles desconfiam de ou odeiam o Conselho Rebelde por inúmeras razões. Primeiro de tudo, por as transmissões ostentarem uma influência cada vez maior,

O Manifesto do Conselho Rebelde

Não há unidade sem diversidade. Não há Ascensão sem liberdade. Não há inimigo exceto o inimigo da Ascensão: a tirania. Este é o nosso manifesto – o verdadeiro manifesto das Nove Tradições. A velha Unidade se foi; nenhum caminho para a Ascensão será barrado para servi-lo, pois não criamos o caminho para a Ascensão; nós o exploramos. O enigma leva você onde o dogma não consegue levar.

Nós somos os guardiões de diversas crenças, passadas e presentes, pois todos têm o direito de buscar seu próprio caminho. Cooperar na guarda deste sonho é o caminho das Tradições. Este manifesto registra as verdadeiras intenções do Conselho das Nove Tradições, que se comunicam através destas mensagens possuindo a marca mística da Esfinge.

O Propósito do Conselho das Nove Tradições

Nosso propósito é tornar a Ascensão possível para todos que escolhem buscar este Caminho de Espinhos, por quaisquer meios que entenderem, desde que não machuquem outros, seu caminho ou seu destino. Esta missão se aplica igualmente aos Despertos e aos Adormecidos, Consortes, Acólitos, Aprendizes e Mestres. Não deixemos ninguém ser julgado Errante por seguir este propósito, e não deixemos ninguém que fique em seu caminho ser julgado amigo do Conselho.

Os Despertos não serão julgados por suas Artes, mas por seu cumprimento deste Propósito. Os Protocolos ainda nos prendem, mas a serviço desta causa preeminente.

As Artes, Muitas e Uma

Todas Artes Despertas são iguais ante o Conselho das Nove Tradições, desde que sigam o Propósito. A ciência não mais será estigmatizada como a ferramenta do inimigo, mas ela não será abraçada exceto por um ato de livre vontade. Nós preservaremos os caminhos mais antigos da magia e abraçaremos as mais recentes inovações, desde que sigam nosso Propósito. O futuro é nosso, mas também o passado; nós seremos o vínculo que os liga.

As Artes mais antigas serão preservadas junto com as novas. Estudaremos incessantemente as fundações primais da magia e da ciência, pois suas raízes são as chaves para a Ascensão.

As Tradições

As Nove Tradições são nossas raízes. Elas são aqueles magos que dispostamente abrem caminho até o Propósito do Conselho. Cada uma tem uma filosofia sagrada, vital para o Despertar e a Ascensão da humanidade. As Tradições não minarão as crenças umas das outras, mas as fortalecerão através de contraste e debate. Cada Tradição se governará de acordo com seu costume, mas nenhuma Tradição forçará qualquer um a seu serviço. Votos de serviço e camaradagem permanecem obrigatórios, desde que sejam feitos sem coação.

Magos que sejam chamados de Discrepantes não devem ser forçados à nossa causa, a menos que abram caminho até uma Tradição de sua escolha. Não devemos interferir com seus caminhos, nem eles com os nossos, a menos que o Propósito do Conselho seja violado por tal inação.

Os Inimigos da Ascensão e Seus Colaboradores

Os Inimigos da Ascensão são os inimigos de nosso Propósito; com eles, não haverá paz. Qualquer um que negue o direito de escolher seu próprio caminho ou que cause sofrimento merecerá a inimizade em proporção a seu feito. Nós continuaremos dispostamente a guerra contra Nefandi, Infernalistas e outros arautos do Armagedon. Os Desauridos devem ser impedidos de ferir a humanidade.

Nós não nos opomos à Tecnocracia como promotores das Artes científicas, mas como inimigos de sua autoridade. A humanidade não deve ser obrigada às suas crenças sob ameaça de violência e ruína, nem devem interferir com a prática de qualquer Arte legítima ou as culturas associadas a elas. Adeptos científicos que não prejudiquem ninguém abrem uma porta para a Ascensão, mas se apoiam a Tecnocracia, são colaboradores na supressão da liberdade da humanidade.

quem quer que as esteja emitindo pode mais facilmente prever as ações dos magos. Se o Conselho Rebelde é um fronte para os inimigos das Tradições, então eles já têm uma vantagem considerável. Quem sabe quando eles podem atacar?

Outros magos sentem que a Guerra da Ascensão deve continuar enterrada. Os magos devem se dedicar à Ascensão pessoal e, se quiserem, o aperfeiçoamento dos Adormecidos. Eles preferem preservar o que têm ao invés de apostar tudo numa cruzada cujos instigadores permanecem anônimos e cujo sucesso é incerto. Em sua visão, as transmissões obviamente promovem uma Guerra da Ascensão renovada, até as instruções das missões.

INDECISOS

Também conhecido como os “em cima do muro” (ou “covardes em cima do muro”, dependendo com quem se fala), estes magos preferem ser mediadores e tomar o que quiserem das transmissões do Conselho Rebelde, combater ameaças imediatas à Ascensão, e rejeitar

planos revolucionários grandiosos. Indecisos (o nome foi dado a eles pelos outros campos) querem manter as Tradições juntas. Isto contrasta com magos não afiliados, que simplesmente não se importam com as transmissões fora de seu valor inteligência.

Indecisos muitas vezes organizam diálogos entre magos Emissários e Guardiões. Por vezes estes só aprofundam inimizades, mas com a mesma frequência com que trabalhos construtivos são feitos. Emissários apresentam argumentos para um curso particular de ação, Guardiões erguem suas objeções, e isso resulta em um acordo que interessa a todas as partes. Ainda que muitas injustiças (tais como lavagens cerebrais Tecnocratas ou aprendizados forçados) obviamente precisem ser tratadas, convocações de Indecisos evitam excessos e permitem até mesmo alguma cooperação. Normalmente, isto significa que uma cabala Guardiã fornecerá os recursos e apoio indireto enquanto os Emissários lutam até o fim, com a compreensão de que a relutância de um lado ou o excesso de exuberância do outro dissolverá a parceria.

A RESPOSTA DA TECNOCRACIA



Nas fases iniciais do surgimento do Conselho Rebelde, a Tecnocracia agiu devagar. A União ainda carece de uma direção comum; feudos acadêmicos, anéis de espionagem e quadros paramilitares tentam equilibrar seus interesses e senso ético com o Cronograma e outras demandas do Controle.

Ainda, muitos Tecnocratas odeiam e temem os Transgressores da Realidade, embora outras preocupações urgentes empurrem estes sentimentos para o plano de fundo. A cultura Tecnocrática vê a repressão deles como menos importante do que costumava ser, no entanto, louvável. Combinado com o apoio usual por autoridade e alguns atos moralmente questionáveis para cumprir com o bem maior, o resultado é uma União convencida de sua missão mas apreensiva com seus métodos.

Muitos agentes sentem algum conflito moral quando subvertem esforços Transgressores para entrar na cultura mainstream ou usar recursos Primordiais tais como Nós. Por que os ideais Tecnocráticos não podem simplesmente competir em um campo aberto com as filosofias obviamente perturbadas de seus inimigos? Mas suprimi-los sim; místicos são mortos ou condicionados a conceber o mundo sob um paradigma único e comum.

A primeira onda de ataques inspirados pelas transmissões se deu amplamente sem oposição, simplesmente porque a Tecnocracia está dividida entre muitas facções e objetivos para se proteger. Enquanto o

tempo passa, amálgamas e Constructos colocam de lado suas diferenças e fazem uso de velhas políticas e cadeias de comando. Isto permite que o Controle melhor coordene seus esforços. Velhos projetos são revividos e novos são apressados. Em meses desde a descoberta difundida das transmissões do Conselho Rebelde, a Tecnocracia formalizou elementos desta metodologia combinada no Panóptico (ver pp. 63-64), uma organização que atravessa linhas de Convenções para defender a União e suprimir o terrorismo Transgressor.

Algumas facções libertinas na Tecnocracia são contidas pelo Controle, mas em sua maior parte, líderes e agentes de Constructos “progressistas” trabalham dentro do sistema. Muitos agentes veteranos têm pouca compunção contra suprimir atividade Transgressora, mas as velhas reservas e métodos estavam se desmoralizando pois simbolizavam uma estratégia questionável. Agentes podem mais prontamente se assegurar da retidão de sua causa sem monstros de bioengenharia e ciborgues involuntários. Estes tipos de técnicas radicais agora são confiadas ao Panóptico, cujos agentes sabem que quase qualquer método é justificado para defender a União dos Transgressores da Realidade.

CIÊNCIA, NÃO CONTROLE

Agentes de linha de frente muitas vezes são expostos às transmissões do Conselho Rebelde. Muitos as repudiam como comunicações entre terroristas Transgressores, mas os documentos levantam questões que alguns Tecnocratas não conseguem responder com

facilidade. Por que a União está buscando os projetos que estes documentos mencionam?

Alguns Tecnocratas pertencem a sociedades secretas que promovem sua própria postura moral contra as diretivas do Controle. Os Amigos de Courage e os Arautos de Avalon (ver **Guia da Tecnocracia**) são duas sociedades secretas que sempre fizeram isso. Amálgamas espalhados muitas vezes “interpretam criativamente” as diretivas do Controle. Mas com este novo ataque à Tecnocracia, alguns operativos são tentados a partir ao

invés de reformar a organização de dentro. Em poucos meses desde as primeiras transmissões, muitos destes dissidentes encontraram um lugar entre os Emissários. Os apoiadores do Conselho Rebelde são *muito* reservados sobre as origens destes novos aliados, dado o recente expurgo dos Janissários e os feudos persistentes da velha Guerra da Ascensão. A ironia (ou, talvez, hipocrisia) de tomar Tecnocratas arrependidos enquanto convoca uma guerra contra a União não é perdida para os Emissários que estão cientes disso.

VELHOS E NOVOS MITOS

Originalmente, **Mago** apresentou a Tecnocracia como um corpo monolítico e inerentemente antagonista. Com o tempo, a União foi tendo um tratamento mais complexo. Eles têm suas razões para defender um paradigma rígido, mesmo que nem sempre vivam de acordo com seus ideais originais. Um pouco de esforço foi feito para assegurar que Tecnocratas não fossem tratados como antagonistas sem alma com motivações simplistas e que sua posição pudesse, ao menos, produzir alguma simpatia.

Contudo, a União não é simplesmente a defensora do paradigma científico ou os guardiões da Terra contra o oculto e forças extraterrestres. Eles não são um corpo democrático com um ethos libertário. Eles não têm o único argumento válido para as ferramentas da razão. Ciência e tecnologia são as ferramentas da Tecnocracia, não seu propósito. A União existe para alimentar sua própria dominação sobre o Consenso e a destruição de sérios dissidentes. A Tecnocracia não acredita realmente que os outros devem ter a liberdade de acreditar no que querem – embora seus agentes possam se iludir a acreditar no contrário.

A União usa propaganda enganadora, controle de mente, tortura e assassinato para alcançar suas metas, mas normalmente usa a menor quantidade de força para eficiência máxima. Tecnocratas mais novos aplicam um critério moral frouxo onde “iniciados” (fiéis à Tecnocracia ou um Consenso homogêneo) não devem ser maltratados, mas os Transgressores da Realidade e Adormecidos dissidentes não recebem tal consideração. Líderes mais sagazes percebem que alguma força deve ser usada para manter a disciplina interna. Eles lamentam o desperdício de um bom agente que seja pego no fogo cruzado da luta mortífera, mas o planejamento continua.

Por contraste, as Tradições originalmente se importam pouco com os Adormecidos, mas agora que são o único corpo Desperto que respeita o direito de escolha de seu próprio paradigma – embora até mesmo acreditem que suas Artes representam as ferramentas definitivas para o desenvolvimento humano. Isto é mais arriscado do que o futuro Tecnocrático, mas as recompensas potenciais podem ser muito maiores.

COMPLICAÇÕES



Em adição aos desenvolvimentos nas Tradições, as transmissões do Conselho Rebelde podem inspirar eventos únicos em sua crônica. Uma destas aventuras, *Avatar Alienígena*, é detalhada neste livro. Temos visto que as transmissões e os desenvolvimentos que elas deram início podem afetar uma crônica de inúmeras formas. Claro, fica a cargo do Narrador determinar quais elementos do Conselho Rebelde ele quer usar em seus jogos. Este arco de enredo é uma ferramenta, não um

cabresto. Não deixe atravessar o caminho do enredo de sua crônica.

MISSÕES REBELDES E O FARDOS DO GUARDIÃO

A Tecnocracia foi picada; é só uma questão de tempo antes que traga seus recursos para sobre os perpetradores. Magos Emissários mantêm o momento, enquanto oponentes do Conselho Rebelde tentam controlar o dano e preservar suas próprias Artes e práticas. Aparte o conflito interTradicional, magos com visões opostas podem ser obrigados a missões competitivas ou até mesmo à cooperação, enquanto a transmissão da Esfinge fornece um motivo comum a despeito do cisma.

REVOLUÇÃO!

Claro, os apoiadores do Conselho Rebelde querem voltar o fogo sobre os inimigos da Ascensão. Tecnocratas são alvos comuns, mas magos repressivos de qualquer seita podem ser alvos. Histórias deste tipo podem exibir intriga

política ou ação acelerada. No primeiro caso, magos Emissários devem desafiar a autoridade de um mago que sufoca dissidentes e a criatividade sem serem condenados como traidores ou tolos. Se o alvo é um Tecnocrata, a cabala pode romper um relacionamento tênue que outros místicos fizeram com a União.

De outro modo, a ação está no coração destas histórias. Atacar uma base Tecnocrática é algo um tanto clichê para jogadores de **Mago** mais experientes, mas se bem executado, vale a pena usar. Diferente de interações prévias deste enredo, seus oponentes não são monstros geneticamente modificados e eles não precisam necessariamente costear a Umbra para chegar lá. Na nova era, ataques e sabotagem são coisas terrestres. A maioria da equipe de um Constructo consiste de Adormecidos que nem ao menos estão cientes da significância do local. Personagens dos jogadores terão de perguntar a si mesmos quantos mortos, Adormecidos inocentes são perdas “aceitáveis” comparado ao que pode ser obtido ao interromper uma ameaça Tecnocrática. Os Adormecidos não terão tais escrúpulos; a União contrata pessoal competente que fará de tudo para proteger seus locais de trabalho.

DILETTAS MORAIS

Da mesma forma, o que os personagens Emissários fazem com aqueles simpáticos à Tecnocracia? Muitos Emissários os marcam como colaboradores contra o destino da Ascensão da humanidade. A Tecnocracia alegaria que as táticas autoritárias são lastimáveis mas necessárias, uma vez

que muitos Adormecidos não alcançaram o ponto onde podem ser confiados a escolher um caminho que não colocará em risco os outros. Muitos Adormecidos *não querem* arriscar o conforto e a certeza em uma meta tão efêmera. É realmente certo forçá-los a fazer uma escolha?

Membros da facção Guardiã podem querer preservar acordos com a Tecnocracia a despeito da hostilidade Emissária, mas e se eles estão protegendo os piores excessos da União? Uma base da Nova Ordem Mundial pode manter-se atenta a Nefandi locais, mas quando eles condicionam Órfãos e dão sumiço em Adormecidos que ameaçam o Cronograma, os benefícios superam os riscos?

ORIENTADO PARA A QUEDA

Paixões fortes erguem a húbri. Uma cabala Emissária pode ser definida para se autodestruir enquanto empreende missões mais perigosas e violentas para a causa. Guardiões podem se tornar superzelosos em proteger as Tradições.

Para este tipo de história, você deve apresentar aos personagens um exemplo de cabala que está à beira do colapso. Os personagens podem vislumbrar como estes magos são vitais para suas Tradições. A despeito de diferenças ideológicas, eles podem se sentir compelidos a salvá-los. Os Narradores também podem apresentar oportunidades que são muito perigosas para a cabala. Deixe óbvio que eles se condenarão se prosseguirem, mas tente-os com as recompensas possíveis. Menção pessoal em uma transmissão pode motivar Emissários ambiciosos, assim como a chance de libertar decisivamente uma parte do



mundo da supervisão Tecnocrata.

Oponentes do Conselho Rebelde podem usar as transmissões para confrontar as maiores figuras do movimento. Eles podem realmente esperar destruir toda uma ideologia ao minar as figuras-chaves? Tensões políticas irrestritas podem levar a duelos ou assassinato.

ESCOLHA UM LADO!

Na verdade, os personagens dos jogadores não têm de escolher. Cabalas também não têm. Cabalas são grupos coesos que, mesmo quando os membros discordam, muitas valorizam e confiam uns nos outros e acima de suas diferenças. Isto é o que ajudou a manter juntas cabalas multi-Tradições (a maioria dos personagens dos jogadores em muitos jogos de **Mago**) a despeito do repúdio oficial do velho Conselho a respeito de política projetadas a encorajá-las.

Obviamente, quando uma cabala inteira favorece uma facção ou outra será fácil determinar como usar as transmissões do Conselho Rebelde. Elas ou vão querer seguir as mensagens ou sabotar as missões descritas nelas. Se uma cabala tem membros que estão em ambas as posições ou querem mediar as duas, ou talvez não se importem, os Narradores têm de investir mais atenção.

Não tenha medo de se permitir alguma tensão com a qual lidar quando uma transmissão causar um racha entre os personagens. Se sentir necessário, lembre os jogadores que este é um dispositivo dramático e que deve pesar nas escolhas de seus personagens contra a história da cabala bem como posições individuais.

UMA FRÁGIL ALIANÇA

Finalmente, magos de qualquer filiação podem simplesmente usar a informação contida nos comunicados para seguir rumos de pesquisa específicos ou defender causas que prezam. As transmissões podem incluir técnicas mágicas, magos notáveis ou inimigos em potencial. Em uma cabala profundamente dividida pelo Conselho Rebelde, a mediação pode forçá-los a concordar com um conjunto comum de ética e objetivos. Magos que normalmente se opunham ao Conselho Rebelde podem seguir rumores de um tutor abusivo simplesmente porque concordaram em proteger aprendizes. Mesmo magos Emissários podem ser forçados a admitir que uma iniciativa da Tecnocracia deve ser permitida proceder. Eles podem se aliar com outras cabalas para proteger um amálgama – mesmo contra seus camaradas.

TIPOS DE TRANSMISSÕES

Por fim, o conteúdo das transmissões do Conselho Rebelde fica a cargo do Narrador. Use-as como uma forma de introduzir ganchos de enredo, antecedentes e outras ideias em seu jogo. As transmissões geralmente dão dicas

sobre um problema e um curso de ação que a cabala pode tomar para corrigi-lo. Contudo, elas não apresentam todo o quadro; os magos ainda têm de manterem-se alertas, e uma transmissão pode estar desatualizada quando a cabala começa a agir sobre ela.

TRANSMISSÕES FALSIFICADAS

Sempre há o perigo de transmissões falsas. Na Fase Três, algumas destas estão em circulação – mas leva tempo antes que alguma delas seja descoberta. Muitos magos não sabem como distinguir uma transmissão falsa de uma verdadeira, simplesmente porque não encontraram muitas delas, mas são inteligentes o bastante para saber da possibilidade. Muitas cabalas desenvolveram uma política onde uma transmissão é autenticada ao listar o nome de cada pessoa com quem ela passou, mas o sistema não é muito confiável.

Nefandi empregam transmissões falsas para desacreditar magos, usando a voz do Conselho Rebelde para acusar magos de comportamento opressivo e (ironicamente) de Infernalismo. Os Caídos acham especialmente conveniente quando se trata de frustrar Tecnocratas; simplesmente acuse-os de algo em uma transmissão falsificada e aguarde por uma cabala Emissária chegar, de armas em punho!

Claro, Tecnocratas também podem levar terroristas Transgressores a uma armadilha desta forma. Místicos inescrupulosos podem usá-los para desacreditar o movimento Emissário ou levá-lo a um escândalo.

Felizmente, existe uma forma de distinguir uma transmissão verdadeira do Conselho Rebelde de uma falsa. As transmissões verdadeiras frustram tentativas de vidência. Elas não mostram sinal de terem sido manipuladas por outro ser ou expostas a qualquer tipo de Ressonância. Claro, após ser manipulado, um comunicado coleta as impressões das pessoas que o tocam e examinam. Este é outro motivo por que os magos anexam seus nomes (e muitas vezes uma breve descrição de onde a transmissão esteve) a estes documentos quando os passam adiante. Falsificações geralmente têm laços simpáticos com seus criadores ou a sutil Ressonância de Efeitos usados para ocultá-los. É possível que um indivíduo com uma grande quantidade de *Arcanum* possa simular as propriedades das transmissões verdadeiras, mas mesmo assim, qualquer intermediário usado para transportá-la deixaria uma impressão também. Isto normalmente não é o caso com documentos autênticos do Conselho Rebelde.



CAPÍTULO QUATRO: ANARQUIA E AUTORIDADE

Na luta de rua, cada soldado deve pensar que é um general.

— Abbie Hoffman, *Steal This Book*



Desde o Ajuste de Contas, muitos magos redefiniram covardia como prudência, seus inimigos como uma necessidade e a luta para Despertar as massas como um sonho tolo. Cortando esta linha de pensamento, as transmissões do Conselho Rebelde são um chamado para a ação, deixando os herdeiros do Conselho original divididos. É muito cedo para reafirmá-los? Um novo conflito poderá simplesmente replicar os resultados do passado? Parece, contudo, que o Conselho Rebelde está chamando para uma luta diferente da velha Guerra da Ascensão. Eles defendem a liberdade sobre o dogma e a escolha sobre a rotina segura e estática da hegemonia Tecnocrática. A despeito de seu ódio evidente pela União, esta simplesmente parece ser o maior alvo. Tradicionalistas autocratas recebem sua parte de veneno também.

Entretanto, o Conselho Rebelde realmente faz muito pouco. Na rua ou em lugares de poder dispersos, sua audiência é o verdadeiro ator. As transmissões do Conselho Rebelde mexem o caldo; elas incitam debate e inspiram ação. O aperto da apatia e estase pode ser afrouxado ou até mesmo quebrado; comunicados informam sucessos com frequência cada vez maior. Magos que são devotados à paz, empenhados em seus próprios projetos ou que apenas não confiam no Conselho Rebelde, reagem de acordo com seus próprios interesses e ideais. Alguns acalmam temperamentos rebeldes e abrem caminho em suas próprias cabalas. Outros lutam com seus irmãos em debates e, por vezes, em combates violentos. Alguns poucos ajudam a Tecnocracia, seja como agentes ocultos ou como um gesto de “boa vontade”.

Aqui estão alguns magos que entraram no grosso do assunto. Você pode usá-los para instigar a mudança em sua crônica de **Mago**.

USANDO ESTE CAPÍTULO

Aparte apresentar um grupo de personagens do Narrador para seu uso, este capítulo fornece exemplos dos tipos de magos que estão a favor e contra o Conselho Rebelde e os tipos de efeitos que isto teve sobre a sociedade Desperta como um todo. Magos que foram abusados pela Tecnocracia ou tiveram um desejo nascente para mudar o Consenso reúnem-se à causa do Conselho Rebelde. Magos com fortes missões pessoais próprias ou que estejam abrigados em estudos arcanos particulares geralmente preferem tender para seus próprios projetos. Se pensam que uma cabala aliada aos Rebeldes irá arriscar suas metas, eles ou negociarão ou tentarão frustrá-los.

Alguns Tecnocratas acham que as transmissões do Conselho Rebelde acertam na mosca com um tanto de precisão excessiva para seu gosto, revelando feridas purulentas na ideologia Tecnocrata. Isto gera uma

série de deserções. Contudo, muitos cientistas e operativos pensam que é um sinal de que as Tradições estão ficando agitadas; é tempo de derrubar seu entalhe novamente. Com a ajuda esporádica do Controle, estes Tecnocratas vêm representar a faceta ortodoxa da União. Isto tem ajudado a Tecnocracia a se reorganizar; o novo regime aceita o idealismo e o aspecto prático da geração mais jovem, mas os tempera com a postura autoritária que, no final, é o propósito da Tecnocracia.

As descrições dos grupos neste capítulo não incluem estatísticas de jogo para cada personagem. Isto permite aos Narradores criarem antagonistas e aliados com Características que atendem às necessidades de seus jogos. Isto também pode ser usado para se ajustar ao poder geral de cada grupo.

UMA CABALA REBELDE: A FORJA DE JÚPITER



Composta de ousados agentes da mudança, a Forja de Júpiter não se uniu à causa do Conselho Rebelde tanto quanto se apoiou nela. A cabala tem apenas dois anos, com representantes bem treinados de Tradições que se beneficiam de um acesso excepcional a mentores Mestres. Por que então apoia um movimento que parece empenhado em extirpar a segurança que a socorre?

Casa Thig que havia estudado com ele. Frost introduziu-o à sua aprendiz, Janet Wolf. Os Mestres os enviaram a Toronto para realizar pesquisas mútuas sobre manifestações físicas.

Na verdade, Lethbridge e Frost compartilham de uma visão, mas nunca revelaram isto a seus respectivos estudantes. Através de presságios e sonhos lúcidos, os magos receberam sinais de que as Tradições estavam à beira da destruição e que apenas algum novo gesto de unidade poderia reuni-los. A esfinge que surgiu nestas aparições foi motivo de preocupação, mas o conselho foi ouvido, então os Mestres ordenaram que seus estudantes reacendessem o sonho de Cálias e investigassem os sinais que o inspiravam. A última aparição do Conselho Rebelde prova que estes sonhos eram proféticos.

Magos locais fizeram contato com o par de aprendizes. O Akáshico Aaron Dogon foi indefinidamente emprestado à cabala como um sinal de aprovação da erna Capela dos Dezoito Dragões. Para ajudar em sua pesquisa, os magos usaram as conexões de Dogon para recrutar Alexei Desjean, um perito em projeções astrais e autopossessão. Morcant invocou o espírito de El-Baal Asha, que exigiu que a cabala o honrasse com seu nome, e a Forja de Júpiter nasceu.

Recentemente, contudo, Lethbridge foi assassinado por Eutanatos. Seu crime: ensinar Artes de Forças para uma equipe de Janissários que resistiu à “purificação” de sua casa pelos magos da morte. Frost buscou vingança, mas o sistema de justiça da Tradição estava confuso e ela foi incapaz de encontrar um Tanatoico apropriado para duelar. Contudo, sua busca por justiça atraiu operativos da Tecnocracia ansiosos em apanhar um Transgressor da

HISTÓRIA

A Forja de Júpiter era um tipo de experimento. Cansados do isolamento auto-imposto, dois Mestres começaram a se corresponderem um com o outro sobre o futuro do Conselho. O Hermético Bonisagus Arthur Lethbridge resistiu à tempestade da Segunda Guerra Massassa com um novo ceticismo sobre a habilidade de cada Tradição sobreviver por si só. Ele contactou a aventureira Etérea Cassandra Frost com um propósito simples: reacender o Pacto de Cálias. Este antigo acordo encorajava os magos a formar cabalas multi-Tradições. Ainda que mantenha-se até os dias atuais, o Conselho abandonou o acordo séculos atrás. Frost e Lethbridge queriam dar a uma cabala sua sanção oficial; tal experimento pavimentaria o caminho para outros Mestres voltarem e apoiar as gerações mais jovens sem as armadilhas políticas que condenavam seus colegas em Doissetep e Horizonte. Sob um Pacto renovado, os Mestres apoiariam cada membro da cabala – não apenas membros de suas Tradições.

Lethbridge trouxe Phillip Morcant, um mago da



Realidade veterano. Após perder um laboratório e dois aprendizes, Frost voltou a se esconder, mas não antes de registrar seu último sonho em um aparato tecnomágico. Ela deixou o carretel de Éter com a Forja de Júpiter e então desapareceu. Quando DesJean invocou o *loa* do aparato com mágica de Mente, experimentou o seguinte evento...

Ele se prostrou diante de um palácio de memória de muitas câmaras. Caminhou pelas colunas dóricas representando as fundações das crenças de Frost, cravejadas com pedras etéreas brilhantes. Então passou pelos braseiros, até uma sala de estátuas cariátides, cada uma embalando um mecanismo maravilhoso. No centro da sala estava uma esfinge; ela se deslocou em seu estrado, impaciente.

"Você conhece o enigma", disse.

"Então sei a resposta", disse Alexei. "Um homem. Um humano."

"Esta é a resposta velha e dogmática. Mas o enigma leva-o onde o dogma não pode levar."

"É um mito; um arquétipo dogmático. Suponho que tenho de derrotá-la para encontrar o enigma?"

"Tudo o que é velho é novo novamente. O novo dogma é aço. Gerenciamento. Controle."

"Tecnocracia."

"Quem você deve derrotar?"

Alexei DesJean estava seguro de que sabia. Em breve, a Forja de Júpiter concordaria com ele e juntaria-se ao lado da Esfinge, declarando guerra aos agentes do Controle.

UMA FONTE DE SABOTAGEM

Agora, a Forja de Júpiter opera zelosamente contra Tecnocratas. A orientação da Doutora Frost e as Artes Etéreas e Thig da cabala deram-lhes alguma compreensão das ferramentas do inimigo, então se especializaram em sabotagem. As artes marciais de DeJean e Dogon complementam uma à outra quando soluções mais viscerais são necessárias. A cabala vive como fora da lei; o Arauto, Ross Garfield, age como um informante e contato, guiando-os a esconderijos e Tradicionalistas aliados. A doutrina do Conselho Rebelde os acertou quando estavam vulneráveis, então os alimentou com força nova e vingativa.

A União recebe o peso de sua ira, mas a Forja também abriga desprezo por magos politicamente direcionados que se recusam a ver além das fronteiras das Tradições e liberam seus rancores para a causa da Ascensão em massa. Nestes casos, eles inundam os aprendizes com a ideologia do Conselho Rebelde e usam uma combinação de travessuras e debates para fazer os tolos saírem de seus tacanhos mentores. Em uma ocasião,

eles usaram Artes de Mente para sujeitar um simpatizante da Tecnocracia a ridicularizar um interrogatório da NOM. Esse Adepto da Virtualidade nunca mais disse que a União era “vital à segurança e eventual liberdade da humanidade.”

LIGANDØ

Os magos normalmente encontram a Forja de Júpiter por uma de duas razões: ou a Forja vem a eles por choques e favores temporários, ou visitam para espalhar a propaganda e atormentar quaisquer magos que achem estar bloqueando apoio do Conselho Rebelde. Se for conveniente, eles pedirão a Ross Garfield para procurar por quem outra cabala simpatiza e reunir quaisquer notícias. Eles não machucarão fisicamente Tradicionalistas exceto como autodefesa e nunca, nunca concordarão em duelar.

Claro, os Tecnocratas não são tratados com esta consideração. Para a Forja de Júpiter, a filiação à União ou torna-o um tirano e assassino, um tirano e assassino em potencial ou um tirano e assassino implícito. “Só estamos apenas seguindo ordens para não limpar Nuremberg”, disse DeJean, “Então por que deveria me desculpar se algum cientista que esteja projetando armas melhores e soros da verdade para seus amigos stormtroopers?”

PERSONAGENS

A Forja de Júpiter tem quatro membros: Alexei Desjeans (Culto do Êxtase/Irmandade de Akasha), Janet Wolf (Filhos do Éter), Aaron Dogon (Irmandade de Akasha) e Phillip Morcant (Ordem de Hermes). Janet Wolf é a líder nominal do grupo, mas Alexei Desjeans pode ser descrito como seu centro ideológico.

A cabala também tem inúmeros contatos, tais como Greg Sunnerton, um Órfão pagão com um conhecimento íntimo do submundo da Costa Leste. Sunnerton é seu principal contato para novas armas e equipamento contrabandeado. Finalmente, a cabala recebe algum apoio de um Preceptor Umbroide chamado Abba El-Baal Asha. O espírito representa o conceito de presságio, tecnologia criativa e o planeta Júpiter, e normalmente aparece como um humanoide assexuado, alado, com um sorriso sardônico e torto. Ele ajuda a cabala em troca dela adotar seu nome e fornecer dádivas finamente trabalhadas quebradas em uma bigorna, junto com sacrifícios de Quintessência quando Júpiter está no periélio no céu noturno. Ele exige um pesado tributo, mas frequentemente sugere que sabe algo sobre a verdadeira natureza do Conselho Rebelde. Isto por si já é suficiente para justificar o Tass e os ricos sacrifícios a ele.

ALEXEI DESJEAN

Um homem de gostos e talentos variados, Alexei DesJean acredita que sua vida realmente começou com um jogo de pôquer. Ele sempre foi capaz de ver as emoções dos outros. Nascido em uma família de imigrantes

haitianos em Montreal, suas primeiras impressões psíquicas foram tingidas com uma consciência aguçada dos sentimentos subscientes dos outros. Enquanto amadurecia, aprendeu a ler pensamentos superficiais ao focar sua mente com cânticos repetitivos. Capaz de espionar as mentes de seus parentes e professores, ele parou de respeitar figuras de autoridade quando sentiu o abismo entre suas palavras e seus desejos. Passava mais e mais tempo sozinho. Ao fazer isso, aprendeu como ocultar-se.

Como um rito de passagem pessoal, ele andou até um bar de motoqueiros em seu décimo oitavo aniversário com o salário de seu emprego de verão e sentou-se para jogar pôquer. Oito horas depois, ele saiu com \$50.000 e foi direto para o aeroporto.

Ele chegou no Haiti procurando por homens e mulheres sábios que pudessem ajudá-lo a explicar seus dons. Usando laços familiares, ele encontrou um Houngan conectado ao Culto do Êxtase e foi iniciado. A *loa* Iemanjá entrou nele, sentiu seu espírito rebelde e marcou o corpo de seu “cavalo” com *veves*, marcas místicas que ainda cruzam sua pele.

Ainda assim ele desobedecia.

Seu próximo voo levou-o ao Nepal e um monastério akáshico. Por semanas, os monges o recusaram por conta das marcas da *loa* que queimavam em sua pele. Ainda, enquanto começava a morrer de fome e congelar fora dos portões, o abade passou a ensiná-lo a como combater os impulsos de seu corpo com exercícios iogues. Alexei dominou as disciplinas e provou sua dedicação. Os monges finalmente cederam e ensinaram-lhe suas técnicas de autodomínio. Então, sem aviso, Alexei partiu.

Ele juntou-se ao Culto, unindo-se à radical Sociedade Dissonante. Em sua maior parte ele trabalhou só; poucos outros magos queriam alguma ligação com seus planos para desestabilizar as estruturas autoritárias em nome da Ascensão. Ele levou uma vida solitária, até a nascente Forja de Júpiter oferecer-lhe Tass e instrução em troca de sua ajuda em decifrar mistérios ocultos.

Ele rapidamente assumiu o papel de mestre de rituais da cabala; sua mente flexível e comportamento rebelde ajudaram-no a organizar os rituais coletivos da cabala. Isto satisfaz uma necessidade vital. De outro modo, ele simplesmente gosta de romper as fronteiras do que qualquer Tradição pensa ser possível.

Informalmente, ele é um tanto polêmico e crítico. A Forja de Júpiter poderia não ser tão devota ao caminho do Conselho Rebelde se não fosse por suas opiniões estridentes.

Imagem: Alexei DesJean é um homem de 25 anos com dreadlocks espetados e vermelhos que contrastam com a pele escura de sua ancestralidade africana. Os *veves* de sua *loa* patrona são cruces e linhas que envolvem seu pescoço, tórax e antebraços, mais negros do que qualquer tatuagem possivelmente seria (e são suas *Marcas Primais*;



ver **Mago: A Ascensão**, página 288). Desenhos similares são pintados em muitas de suas roupas; ele prefere estilos rave e hip hop frouxos. Para combate, ele mantém um conjunto de três facas de arremesso africanas. Ele usa estas armas grandes tanto para batalhas de perto como a distância. Ele tem características móveis, um sorriso pronto e graça fácil contida em um corpo compacto e musculoso.

Dicas de Interpretação: A *loa* Iemanjá o preenche com o fluxo de dádivas de liberdade, mas a disciplina akáshica lhe dá o poder para direcioná-la para o bem comum. Você é um inimigo impiedoso da autoridade mas não um completo fanático, preferindo parábolas inteligentes a violência.

Para trabalhar a mágica você licencia seu ego para que os *loa*, que vê como poderosos avatares de liberdade, entrem em você e trabalhem sua vontade. Mantenha o suficiente de sua mente para traduzir seus desejos primordiais em atos que beneficiem o reino humano. Meditação, artes marciais acrobáticas, cânticos e sacrifícios são suas principais ferramentas, embora use drogas e outros métodos Extáticos quando a ocasião exige. Sua *loa* padroeira, Iemanjá, reivindica domínio sobre os rios e sobre os inocentes. Você a invoca para inspirar e curar. Você fala com outros *loa* tais como Ghede (morte) e Xangô (guerra e revolução) quando precisa, mas sempre após aplacar Iemanjá.

Tradição: Culto do Êxtase e Irmandade de Akasha (Alexei tem a Qualidade *Tradição Dupla*)

Facção: Sociedade Dissonante, com alguns laços ao K'an Lu, os akáshicos Li-Hai e várias seitas interTradição afrocaribenhas.

Essência: Dinâmica

Natureza: Rebelde

Comportamento: Caçador de Emoções

Atributos: Força 2, Destreza 4 (Graça Improvisada), Vigor 4 (Incansável), Carisma 3, Manipulação 3,

Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Acadêmicos (Política) 1, Prontidão 2, Esportes 2, Consciência 2, Cosmologia 2, Do 3, Esquiva 3, Armas de Fogo 1, Linguística 4 (árabe, inglês, igbo, francês, hindi, japonês, mandarim, português, espanhol), Medicina 3, Meditação 2, Armas Brancas 3, Ocultismo 3, Performance 2, Manha 3, Lábria 2, Furtividade 1

Antecedentes: Arcanum 3, Avatar 3, Contatos 3, Recursos 3, Totem 1 (Abba El-Baal Asha)

Arete: 4

Esferas: Correspondência 1, Vida 3, Mente 3, Tempo 3

Força de Vontade: 8

Quintessência: 3

Paradoxo: 0

Ressonância: (Dinâmica) Crepitante 1, (Dinâmica) Fluente 1

JANET WOLF

Janet quer ser algo além de uma aventureira, mas se esse for o quadro que lhe for apresentado, ela não se satisfará com nada menos do que a perfeição. Uma inventora dedicada e pesquisadora determinada, Wolf despertou no meio da performance de um estranho experimento “antigravidade” eletroestático. Pesquisadores Adormecidos haviam feito elevadores capazes de erguer alguns quilos a mais; Wolf queria melhorar isto. Ela desenvolveu um mecanismo que usava eletromagnetismo para direcionar partículas ionizadas através de ventiladores canalizados. A engenhoca funcionou. Ela percebeu que o potencial da ciência podia ultrapassar o que os teóricos acreditavam possível quando ela disparou 150 metros no ar. Apesar de sua queda descontrolada engessasse suas pernas, ela continuava convencida de que os segredos da natureza haviam sido descobertos com invenções que colocavam a mão na massa antes que hipóteses estéreis pudessem convencer os não inspirados.

Ela ainda estava andando de muletas quando a aventureira Etérea Cassandra Frost se ofereceu para compartilhar a pesquisa Etérea e recursos com Wolf se concordasse ser sua assistente. Wolf arrumou as malas e juntou-se à Doutora Frost em uma série de excursões emocionantes (ou, como Wolf pensou, terríveis) para os cantos mais estranhos e remotos do mundo. Frost era um gênio e uma cientista talentosa, mas estas vantagens eram mais do que equilibradas por seu estilo de vida aventureiro. Após quatro horas de juízo de correspondência com feiticeiros do mal, fugindo de dinossauros e confrontando Coisas que o Homem Não Deveria Conhecer em antigas ruínas, Wolf decidiu que bastava e se fez ouvir. Ela era uma inventora, não uma heroína de romances de aventura.

A Doutora Frost cedeu e escolheu-a para participar da cabala que eventualmente seria conhecida como a Forja de Júpiter. Ela se estabeleceu para trabalhar em suas



invenções e assumiu o papel de porta-voz da Forja de Júpiter. Sua mente prática e carisma natural tornaram-na a escolha natural. As coisas começaram a se desgastar quando Lethbridge foi assassinado. Quando a Doutora Frost quase foi morta em um ataque Tecnocrático, Janet foi arremessada em um choque repentino. Ela assumiu a doutrina do Conselho Rebelde para lidar com a mudança, mas agora está tentando determinar se realmente acredita ou não em seus ideais. De um lado, uma Guerra da Ascensão renovada tornaria impossível para ela estabelecer uma vida de pesquisa e experimentação quieta. Contudo, ela sente uma mistura estranha de orgulho e ressentimento quando é forçada a algum tipo de missão perigosa. Ela sempre odiou brincar de herói, mas sente que quando faz bem feito, está honrando sua mentora.

Imagem: Janet Wolf é uma mulher atraente de 26 anos com cabelo longo, fino, da cor do melado. Ela normalmente usa-o em um coque ou um rabo de cavalo frouxo, dependendo se há algo próximo que possa prendê-lo ou não. Ela é esbelta e em forma; seus músculos se desenvolveram em resposta ao uso de maquinaria pesada e as caminhadas extenuantes de suas aventuras involuntárias.

Wolf normalmente usa roupas folgadas e práticas com bolsos o suficiente para guardar todas suas ferramentas, mas em campo ela por vezes usa um capacete equipado com uma lanterna (um presente da Doutora Frost) e, raramente, um macacão cinza escuro. O macacão (e seus óculos, máscara e a mochila prata em forma de gota) é uma invenção que usa apenas ocasionalmente, a menos que alguém confunda os produtos de pesquisa séria com engenhocas super heroicas.

Dicas de Interpretação: Você ama suas engenhocas e ama fazer seu caminho – que é ficar em sua oficina e

OUTROS MEMBROS DA FORJA

Aaron Dogon: Este Irmão de Akasha foi enviado à Forja de Júpiter como um gesto diplomático dos Dezoito Dragões de Bodhimandala em Toronto. O Li-Hai era um guarda-costas profissional e um instrutor de artes marciais de meio turno especializado em karate tradicional e jiu-jitsu, mas agora devota a maior parte de seu tempo à Forja de Júpiter. Felizmente, ele ainda mantém laços com seu dojo e com a cultura de segurança. Graças a ele, a Forja de Júpiter foi capaz de contar com o patrocínio de vários de seus antigos clientes, desde estrelas do rock ao ocasional executivo subversivo. Ele é um homem grande e imponente com um comportamento militar quando está no trabalho, mas é muito relaxado – até mesmo um tanto negligente – quando está de folga.

Phillip Morcant: O outro Discípulo fundador da Forja de Júpiter, Phil Morcant era realmente o aprendiz “descartável” de Arthur Lethbridge. Morcant treinou com Lethbridge para aprender as Artes de Espírito; já havia sido iniciado na tecnomântica Casa Thig da Ordem de Hermes três anos antes. Morcant sentia que Lethbridge tinha boas intenções, mas sufocava os impulsos criativos de seus estudantes. Diferente de outros membros da Casa Thig, Morcant não tinha muito interesse em computadores. Ao invés disso, ele era um tanto “mecânico místico”, e gostava de usar combustão interna e aparelhos analógicos para focar Artes tecnomânticas. Ele ama carros e motocicletas; como um estudante de engenharia, ele garantiu uma patente de um design para assentos de carros mais seguros que lhe assegurou uma modesta renda em royalties. Claro, ele nunca disse a ninguém que chegou ao design em uma visão e que, quando tais assentos são inclinados para trás, eles formam a silhueta de uma vogal enoquiana. Sua última obsessão é aprimorar magicamente sua motocicleta. Phil tem feições agudas, emolduradas por jaquetas de motocicleta e um boné de beisebol. Ele nunca viaja a lugar algum sem uma chave de fenda selada – sua “varinha mágica”. Naturalmente, ele é o motorista da cabala.

evitar que todos entrem em perigo sem uma boa razão. Infelizmente, parece que sempre há uma boa razão; se você começa a trabalhar, a Tecnocracia eventualmente aparece na sua porta ou sua influência sobre a realidade destruirá a esperança que você possa encontrar ampla aceitação para suas invenções. Além disso, você se ressentido da União por ferir sua cabala e odeia os mesquinhos Tradicionalistas que deixam seus rancores ficarem no caminho de seus ideais. Você é uma líder e organizadora natural. Faça declarações ousadas e as apoie com palavras eloquentes. Se não estiverem ouvindo, são uns tolos – e você não consegue tolerar tolice.

Hoje em dia, você passa uma quantidade de tempo desconfortável em seu macacão, usando seus óculos e

usando sua arma de raio. Pra começar, *por que* você construiu uma coisa destas? Você sempre jurou a si mesma que não terminaria como uma heroína, mas por Deus, se tem que ser, você fará do *jeito certo*. Você usa um cinto de utilidade cheio de produtos químicos exóticos, sua arma de raios (ou, como prefere chamá-lo, um “emissor de íons” – pode projetar campos de força e raios tratores também), seu macacão (que pode usar para repelir umbroides hostis devido às suas qualidades de blindagem de Éter) e óculos sensores, mais uma pletora de aparelhos improvisados.

Tradição: Filhos do Éter

Facção: Aventureiros (relutante)

Essência: Dinâmica

Natureza: Caçador de Emoções

Comportamento: Celebrante

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 4 (Constrangedora), Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 4 (Detalhista), Inteligência (Gênio

Mecânico), Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos (Teologia) 3, Prontidão 1, Consciência 3, Computador 3, Cosmologia 3, Ofício (Eletrônica) 3, Esquiva 3, Condução 1, Expressão 3, Armas de Fogo 2, Intimidação 2, Investigação 2, Linguística 2 (Francês, Alemão), Performance (Oratória) 2, Ciência (Física) 4 (Física de Partículas), Manha 2, Tecnologia 4 (Aparelhos Eletromagnéticos)

Antecedentes: Avatar 3, Destino 3, Recursos 3, Totem 1 (Abba El-Baal Asha)

Arete: 4

Esferas: Correspondência 2, Forças 3, Matéria 3, Primórdio 1, Espíritos 2

Força de Vontade: 7

Quintessência: 3

Paradoxo: 0

Ressonância: (Dinâmica) Crepitante 1, (Entrópica) Matizada 1, (Estática) Cristalina 1

A RESPOSTA DA TECNOCRACIA: PANÓPTICO



Para combater os ataques renovados dos Transgressores da Realidade, a Tecnocracia começou a integrar mais fortemente seus recursos. No passado, se esperava que cada Convenção cuidasse de si própria, com forças de segurança separadas e estruturas de comando patrulhando seu próprio território. A despeito de alguns incidentes desastrosos onde Convenções rivais empregavam seus operativos umas

contra as outras, o sistema permanecia. Tecnocratas veteranos eram relutantes em abrir mão de seus guardacostas pessoais e equipes de assalto. Empréstimos interConvenção continuavam comuns, mas a confusão a respeito da jurisdição, operações combinadas inábeis e rivalidades profissionais prejudicavam a eficiência das operações da União.

Com o surgimento do Conselho Rebelde, a Tecnocracia não pode mais se dar ao luxo de tolerar esta ineficácia. A solução: o Panóptico, uma Metodologia de segurança que usa fileiras padronizadas e treinamento integrado.

O Panóptico usa um sistema de classificação militar e toma o equilíbrio de seus soldados dos Biomecânicos da Iteração X, Operativos da NOM, Controle de Dano dos Progenitores e a Divisão de Batalhões de Fronteira dos Engenheiros do Vácuo. Soldados de elite Iluminados são seus oficiais; eles comandam proletários militares que treinam com equipamento de todas as quatro Convenções participantes. Em troca de financiamento, o Sindicato é isento de contribuir com oficiais, embora eles

forneçam consultores de logística numa base caso a caso.

Uma Força Tarefa do Panóptico consiste de amálgamas no comando contendo de dois a seis oficiais e talvez dois a três vezes este número de proletários. Oficiais podem convocar recursos de outras Convenções, de modo que um Progenitor no campo possa solicitar o Terno Preto de apoio a que seu camarada da NOM comanda. Além disso, o Panóptico é um equipamento de campo Tecnocrático padronizado, baseando-se em programas bem sucedidos tais como a arma X-5 Protector e normas comuns para comunicações, códigos e terminologia.

A despeito da organização militar da nova Metodologia, ela não é apenas uma força de ataque. Forças Tarefas menores coordenam espionagem usando os recursos dos membros das Convenções. Quando surge uma ameaça iminente, contudo, eles exercem tanta força quanto reúnem para neutralizá-la. Os talentos de várias Convenções combinadas agindo em uníssono tornam uma Força Tarefa do Panóptico um desafio formidável.

O Panóptico é definitivamente uma ferramenta do Controle; a agenda de Tecnocratas individuais, mesmo os de alto escalão, tem pouco efeito nas ações da Metodologia. Por exemplo, a organização reavivou o uso de HIT Marks a despeito do fato de eles terem sido amplamente abandonados pela Iteração X. O Panóptico tem o talento combinado para tornar os ciborgues mais práticos (eles não têm de terceirizar a médicos Progenitores para manter tecidos moles em bom estado de reparação) e sabe que sua infâmia os torna ferramentas excelentes para a guerra psicológica.

ESCALÕES E PODERES DO PANÓPTICO

A principal vantagem que o Panóptico dá aos Tecnocratas é a habilidade de convocar os Antecedentes de seus parceiros. Ao invés de usar as regras de Requisições nas páginas 172-173 do **Guia da Tecnocracia**, os personagens que pertencem ao mesmo amálgama tratam os Antecedentes dos outros como seus próprios. Um agente deve estar em dia com sua Convenção e com a Tecnocracia como um todo para fazer isto. No entanto, não permita que os personagens acumulem Recursos que normalmente não seriam acumulados, embora possa permitir uma segunda chance se um jogador Tecnocrata infla a verificação de Antecedente de seu personagem. Esta é uma Qualidade Social de 3 pontos chamada *Agente do Panóptico*.

Membros do Panóptico têm escalões militares que substituem sua própria Convenção e devem ser reconhecidos por qualquer operativo do Panóptico (embora não por forasteiros). Isto é tratado como o Antecedente *Posto* em **A Via Amarga**, pp. 115-117. Os Tecnocratas do Panóptico devem comprar ao menos dois níveis deste Antecedente. Para Narradores sem **A Via Amarga**, posto permite que os personagens chefiem membros de baixo escalão da mesma organização e concede acesso a outros Antecedentes avaliados a não mais do que metade do nível em *Posto* do personagem. Isto não se aplica aos Antecedentes pessoais do personagem, mas são recursos extras que pertencem à organização. Para membros do Panóptico, isto inclui *Recursos* na forma de equipamento, *Apoio*, *Armas Secretas*

e *Espiões*.

Títulos de Posto do Panóptico

- Adjunto: O personagem não é um membro do Panóptico, mas tem alguma conexão a ele, seja como um conselheiro ocasional ou um técnico de baixo nível. Ele não pode convocar os Antecedentes do Panóptico, embora possa ser capaz de entrar em contato com boatos de seus agentes.
- Agente: Como um agente de campo do Panóptico, o personagem pode convocar o valor de um nível dos Antecedentes do Panóptico.
- Supervisor: O personagem consegue chefiar agentes de campo, mas ainda só pode requisitar um nível de Antecedentes da agência.
- Gerente: O personagem pode requisitar dois níveis de Antecedentes.
- Diretor: O personagem pode requisitar três níveis de Antecedentes (arredondamos o resultado para este nível).

Assim, o “pacote” Panóptico custa cinco Pontos de Bônus durante a criação do personagem (três para a Qualidade *Agente do Panóptico* e dois níveis de posto), ou 10 pontos de Experiência se comprado depois. Tecnocratas podem se voluntariar para o corpo se estiverem em dia com a Tecnocracia – mas não necessariamente sua própria Convenção. Muitos Tecnocratas de posto se ressentem da centralização do poder e enviam os indesejáveis de suas próprias Convenções para a nova Metodologia para livrá-los de um problema e expressar sua desaprovação pela junção.

FORÇA TAREFA PANÓPTICO ÁSIA-PACÍFICO 3: “OS JESUÍTAS”



Oficialmente (desajeitadamente) chamado de FTPAP 3 (para Força Tarefa Panóptico Ásia-Pacífico 3), “Os Jesuítas” receberam seu apelido por várias razões. Sob a liderança de Dorje Washington, o amálgama é acusado de usar hipocritamente mandato de Controle para persuadir Construtos a sacrificar suas próprias missões pelo bem do Panóptico. As tendências Transgressoras de Washington são o assunto de rumores populares; sua posição no leme de um dos projetos do Controle é enigmática. Com um ar humilde e sacerdotal, o Homem de Cinza educadamente pede por ajuda – e como um jesuíta, ele sabe como emoldurar seus desejos com ortodoxia indiscutível.

HISTÓRIA

Os Jesuítas são ordenados junto ao Controle tão

logo a primeira transmissão do Conselho Rebelde é conhecida. Considerado por muito tempo um Quinto Grau permanente e indesejável, Dorje Washington recebe uma diretiva oficial que concede-lhe poderes extraordinários e o incumbe de investigar um “culto à esfinge Transgressor da Realidade”.

Naturalmente, os Construtos que visita não estão se divertindo com suas pretensões. Eles não sabem nada sobre tal organização e acreditam que suas ordens são ou forjadas ou um sinal de que o Controle talvez esteja melhor do outro lado da instabilidade dimensional. Para se proteger de suas apostas eles dão mínima deferência a sua “jurisdição extraordinária”; Washington atura equipamento experimental que falha, Simpatizantes incompetentes como suporte e o escárnio geral dos Tecnocratas que encontra. No processo, ele conseguiu mais dois recrutas para a Força Tarefa que recebeu ordens de formar. Chain e Romanow juntaram-se ao Panóptico para fugir de suas carreiras sem saída, e seguem Washington enquanto ele peneira a subcultura oculta da

INTRODUZINDO O PANÓPTICO

Com o brilho Iluminado do Controle no comando, o Panóptico formou-se a menos de um mês após o aparecimento das transmissões do Conselho Rebelde, mas levou cerca de seis meses para ser levado a sério pelos amálgamas e Construtos terrestres. Tecnocratas locais são relutantes em compartilhar seus recursos, muito menos abrir mão do poder pessoal que acumularam após o surgimento da Tempestade Dimensional. O Controle não pode oferecer muito na forma de apoio direto para sua ideia, mas algumas ordens bem colocadas e desaparecimentos eventualmente corroem a determinação de muitos oponentes. Ironicamente, a deserção de Tecnocratas idealistas para os Emissários também remove barreiras para a estrutura centralizada do Panóptico.

Isto significa que no início, os amálgamas do Panóptico têm poucas vantagens sobre suas contrapartes convencionais. Como os Emissários, eles muitas vezes são reunidos por ordens enigmáticas para um propósito que não compreendem totalmente. Primeiramente, os agentes têm uma dificuldade de +3 em testes Sociais sempre que usam a Qualidade *Agente do Panóptico*, mas isto gradualmente desaparece após seis meses.

Inicialmente, as Forças Tarefas do Panóptico são pequenas, a menos que o Controle ordene diretamente grandes números de Tecnocratas juntos para servir a um propósito específico. Agentes solitários recebem poderes do Panóptico e se espera que recrutem outros enquanto agem. Eventualmente, contudo, a nova Metodologia alcança força plena. Com acesso a todas as inovações da União e um senso de propósito claro, ela se torna uma força a ser considerada.

Ironicamente, o resto da Tecnocracia permanece muito atrás ao responder à ameaça – eles se moveram para outros projetos desde a guerra com os Transgressores e não conseguem se importar com o que acreditam se tratar de um inimigo derrotado.

Costa Oeste atrás de pistas.

Meses depois, a missão acaba por não ser tão inútil. Vários Construtos descobrem que algum tipo de “culto à esfinge Transgressor da Realidade” está em ascensão e interferindo com os assuntos da Tecnocracia. Os Jesuítas atribuem sua presciência de eventos à orientação Iluminada do Controle – e nunca falham em lembrar isso àqueles amálgamas que se opuseram a eles. Enquanto outras equipes do Panóptico se reúnem e exercem sua força, os Jesuítas começam a flexionar alguns dos músculos organizacionais que o Controle lhes deu. Se especializando em investigação e subversão ao invés de força militar, o amálgama não deixa de ser capaz de trazer uma quantidade significativa de força a suportar uma vez que o Panóptico se integre por completo à Tecnocracia.

OPERAÇÕES

Os Jesuítas registram a disseminação das transmissões do Conselho Rebelde por três motivos. Antes de mais nada, eles esperam reunir uma biblioteca completa de comunicados para análise, tanto para quebrar as medidas de autenticação da Esfinge quanto para compreender como elas são feitas. Em segundo lugar, as transmissões tendem a ser encontradas por Transgressores da Realidade propensos a causar problemas. Procure por rumores de um documento do Conselho Rebelde e você provavelmente encontrará um supersticioso que precisa de uma atitude de ajuste. Terceiro, rastrear o Padrão pelo qual as transmissões são negociadas e copiadas irá permitir que reúnam informação sobre como, onde e quando os terroristas Tradicionalistas se comunicam.

Para reunir esta informação, Washington e Chain agem disfarçados, enquanto que Romanow usa vigilância eletrônica para coordená-los e coletar dados adicionais. Magos Tradicionalistas podem encontrá-los disfarçados como Consors ou sutis artífices, ou simplesmente caem sob o olhar iluminado de Romanow. Os Jesuítas tecnicamente cobrem o Litoral Oeste da América do Norte, Austrália, Japão, Indonésia, e Ásia Pacífica. Contudo, Tecnocratas locais em muitos destes países recusam-se a cooperar, e outras Forças Tarefas muitas vezes trocam de regiões com eles para trazer a experiência certa para apoiar em uma situação particular. Assim, os Jesuítas podem ser encontrados em quase qualquer lugar.

Se a Força Tarefa encontra os planos terroristas Transgressores, eles normalmente respondem com dissuasão sutil. Chain pode facilmente pôr em perigo um amado viciado em drogas; a psicologia Iluminada de Washington pode destruir a determinação de seus alvos. Se a violência é necessária, a Força Tarefa chama seus reforços: agentes federais equipados com armamento avançado (mas não vulgar), apoiado por um HIT Mark solitário. O HIT Mark raramente entra em combate; Chain e Romanow são os cuidadores obsessivos e o tratam como uma ferramenta de último recurso. Enquanto o Panóptico se desenvolve, seus recursos aumentarão.

PERSONAGENS

O FTPAP 3 tem três agentes: o Homem de Cinza Dorje Washington, o Progenitor Chain, e a cientista da Iteração X Mila Romanow. Eles trabalham bem juntos; após reunir o desprezo do resto da União, aprenderam a confiar uns nos outros acima de qualquer pessoa. Todos eles têm mentes analíticas aguçadas e não são contrários a entrar no modo de pensar dos inimigos para compreender as motivações dos Transgressores. Isto é perturbador para Washington, mas suas habilidades sociais tornam possível para muitos observadores também.

Chain é um Progenitor com um passado infame; ligado ao amplamente odiado antigo Diretor de Pesquisa Charles Reid, ele liderou experimentos com narcóticos sintéticos. Os planos de Reid em danificar os caminhos do lobo parietal associados com poderes psiônicos foi visto como demente por seus sucessores e denominado “Gilgul em drágeas” pelos Tradicionalistas. Na verdade, Chain não estava tão excitado com a ideia, mas a oportunidade de usar narcóticos para influenciar tendências sociais no nível da rua ainda o excita. Seu trabalho anterior foi principalmente coercivo, dependendo de qualidades viciantes aprimoradas para mudar o comportamento das Massas. Agora, ele prefere criar drogas não viciantes que melhoram a neuroquímica Adormecida enquanto proporcionam um poderoso barato. Desta forma, ele pode usar a cultura de drogas para realmente melhorar a saúde mental nos menos favorecidos da sociedade.

Ainda, a farmacologia Iluminada de Chain também produz soros da verdade psicoativos e substâncias hiperviciantes que os Jesuítas usam para apanhar os inimigos. Ele pode não ter uma pílula para o Despertar ou para o Gilgul, mas tem um número de intermediários úteis e terríveis à sua disposição. Além disso, ele é um cirurgião e geneticista bastante hábil para manter os componentes biológicos do “Bruce” em ordem assim como atender os ferimentos e realizar cirurgia cosmética.

Mila Romanow era uma subalterna na Administração da Função Temporal a quem foi designada a tarefa de supervisionar operações de HIT Marks. Uma vez que as AIs dos HIT Marks eram na verdade Sistemas Especialistas sofisticados ao invés de consciência digital, eles podem facilmente se confundir por situações complexas. A tarefa de Romanow era aconselhar os ciborgues se eles hesitassem ou fizessem algo completamente estúpido, assim como realizar manutenção básica de software. Ainda que o trabalho tivesse pouco prestígio, ela começou a amá-lo – até o programa HIT Mark ter seu financiamento cortado em cerca de 90 por cento. Romanow foi transferida para o gerenciamento de dados. Ela odiava, mas suportou até Dorje Washington chegar em seu Construto para comandar registros, equipamento de computador e “Bruce”, o último HIT Mark estacionado na instalação. Ela se voluntariou para a Força Tarefa para voltar ao trabalho de campo que costumava vicariamente desfrutar.

Agora, ela coordena o amálgama usando comunicações convencionais e tecnologias baseadas em Correspondência, assim como reúne dados através de pesquisa eletrônica, hackeamento de computadores e câmeras e defeitos escondidos.

DORJE WASHINGTON

Dorje Washington perdeu sua inocência para a Nova Ordem Mundial da mesma forma que sentiu que

havia roubado dos tibetanos. Originalmente Timothy Washington, ele foi recrutado aos 22 anos pela CIA para entregar suprimentos e insurgentes recém formados em uma tentativa infeliz de derrubar o governo chinês. Recém saído do ROTC, Washington pilotava aviões sobre o Himalaia e ensinou dispersas habilidades militares a tropas de monges budistas que eram leais ao Dalai Lama. Eventualmente, a Agência empacotou a operação, mas não antes de um dos monges declarar que Washington era um *rinpoche* e dar-lhe o nome de Dorje.

Ele esperava ser recompensado com um brando trabalho de pesquisa quando retornou, mas estava fora do alcance da Agência; uma autoridade superior tinha planos para ele. Reconhecendo a fagulha de Iluminação nele, a Nova Ordem Mundial o colocou em um treinamento extenuante projetado para dar-lhe uma personalidade maleável adequado para infiltração e espionagem. Funcionou, mas com um efeito colateral imprevisto: tornou-lhe um budista devoto. Exercícios projetados para quebrar sua vontade mostraram-lhe o vazio fundamental do ser. Sob a quase tortura de seus treinadores, ele comungou com a fagulha brilhante de sua Natureza Buda: o que os místicos chamariam de Avatar.

Oficialmente, a Tecnocracia supostamente seria tolerante com outras religiões, mas Dorje (ele começou a usar o nome após o treinamento) foi logo marcado como um elemento errático, tornado ainda mais perigoso por sua persuasão treinada. Suas atribuições eram estritamente controladas para evitar que ele sucumbisse a influências Transgressoras. Em sua maior parte, sua nova vida como espião transformou-se no trabalho de gabinete que ele havia originalmente previsto. Uma vez que suas atitudes eram um tanto não convencionais, ele foi evitado por outros agentes. Perversamente, ele assumiu afeições bizarras para aumentar o efeito, raspando sua cabeça e usando rosários para trabalhar. Seu senso de propósito quase religioso, voz cativante e amor por argumentação intelectual também eram outra fonte – sem que soubesse, ele realmente é a reencarnação de um monge guerreiro tibetano. Ocasionalmente este fato o assola com sonhos estranhos, mas ele nunca pensou sobre isso realmente.

Ninguém ficou mais surpreso do que ele quando um mensageiro entregou ordens para que liderasse uma Força Tarefa do Panóptico. Com o tempo, ele percebeu que era, no final, a melhor escolha para o trabalho. Suas habilidades sociais e familiaridade com o escárnio facilitaram-lhe a transição. Um excêntrico sem vergonha como ele poderia acabar com a burocracia e com sutilezas sociais; através de seus esforços os Jesuítas e outras células do Panóptico estão se tornando fortes o bastante para lidar com a ameaça do Conselho Rebelde.

Imagem: Dorje parece um sacerdote: sério e honesto. Seu rosto mago e de 55 anos tem grandes olhos castanhos. Sua cabeça é raspada e ele usa roupas pretas



ou cinzas com suas contas parecendo um colar abotoado mal ajustado. Sua voz e olhar são persistentes e difíceis de ignorar. Ele é muito magro e tem uma postura excelente.

Dicas de Interpretação: Todos têm um darma. O seu é cumprir com sua Genialidade interior para manipulação psicológica. As pessoas – Transgressores, especialmente – precisam enxergar o erro de seus caminhos através do diálogo pacífico. Falhando nisso, formas mais fortes de persuasão são tristes, mas necessárias. Sua fé é um estudo racional que lhe chegou durante o treinamento psicológico. Você não acredita realmente que haja algo místico nisso. Ainda assim, seu nome é uma poderosa lembrança do período formativo em sua vida, não uma encarnação prévia. É apenas uma metáfora, assim como os sonhos que seguem são metáforas.

Isso é o que o fascina neste negócio de Conselho Rebelde. Está envolto em enigmas. Você irá desconstruí-

los com a Razão, mesmo que isso signifique que tenha de sujar suas mãos com um pouco de superstição. Sua Ciência Iluminada confia quase que totalmente em seu tom de voz e discurso inteligente, embora tenha vários dispositivos de espionagem, produtos químicos e uma pistola modesta que usará se for preciso.

Convenção: Nova Ordem Mundial

Metodologia: Panóptico

Essência: Primordial

Natureza: Penitente

Comportamento: Diretor

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 4 (Respeitável), Manipulação 5 (Honesto), Aparência 3, Percepção 4 (Detalhista), Inteligência 4 (Original), Raciocínio 4 (Rápido)

Habilidades: Acadêmicos (Filosofia Budista) 3, Prontidão 3, Consciência 3, Briga 4 (Incapacitar), Computador 3, Cosmologia 1, Esquiva 3, Condução 3, Expressão 3, Armas de Fogo 4, Hipertecnologia 3, Intimidação 5 (Induzir Complexos de Inferioridade), Investigação 5, Linguística 3 (Tibetano, Mandarim, Francês), Meditação 4 (Budista), Armas Brancas 3, Performance (Argumento Retórico) 3, Pilotagem (Aviões de Propulsão) 3, Ciência (Psicologia) 4, (Condicionamento Operante), Manha 3, Lábia 5 (Cadeias de Raciocínio), Tecnologia 4 (Motores)

Antecedentes: Arcano 4, Destino 4, Genialidade (Avatar) 4, Posto (Diretor do Panóptico) 5

Iluminação: 5

Esferas: Correspondência 2, Entropia 4, Forças 3, Vida 2, Matéria 2, Mente 4, Primórdio 3, Tempo 3

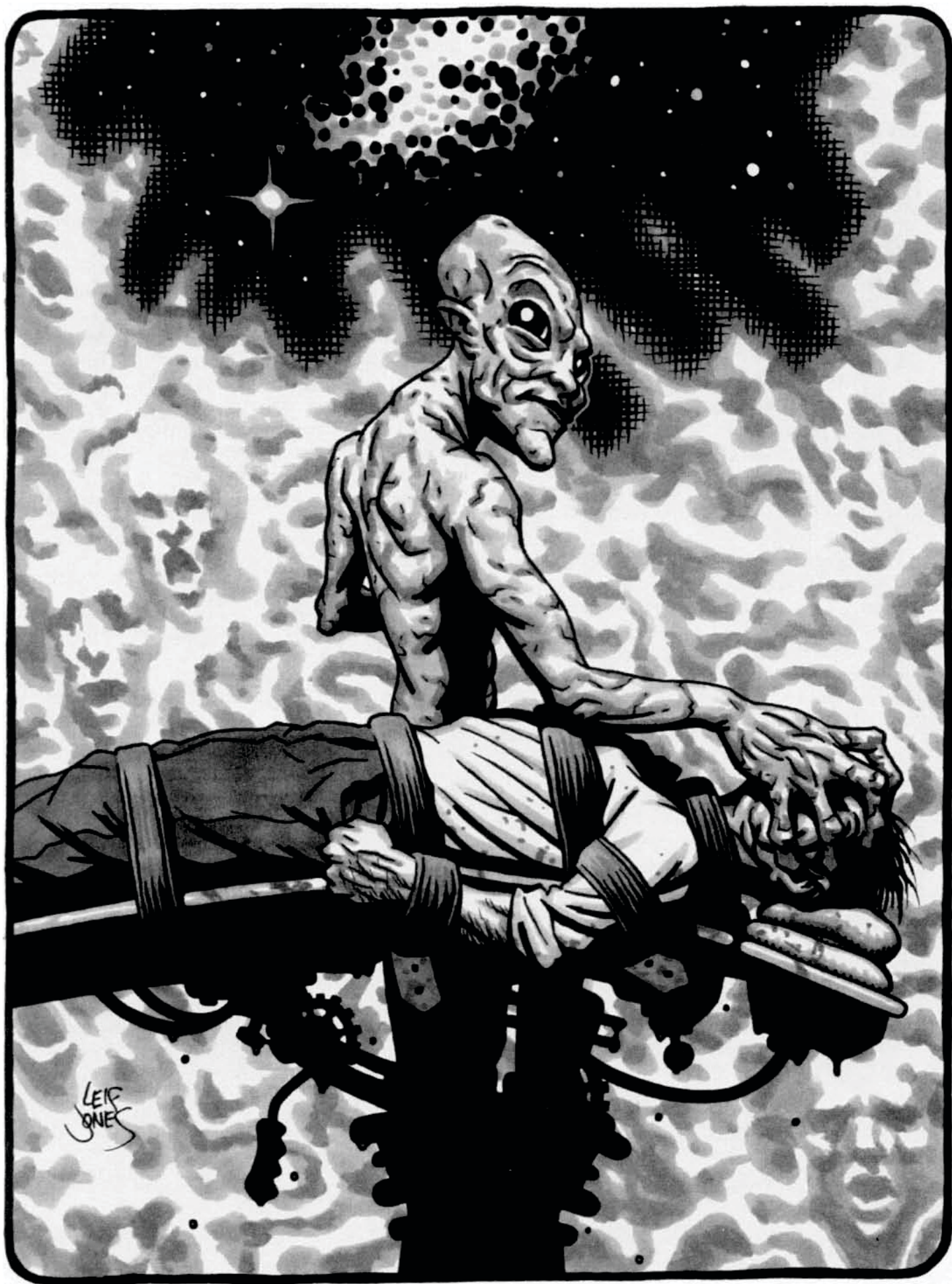
Força de Vontade: 9

Quintessência: 3

Paradoxo: 0

Ressonância: (Dinâmica) Trovejante 1, (Entrópica) Negra 2, (Estática) Nodosa 1





CAPÍTULO CINCO: AVATAR ALIENÍGENA

*Encontre a tomada militar alegre onde as pessoas mágicas vão
Eles estão procurando por nós procurando por eles e sabemos
que sabem que nós sabemos*
— Shriekback, “Nighttown”



Avatar Alienígena é uma história projetada para expor personagens à influência do Conselho Rebelde. Eles podem se opor ao Conselho Rebelde ou podem nem ao menos se importar com ele, mas seu efeito nas vidas de todos os magos está aqui para ser explorado. Suas ações polarizam as Tradições e despertam a Tecnocracia da complacência. A miscelânea de conspirações ocultas das Tradições estremece com um senso de antecipação – ou temor. Cada novo comunicado revela um novo triunfo – ou perigo – na nova campanha do Conselho Rebelde até a Ascensão.

AÇÃO OCULTA, TRAGÉDIA MORAL

Avatar Alienígena é um cenário violento e perigoso. Com disciplina oculta e tecnologia sangrenta, os magos beiram o cume do potencial humano – mas arriscam os frutos da húbri se exercerem suas habilidades muito

precipitadamente. Nos últimos anos, houve uma percepção de que os jogos de **Mago** são inadequados para este tipo de aventura vigorosa, mas estas podem ser histórias viáveis sem minar os elementos únicos do jogo. Para serem bem sucedidos, os personagens devem pressionar suas aptidões místicas e mundanas ao limite máximo.

Adormecidos não têm o mesmo tipo de poder. *Avatar Alienígena* trata muitos deles como “Coadjuvantes”, mas eles não caem tão ensanguentados quanto os vilões de seriados pulp. Quando atingidos, eles gritam e se apertam em terríveis feridas, iluminando o paradoxo moral que os magos encontram quando enfrentam os Adormecidos em campo. Some isto ao perigo da tola Ressonância e a catarse de rasgar fileiras de inimigos Adormecidos torna-se uma bênção dúbia, para dizer o mínimo.

ESTRUTURA

Avatar Alienígena tem uma estrutura frouxa de duas partes que é projetada para ser implementada como parte de uma crônica em andamento.

Ato Um: O Espíritos de 1942 introduz uma transmissão do Conselho Rebelde relacionada à aliança Tradições/Tecnocracia na Segunda Guerra Mundial com evidências de que seus veteranos estão sendo mantidos cativos ou foram mortos por algum propósito sinistro. Jason Ninemen, um antigo operativo da NOM, ajuda uma cabala a resolver o mistério da transmissão.

Ato Dois: Vigilante leva os personagens ao Ártico para se infiltrar em um posto avançado da Tecnocracia onde o Controle permitiu que um cientista nazista continuasse seus experimentos. A recompensa: o controle da Tempestade de Avatares através de uma nova raça de espíritos substanciados: os Anakim. Como armas, os Anakim são um recurso inestimável para qualquer um que os possua – mas vale o preço?

ANTECEDENTE



Em 1946 as Tradições e a Tecnocracia realizaram a última função oficial de sua aliança de guerra. Elas reuniram o Tribunal de Wewelsberg para punir criminosos de guerra Despertos. Convocado para uma capela mantida por ocultistas nazistas da Sociedade Thule, a corte executou 34 feiticeiros e magos que foram julgados culpados de “Crimes Contra a Ascensão” e realizou Gilgul em nove outros. Durante o curso

das audiências o tribunal registrou os desagradáveis experimentos realizados pela Sociedade Thule.

SITUAÇÃO SEIS

A lendária força de ataque chamada Situação Seis não foi a única cabala combinada entre Tecnocracia/Tradições a entrar na guerra, mas foi a mais famosa. Liderada pelo enigmático Etéreo parisiense Doutor Mondial, magos do Culto do Êxtase, Ordem de Hermes, Progenitores, Iteração X e Nova Ordem Mundial combateram magos do Eixo pela Europa. A Seis capturou a Cabala Thule que operava em Dachau, mas separou-se (alguns dizem em protesto) após o tribunal decidir dividir os espólios de seus experimentos.

OS TESTEITUNHOS NEGROS

Os *Schwartzurkund* (“Testemunhos Negros”) documentaram os rituais particulares realizados próximos a Dachau. O Nodo da cidade ficava em uma encruzilhada que levava ao campo de extermínio. Ocultistas Thule e Tecnocratas desenvolveram técnicas tecnomantes para canalizar a Ressonância do campo para o Nodo. O lugar foi usado para torturar vítimas sobrenaturais, e foi apelidado de *Folterbrunnen* (“Fonte de Tortura”). Inicialmente, alguns dos magos estudavam suas propriedades com reservas morais, mas videntes previram que muitos Despertos em breve começariam a lutar ao lado dos aliados, dando ao projeto um senso de urgência. Além disso, a Cabala Thule estava em uma posição única: ela trabalhava para um poderoso regime que devotava sua pesquisa oficial para estudos ocultos.

Os benefícios que isto oferecia eventualmente conquistaram os membros recalcitrantes do grupo enquanto trabalhavam para aperfeiçoar armas ocultas para o Terceiro Reich.

A *Folterbrunnen* teve um efeito único e terrível: os Avatares eram estilizados quando expostos à Película ao seu redor. Ao invés de se dispersar no vácuo como as vítimas do Gilgul, os fragmentos do espírito de um prisioneiro tornavam-se uma barreira cortante junto à Película local, onde atacariam o Padrão de qualquer ser Desperto que tentasse entrar na Umbra.

Alguns foram poupados da atenção dos

ANJOS, FETCHES E ALIENÍGENAS: OS PSICOPOMPOS

Certos magos com a qualidade *Proteção Contra a Tempestade* (**Mago: A Ascensão**, página 295) são o equivalente moderno dos “marcados por Fetch” registrados pelos Verbena da Sociedade Thule. Nenhum mago moderno sabe disso, mas certos *Protegidos Contra a Tempestade* são na verdade descendentes de antigas uniões entre magos e uma classe especial de Umbroides. Alguns destes são chamados de Grigori (“vigias”) ou Anunnaki pelos magos que estudam Artes Herméticas ou Babilônicas (ver *Mágica Morta* para a mitologia de um Anunnaki no Mundo das Trevas), mas eles geralmente são classificados como Psicopompos: condutores das almas. De acordo com textos antigos, estes espíritos têm o poder de guiar Avatares a encarnações específicas.

Em algum ponto na pré-história, eles foram barrados da interação com a humanidade. Rituais obscuros, descendentes de Artes Salomônicas ou Tibetanas, detalham seus Nomes Verdadeiros e são os únicos métodos que podem ser confiavelmente usados para invocá-los. Quando invocados, eles se manifestam de acordo com o paradigma do invocador. Muitos Tecnocratas veem os Psicopompos como Cinzas, os alienígenas esbeltos e de olhos grandes da literatura de conspiração popular e das próprias explorações dos Engenheiros do Vácuo sobre abduções de OVNI e espaço exterior.



fragmentos. Estes magos foram densamente examinados, e determinou-se que suas auras tinham uma Ressonância única. Verbena Thule reconheceram as marcas das almas: elas pertenciam a Fetches, espíritos duplos atribuídos por deuses a conduzir Avatares ao seu destino adequado. Magos com a marca do Fetch inconscientemente usaram seu poder sobre fragmentos espirituais para desviá-los para longe, mas eram incapazes de outra forma manipular a nuvem de Avatares. Herméticos identificaram os Fetches com seus anjos Psicopompos, enquanto que Tecnocratas os vislumbraram como alienígenas. Todos concordaram que os Fragmentos de Avatar seriam uma arma ideal a serviço do Terceiro Reich. Se um mago conseguisse de algum modo ligar um Psicopompo a seu serviço, ele poderia exercer pleno controle sobre as almas angustiadas e arruinadas dos detentos sobrenaturais de Dachau.

⊕PERAÇÃO⊕ SPARKMAKER

No Tribunal de Wewelsberg, as Tradições e a Tecnocracia discutiram sobre quem possuiria os Testemunhos Negros e a *Folterbrumen*. Isto dividiu a corte até os Eutanatos descobrirem que alguns colaboradores do Eixo estavam escondidos entre a delegação Tecnocrata. Os traidores foram submetidos ao Gilgul e os Eutanatos sob a orientação de Voormas de Helekar receberam a guarda do Nodó. Enquanto isso, os *Schwartzurkunde* foram dados à Tecnocracia para proteção, supostamente para evitar que cada lado tivesse ambos recursos necessários para replicar os experimentos.

De fato, a Tecnocracia havia planejado possuir os Testemunhos Negros durante todo o tempo como parte da Operação Sparkmaker, uma política geral de absorver inovações de hipertecnologia nazista. Claro, os elementos místicos delirantes seriam rejeitados, e o “Efeito de Dissonância Psiônica” seria usado para guardar as Massas.

As Tradições não tinham um equivalente, embora enquanto o poder de Voormas aumentava, alguns questionavam por que ele não dispersava ou purificava a *Folterbrumen*. A revelação de sua corrupção em 1996 respondeu tais questões de uma vez por todas.

Então os Testemunhos Negros, a Fonte da Tortura e os espíritos Psicopompos da Umbra profunda foram todos esquecidos – ou escondidos – até agora.

A ASCENSÃO DOS ANAKIM

A Tempestade de Avatares foi uma terrível surpresa para muitos magos – mas não para todos. O Controle da Tecnocracia conduziu a influência que teve em buscar por soluções para o problema. Na Terra, os Tecnocratas estavam divididos igualmente entre pesquisar a catástrofe subdimensional e manter seus próprios projetos vivos em uma era de financiamento instável, leis físicas em mutação e lealdades incertas. O

progresso foi virtualmente inexistente, até um Progenitor chamado Alois Richter sair da aposentadoria. Alois era um antigo nazista, blindado da justiça do Tribunal de Wewelsberg pela Operação Sparkmaker. Com os Testemunhos Negros em mãos, ele propôs um experimento que estirou as fronteiras éticas de muitos de seus colegas.

Até os primeiros ataques dos Emissários da Esfinge, ele foi deixado por si só com um laboratório e um orçamento mínimo. Após isso, o Controle tomou uma mão firme e Alois Richter conseguiu terminar o trabalho que começou em Dachau. Ao invés de pesquisar por dádivas psiônicas alienígenas (as "marcas Fetch" dos

Verbena) em amostras populacionais, ele criaria híbridos alienígenas-humanos que poderiam guiar os ventos da Tempestade de Avatares. Sua maior vantagem foi sua metodologia heterodoxa. De seus dias com a Sociedade Thule, Richter aprendeu rituais Herméticos e usou secretamente ritos enoquianos para guiar os Psicopompos para os corpos de seus sujeitos de teste. Muitos dos místicos capturados e voluntários Tecnocratas morreram, gritando em línguas angélicas incompreensíveis. Um sobreviveu: o operativo da NOM Peter Wu. Sequestrado no laboratório no ártico de Richter, o híbrido agora desenvolve seus poderes e se prepara para fugir.

ATO UM: O ESPÍRITO DE 1942



Tudo começa quando os personagens dos jogadores descobrem uma transmissão do Conselho Rebelde na forma de um curta-metragem. O Narrador pode introduzir isto de várias formas; os magos podem ter uma fita de vídeo enviada a eles, descobrir um rolo de filme com o sinal da esfinge, ou encontrar um novo ícone em um computador chamado *esfinge42.mpg*. Nenhuma conexão arcana a um remetente pode ser rastreada, indicando que a cabala é a primeira a vê-lo. Contudo, cópias impressas, eletrônicas e em vídeo do filme (junto com a marca da esfinge) alcançam várias cabalas, incluindo a Forja de Júpiter (ver **Capítulo Quatro** para detalhes sobre a Forja de Júpiter). Se o Narrador quiser, ele pode usá-los como aliados, inimigos ou rivais. Por meio de velhos contatos, Ninemen está ciente de que o email foi disseminado; e está confiando nele como uma forma de se introduzir aos Tradicionalistas.

O filme em preto e branco começa com a imagem de uma esfinge sobre as seguintes palavras:

Esfinge Produções Apresenta: O Espírito de 1942!

Então, o filme em estilo de jornal cinematográfico, em preto e branco, mostra cinco membros da Situação Seis (mas não o Doutor Mondial), acenando e apertando mãos com homens e mulheres distintos em linhas opostas com vários ternos sérios e robes severos e arcaicos. O filme tem uma qualidade instável e antiga. Uma narração começa:

O enigma leva você onde o dogma não consegue levar, enquanto Unionistas e Tradicionalistas se reúnem contra a ameaça do Eixo! Nenhuma cabala desde a Primeira Cabala inspirou tamanha excitação entre os Despertos como a Situação Seis, mostrada aqui cumprimentando dignitários Despertos de todo o mundo. Fundada em 1942...

A voz é abruptamente cortada e substituída por um instantâneo trêmulo de uma tela de computador. Na tela está o seguinte email:

De: "Alan Cordwainer – Análise"
<cordwainer@domaincloaked>

Para: "Gerência" <G@domaincloaked>

Re: "Situação Seis" aposentadoria
Senhor,

Recursos relacionados a "Situação Seis" foram aposentados com a exceção do Operativo Ninemen (e, claro, o Transgressor "Mondial", que está desaparecido desde 1946). O paradeiro de Ninemen é desconhecido no momento. Outros aposentados experimentaram desclassificação plausível (demência, insuficiência cardíaca, câncer, episódios esquizoides de uso de drogas prévio).

Recomendo que estas aposentadorias sejam mantidas sob o mais estrito segredo. Os anos de guerra são um período delicado da história, especialmente quando os ativos em tempo de guerra estão en volvidos. Alguma destruição/reconstrução pode ser inevitável, tanto de velha propaganda quanto de "heróis" ou "aliados".

As operações sugerem uma grande possibilidade de que Ninemen possa lançar os dados da Operação Sparkmaker para terroristas. Anexado está um pedido de desembolso para recursos necessários para readquirir/retirar estes recursos.

A cena corta para um homem de aspecto cansado mas jovial em um terno preto datado: este é Jason Ninemen, por volta de 1944. Fora da câmera, um entrevistador pergunta:

Entrevistador: Vocês são chamados de Situação Seis, mas tem apenas cinco de vocês aqui! Onde está o Doutor Mondial?

Ninemen: O Doutor está se preparando para o grande impulso em Bastogne. Os Aliados proletários fizeram seu trabalho, então o Doutor quer ter certeza de que possamos combiná-lo – e dar a Hun outro olho roxo para fazer par com aquele socado pelos tanques ianques!

Há um segundo de escuro, então um selo oficial que inclui o símbolo de Primórdio aparece sobre as seguintes palavras:

Procedimento do Tribunal de Wewelsberg: Dachau 13/6/46

Mais de uma dúzia de homens e mulheres sentam-se ao redor de uma mesa. Muitos deles são as mesmas figuras que a Situação Seis cumprimentou no início do filme. Um ancião distinto fica de pé e passa os olhos pela câmera, dizendo:

Alois Richter, e a Cabala Folterbrunnen, vocês são culpados pelos crimes “in imago infernalis”. Ou seja, vocês realizaram atos como aqueles cometidos pelos servos do Oblívio a despeito de terem entrado em qualquer pacto ou associação com eles. Vocês devem ser mantidos até o momento em que as sentenças de Gilgul e morte sejam executadas. Que os deuses tenham piedade de suas almas.

Há um corte final para o que parece ser uma mesa de exame. Um cadáver jaz coberto de queimaduras estriadas e cortes. As marcas no corpo sugerem algum tipo de escrita em pânico, embora a linguagem seja incompreensível, mas também se assemelhe a uma manifestação de choque de retorno comum de Paradoxo.

Uma voz fria fala em alemão enquanto médicos de máscaras viram o corpo e gesticulam para pontos de trauma particularmente severos. Encostado em uma parede, um homem com uniforme da SS limpa as unhas com uma faca. A narração diz:

Quando dirigido à Fonte, a energia do campo interage com sujeitos que atravessam os reinos sobrenaturais por seu próprio poder ou através da intercessão de outros. Antes da morte, este prisioneiro descreveu como “uma cortina de lâminas brilhantes”. Se devidamente aproveitado, isto pode servir como uma poderosa defesa contra os inimigos ocultos do Reich.

Então rolam os créditos. A lista dos créditos são rabiscos, exceto um. Este último crédito, sob o elenco listado é:

A. Benedict: Agente Secreto em Conflito – Jason Ninemen

Então, na conclusão dos créditos, diz:

Filmado em San Francisco – onde o enigma leva você onde o dogma não consegue levar!

PESQUISA INDEPENDENTE

A cabala pode tentar pesquisar os eventos vistos no filme.

OPERAÇÃO SPARKMAKER

A Operação Sparkmaker foi pesadamente protegida contra percepções de Tempo e Correspondência. Os personagens devem saber onde e quando procurar ou ter os materiais para Artes simpáticas, então superar o valor de 10 sucessos das **Proteções** de vidência.

Se forem bem sucedidos, eles veem três homens e uma mulher sob pesada escolta em um vagão de trem, então um barco. Um deles é Alois Richter; o resto são conhecidos colaboradores Despertos nazistas da Ordem de Hermes, Iteração X e Verbena.

Pesquisa mundana tem pouco proveito. Afinal,

Sparkmaker era uma operação supersecreta. No entanto, personagens com *Aliados* ou *Contatos* na Tecnocracia podem encontrar informação dentro de um dia perguntando a seus associados. Estes personagens do Narrador só serão capazes de descobrir que a Tecnocracia ocultou vários membros da Sociedade Thule após a guerra para utilizar seus cérebros em segredos ocultos e científicos.

SITUAÇÃO SEIS

Vislumbrar o passado revela várias batalhas campanhas entre a Situação Seis e magos alinhados com o Eixo, mas os personagens com conexões aos Filhos do Éter podem encontrar algo mais: jornais cinematográficos! Estes foram filmados por Etéreos britânicos para melhorar a moral dos Aliados Tradicionalistas no início da guerra; quando a Tecnocracia reuniu-se contra o Eixo, eles mantiveram a prática.

Começando em 1942, a Situação Seis lutou junto à resistência francesa e espanhola. Em 10 de Junho de 1944, eles reuniram vários magos que chegaram no Dia D. No ano seguinte, a Situação Seis cortou uma faixa da França direto para Berlim. Em 6 de Maio de 1945, eles mataram vários Nefandi nas ruínas do Reichstag. Em 11 de Junho, eles capturaram Alois Richter e três outros magos – os mesmos magos que mais tarde seriam ocultados pela Operação Sparkmaker. Durante a luta, a maga da Situação Seis, Jane Powell, tentou invocar um elemental do fogo ao seu lado, mas caiu, gritando. Personagens que tenham visto os efeitos da Tempestade de Avatares reconhecem que ela está sendo afetada por um fenômeno similar. Sentidos estendidos de Primórdio voltam no tempo para revelar Ressonância *Maculada pela Tempestade* ao redor de Dachau.

Bastante interessante, Doutor Mondial nem sempre aparece nestas visões, ou ele chega do nada para salvar o resto da Situação Seis da morte certa. Sempre vestido com óculos de eter escuros, capacete de aviador, gabardina e um lenço azul longo e imaculado, o misterioso mago parece considerar Jason Ninemen seu aprendiz.

Pesquisa ordinária pode incluir entrevistas com magos de idade (ou *Mentores* bem informados) e Consors, ou se derramar sobre o que resta dos velhos arquivos do Conselho. *Bibliotecas* Tradicionalistas ajudam, pois incluem documentos históricos que mencionam a lendária cabala.

TRIBUNAL DE WEWELSBURG

É funcionalmente impossível espionar o Tribunal de Wewelsberg. O poder combinado das Tradições e da Tecnocracia cuidadosamente protegeram o evento para evitar que inimigos interferissem com os julgamentos e inquéritos de lá.

Por outro lado, o evento é bem documentado; qualquer personagem Tradicionalista com ao menos um conhecimento passageiro sobre a história do Conselho terá ao menos ouvido dele. Personagens podem realizar

pesquisa posterior usando seus *Mentores*, *Bibliotecas* e a habilidade Cultura das Tradições. Sucessos descobrem que a Sociedade Thule realizava experimentos ocultos no Nodo de Dachau, e que estes estavam registrados nos Testemunhos Negros. A natureza destes experimentos é desconhecida.

ENCONTRANDO NINEITEN

Ele está em San Francisco.

Encontrá-lo requer vidência, trabalho de investigação ordinário, ou ambos. Ele está ficando em um motel barato nos subúrbios, mas frequentemente dirige até o centro para apreciar a cidade. Ele está registrado com o nome de A. Benedict. Mesmo após mais de 50 anos de aposentadoria ele é alerta e cuidadoso. Se descobrir que está sendo seguido, ele lerá as mentes de qualquer um de quem suspeite para determinar seus motivos. Ninemen tentará desorientar perseguidores hostis mas não os matará a menos que sinta que sua vida está em perigo. Se determinar que são místicos, ele abordará a cabala sozinho.

PERITIANECENDO O CULTO

A Tecnocracia está freneticamente procurando por Jason Ninemen, mas o velho e astuto operativo “marcou” vários chamarizes com uma parte de sua Ressonância (mas não toda, para evitar Procedimentos psiônicos “simpáticos”). A União já descobriu um chamariz: seu mordomo na Inglaterra, Richard. Um outro está em Nova York e dois (um jovem casal com quem conversou no Aeroporto Heathrow) estão viajando pelo Nepal e Tibet.

Se Ninemen for de algum modo forçado a abandonar seu Efeito de ocultação ou os personagens usarem mágica vulgar perto de uma das fortalezas da União, esta perceberá. Eles empregam operativos de inteligência por satélite da metodologia Vigilantes da NOM para escanear a área primeiro (teste um Arete de 2 cinco vezes, dificuldade 5, quatro sucessos necessários). Se não for bem sucedido, então os observadores psíquicos remotos entram em cena (jogue seis dados, dificuldade 8, três sucessos necessários). Personagens com Consciência ou sentidos de Primórdio ativos podem detectar tentativas de vigilância psiônica.

Se os Tecnocratas conseguirem identificar positivamente Ninemen, um amálgama começa a espionar os personagens para determinar seus motivos. Felizmente, a União ainda está desequilibrada pelos engodos de Ninemen, eventos que cercam o Conselho Rebelde e reorganização interna, então o amálgama que os segue é fracamente apoiado e carece do poder para confrontar diretamente a cabala. Ainda, eles seguirão e registrarão o que conseguirem. Equipe o amálgama com Tecnocratas de baixo poder de modelos tais como aqueles encontrados em **Guia da Tecnocracia** ou qualquer um dos **Livros de Convenção**. Se a Tecnocracia espionar facilmente a cabala, o Controle pode autorizar intervenção mais direta.

SE NO INÍCIO NÃO CONSEGUIR...

Se a cabala falhar em encontrar Ninemen, você pode mudar sua informação de inúmeras formas. A Forja de Júpiter pode tê-lo interceptado. Se os personagens são amigáveis à causa da Esfinge, eles podem introduzir a cabala a ele ou substituir o que ele sabe. Você também pode trocar os documentos que Ninemen traz consigo por uma transmissão própria, mandada aos personagens por fax, email ou correio.

QUE NINEITEN SABE

Como parte da Situação Seis, Jason Ninemen ajudou a capturar os magos da Sociedade Thule em Dachau. Ele sabe que o fenômeno na Fonte da Tortura se assemelha à Tempestade de Avatares. Todos seus velhos companheiros estão mortos ou incapacitados; ele assumiu que também deveria ser exterminado. Um Tecnocrata simpático e aliado aos Amigos de Courage avisou-o (os Amigos são aqueles dentro da União dedicados a obstruir projetos em desacordo com os ideais originais da Ordem da Razão).

Ele não sabe nada sobre os detalhes técnicos do projeto, mas sempre acreditou que o legado destes experimentos deveriam ter sido destruído há muito tempo. Apenas por esta razão, ele estava disposto a desertar para as Tradições e trouxe consigo informações vitais para descobrir o segredo no coração da transmissão.

Ele entrega à cabala cópias dos registros médicos de 13 dos 14 sujeitos Despertos dos experimentos de Richter. Os números dos registros indicam que haviam 14 sujeitos. Os registros são marcados: *BFC Vigilante – Centro de Isolamento Apenas Olhos*.

Treze fotos de autópsia mostram um grupo de pessoas que parecem todas terem morrido com dor intensa enquanto eram distorcidas em formas desumanas. Alguns têm o que parece ser asas sangrentas pendendo de seus ombros. Outros têm olhos enormes e luminosos e pele viscosa cinza esverdeada. Cada sujeito ou morreu de trauma físico ou devido a morte cerebral ou “uma perigosa reação parapsicológica à implantação xenogenética”.

Ninemen apressa a cabala a intervir. Ele sabe onde o BFC Vigilante está e que é uma base militar e um posto avançado da Tecnocracia no Círculo Ártico, mas nada mais. Ele oferece treinamento e conselho estratégico, mas não acompanhará os personagens sob nenhuma circunstância ou mesmo os ajudará de longe com Efeitos. Qualquer sugestão de que possa fazer isso o deixará irritado, tornando-o mais desanimado do que de costume.

Ele perdeu sua fé. Durante a Operação Sparkmaker, a Tecnocracia recusou-se a deixar a justiça passar por cima do interesse pessoal. Sente-se culpado por sua associação; o Doutor Mondial se foi por causa disso. Com o símbolo de seu idealismo desaparecido, ele não está em condições de agir. Confia no suposto idealismo das Tradições para mostrar a coragem que lhe falta.

Como um desertor, Ninemen está disposto a compartilhar o que sabe sobre operações da Tecnocracia (muitas das quais são datadas) em troca de realizar este serviço. Se pressionado, ele oferecerá um suborno (quatro níveis de *Recursos* que ele escondeu em uma conta bancária numerada).

Se a cabala parecer aceitar a missão por razões puramente mercenárias, ele fará o mínimo absoluto do que prometeu, então desaparecerá, seja para se aliar com um grupo mais idealista (como a Forja de Júpiter) ou se voltará para a Tecnocracia após a cabala voltar do BFC Vigilante.

Por outro lado, personagens que parecerem tomar a missão com um senso de ultraje moral ou pelo bem de seus ideais o animam. Ele secretamente irá observar os personagens enquanto se infiltram na base. Uma vez que encontre as contramedidas Tecnocratas, seu conhecimento interno permite-lhe facilmente identificar e lográ-las.

BFC VIGILANTE

A Base de Forças Canadenses Vigilante era originalmente uma estação de inteligência de sinais e DEW (Distant Early Warning), usada para detectar sinais de rádio soviéticos e, se necessário, alertar NORAD (North American Aerospace Defense Command) na eventualidade de um iminente ataque nuclear. Em 1990, a base foi parcialmente desativada. Ela agora serve como uma instalação de treinamento para as operações de combate em clima frio da OTAN. É conhecida como um posto de dificuldades; o clima mortal, prédios decrepitos e o efeito psicológico dos meses de escuridão incessante da região, seguidos por meses de luz incessante, são fontes de fadiga e perigo para o punhado de tropas estacionadas aqui em dado momento.

Isto é tudo uma questão de registro público. Claro, o posto da Tecnocracia que existe *sob* a base é um segredo. Diretrizes para reunir informação sobre a presença da União em Vigilante são cobertas no Ato Dois.

ATO DOIS: VIGILANTE



O tempo para investigação acabou. Não vai ser fácil. De fato, pode ser positivamente sangrento. A cabala não será capaz de salvar suas consciências facilmente, uma vez que os defensores da BFC Vigilante não são conspiradores, mas soldados: homens trabalhando que seguem ordens da melhor forma que podem. Apenas uns poucos das 40 tropas de operações de combate estacionadas aqui sabem algo sobre as áreas da

Tecnocracia na base. Destes, poucos guardam os subníveis. O resto acredita que estão guardando tecnologia secreta da OTAN – talvez até mesmo artefatos alienígenas que estão sendo testados longe da civilização para evitar uma catástrofe.

No subsolo, em um labirinto que muda feito de corredores de metal líquido, Alois Richter estuda o único sobrevivente de seus experimentos: Peter Wu. Wu tornou-se um monstro; o Psicopompo que habita nele é uma coisa alienígena fria, feita mais pelas crenças do operativo da NOM que foi fundido com uma inteligência alienígena. Sua meta última é invocar seus irmãos banidos: anjos sombrios e espíritos fetches ansiosos por retornar ao mundo do qual foram barrados em eras passadas.

COLETANDO INFORMAÇÕES

A cabala pode coletar informações de uma variedade de fontes. Pesquisa mundana pode determinar a disposição da base, condições meteorológicas prevaletentes e o propósito geral de cada prédio.

Hackeamento de computadores pode obter informações mais detalhadas. Use as regras de pirataria de dados em **Mago: A Ascensão**, pp. 231-233. Os arquivos relevantes do Pentágono e do Departamento de Defesa Canadense exigem três sucessos para serem encontrados. Os arquivos são armazenados em uma grande rede; operadores de sistema procuram por hackers a cada hora e têm a parada de dados média de Inteligência + Computador de seis. Se o hacker for pego roubando arquivos relacionados à BFC Vigilante a Tecnocracia será alertada na hora e despachará uma equipe de Contingência Um até a fonte (ou pior, dependendo de quanta informação foi reunida pelos personagens e se isto pode ser ligado ao hacker ou não).

Personagens bem sucedidos descobrem que 40 tropas de combate retiradas dos comandos da Canadian Joint Task Force Two e do US Army Rangers foram enviados para a base para treinamento e “projetos especiais” anônimos. Examinar ordens gerais revela que eles trabalham em tropas de quatro homens; três tropas patrulham o perímetro e sete tropas montam guarda e realizam exercícios de “treinamento”. As tropas têm vigias de seis horas e auxiliam uma à outra tropa por tropa, em ciclos de uma hora para evitar vulnerabilidade enquanto mudam o turno. Além disso, existem 12 oficiais de Inteligência de Sinais que mantêm o posto de escuta e oito mais que lidam com a manutenção, logística e outras tarefas de rotina. Os soldados estão sob o comando do Major Lucas Blaylock. Blaylock estava no Serviço Aéreo Especial britânico antes de tornar-se um cidadão dos EUA; ele agora serve às Forças Armadas dos EUA como um “contato de treinamento” com inúmeros grupos de forças especiais. A Inteligência de Sinais e logística estão

VOCÊ DISSE QUARENTA SOLDADOS?

À primeira vista, o desafio da BFC Vigilante parece muito difícil para muitas cabalas. Como pode um punhado de magos levantar-se contra oposição tão estupefante? A resposta, claro, é que eles não podem. Se os personagens tentarem metodicamente eliminar o inimigo em cada canto da base no espírito de um FPS ou dungeon, eles perderão. Mas se aplicarem planejamento e premeditação, eles podem sobreviver e ter sucesso, assim como os testadores desta história fizeram. Encoraje os jogadores a desenvolver um plano inteligente. Jason Ninemen pode aconselhar os personagens que parecem estar prestes a tomar no Norte. Planos inteligentes incluem:

Treinamento e Repetição: O final da história não é sensível ao tempo para que os personagens precisem se apressar. Eles podem levar de alguns dias a um mês treinando para a missão. Se os personagens levam várias semanas treinando, você pode querer dar-lhes o benefício de um treinamento de temporada completa como para as regras em **Guia das Tradições**.

Repetição também pode ajudar. A mágica pode aumentar isto, de sonhos construídos a simulações na Teia Digital. Conhecer o layout da superfície e a equipe na base ajuda imensamente. Este pedaço de previsão talvez seja o passo mais importante que a cabala possa tomar – e permite que o Narrador conduza uma versão “light” da missão para construir a confiança dos jogadores e extrair mais ação da história.

Furtividade: A cabala pode tentar evitar o combate direto tanto quanto possível. Preparar Efeitos que ocultam os personagens de detecção regular e infravermelha, bem como disfarçar a cabala como soldados, pode ser uma tática extremamente efetiva.

Não esqueça que o clima pode servir como ocultamento efetivo também. A cabala pode ou seguir o

clima rigoroso ou criá-lo. Mesmo se o controle do clima normalmente exija Maestria em Forças, Efeitos de Espírito talentosos podem convocar Umbroides da tempestade para o lado dos personagens.

Ataque: Por eles estarem se infiltrando em um posto da Tecnocracia, a cabala irá querer se assegurar de que têm o armamento mundano de confiança ao seu lado. Preparar Efeitos coincidentes antes da chegada pode aumentar amplamente suas chances. Maravilhas de combate (tais como Amuletos temporários) reduzem o efeito do Paradoxo ao dirigi-lo para o item ao invés de para o mago. Uma vez que a duração é relativamente econômica para construir em um Efeito, um grupo de preparos menores pode durar a missão inteira.

Defesa: Além de tirar vantagem da cobertura e do ambiente, os personagens devem preparar Efeitos que defletem energia cinética (a maioria dos ataques dos soldados) e melhorar as habilidades evasivas (tais como paradas de Destreza + Esquiva). Efeitos de Mente e Entropia também podem criar miragens ou acidentes úteis. Novamente, a duração é fácil de acumular, pois estes podem ser lançados antes da chegada.

Cura: Se ninguém na cabala tem o terceiro nível de Vida, os personagens devem tirar vantagem de laços sociais com outros magos para adquirir Amuletos. Fora isto, aumentar a durabilidade do personagem através de armadura melhorada ou pura sorte (Entropia) pode compensar.

Aliados: Ainda que crie mais dor de cabeça se o Narrador permitir que os aliados da cabala juntem-se a eles, pode legitimar apoio na forma de assistência ritual, Amuletos de cura, conhecimento mundano, táticas e recursos físicos.

sob o comando do Coronel Antoine Whetung, um oficial das Forças Canadenses. Whetung é um administrador regular (use as Características de personagem para pessoal militar não combatente; ver página 86).

Personagens com os *Contatos* militares apropriados ou ao menos três níveis em *Posto* militar na OTAN também podem descobrir esta informação se forem discretos. A despeito deste ser oficialmente um exercício de treino, a equipe militar responsável pela operação têm ficado notavelmente de boca fechada com outros oficiais sobre detalhes – um sinal da Tecnocracia trabalhando. Nos círculos certos, Blaylock é conhecido por dirigir “black ops”. Descobrir informação útil exige perícias sociais hábeis.

A cabala também pode querer espionar a base.

Infelizmente, a União equipou a estação de escuta com contramedidas psiônicas e eletrônicas: uma **Proteção** ou **Banimento** de 30 sucessos sobre intrusões não autorizadas de Correspondência e Forças. A Película é uma barreira esmagadora de nove pontos. Estas propriedades se estendem ao perímetro da base, mas não além dela. Ao redor da base, a Película é fraca: três pontos. Não existem **Banimentos** ou **Proteções**, então é possível que os personagens espionem e se teleportem para o terreno circundante. A Umbra é notavelmente árida; com suprimentos escassos e esporádicos de vida, Umbroides astrais e primais têm poucas buscas permanentes. Como suas contrapartes mortais, os espíritos da natureza são migrantes sazonais ou simplesmente hibernam durante o inverno.

CONTRA O NORTE

BFC Vigilante está a mais de mil quilômetros ao norte do mais próximo assentamento civil: uma cidadezinha decrépita chamada Erebus. É ilegal voar dentro de 100 quilômetros da BFC Vigilante. Erebus tem uma pequena pista de pouso que serve ao tráfego autorizado para dentro e para fora da base. O pessoal da inteligência de sinais muitas vezes vem à cidade para comprar coisas. O Polo Norte é mais perto; menos de 650 quilômetros. Além disso, vários assentamentos inuit alinham-se à ponta sul da Ilha Ellesmere, com o mais próximo estando a apenas 700 quilômetros ao sul.

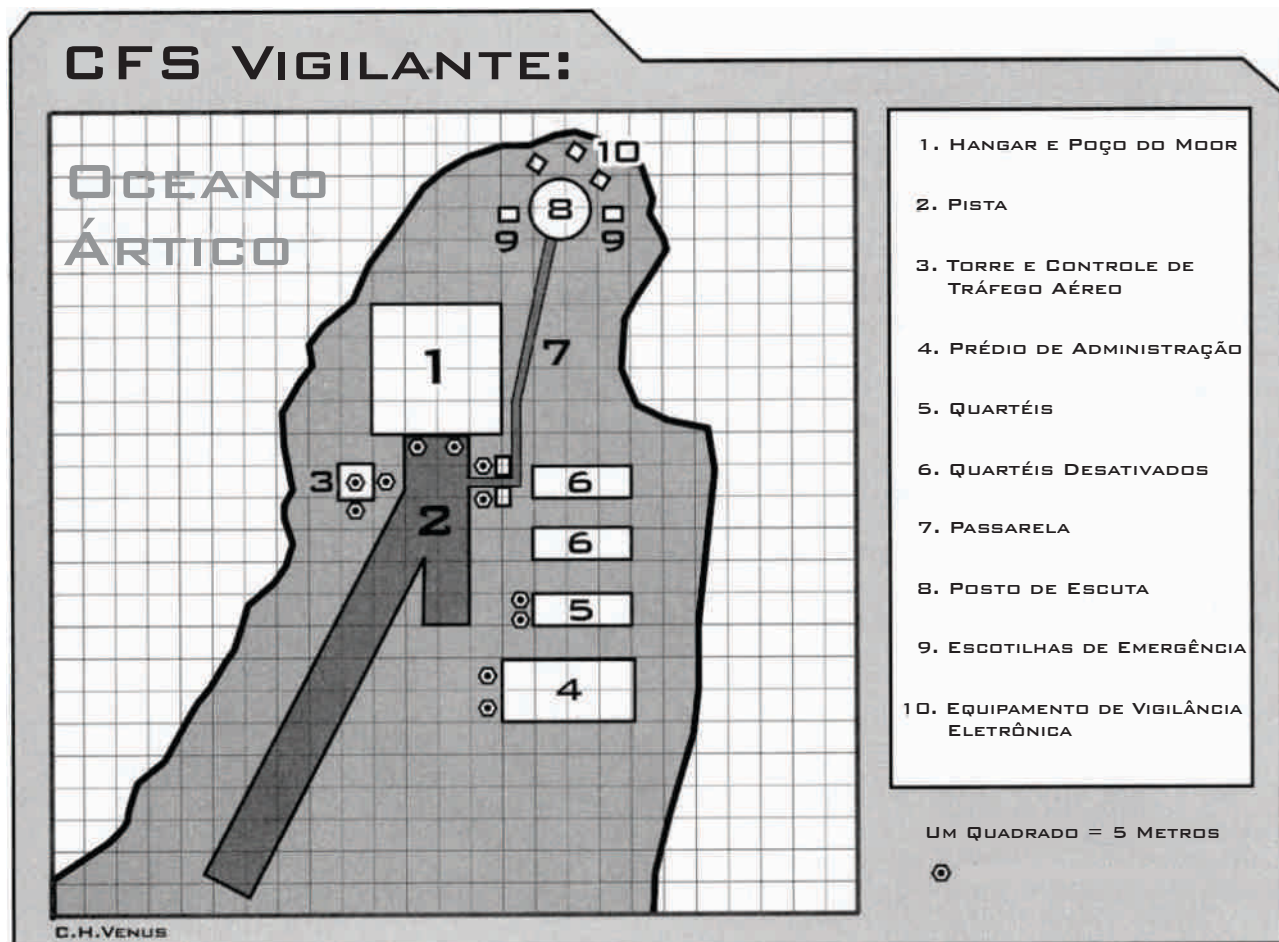
Ao norte de Erebus, a terra se estende sobre a planície árida de permafrost. No inverno, a terra é coberta de neve e gelo que varia de alguns centímetros a até mais de um metro de altura. A base está em uma pequena entrada, embora a diferença prática entre terra e mar seja simplesmente determinada pelo que o gelo cobre. Ocasionalmente, águas abertas são vistas no verão. De qualquer modo, sapatos para neve ou esquis e uma vara de metal são recomendados a qualquer época exceto no meio do verão, por causa do perigo de ficar preso na neve ou cair através do gelo fino na água. Um equipamento completo custa dois níveis de Recursos para cada personagem a menos que seja usada mágica para compensar.

Devido à posição da base, não há iluminação direta entre os meses de Outubro e Março e não há noite pelo resto do tempo, salvo por um período de alguns dias entre a transição. A temperatura média é de -30° Celsius, mas pode subir a 0° Celsius durante o verão ou cair a -70° Celsius no noite permanente de inverno.

Devido ao descongelamento desigual, cavernas de gelo cercam a base. Estas podem ser um recurso útil para abrigo se a cabala conseguir localizá-las – mas elas têm uma tendência a cair em climas áridos. O Narrador deve localizar estas cavernas onde seria apropriado para a história.

PARADIGMA

O paradigma da base é rigidamente Tecnocrático; personagens são aconselhados a usar qualquer mágica que puderem antes de entrar na base. Os **Banimentos** e **Proteções** básicos aplicam-se ao interior bem como ao perímetro; Efeitos de Correspondência não autorizados devem penetrar a interferência (as **Proteções** são autenticadas com Ressonância Padrão *Criptografada* que pode ser duplicada se a cabala obtiver uma amostra). Mágica hábil pode rastrear a fonte da interferência até a estação de escuta. Felizmente, isto não se aplica a Efeitos de Força, uma vez que causaria estragos com as centenas de tipos de equipamentos eletrônicos usados na base. Apenas as coincidências mais sutis evitarão o Paradoxo.



SISTEMAS DE SOBREVIVÊNCIA

Os personagens devem jogar Vigor + Sobrevivência (dificuldade 7) se aproximarem-se da BFC Vigilante durante o inverno e passar mais de uma hora ao ar livre. Numa falha, o personagem sofre um nível de dano por contusão não absorvível devido à hipotermia. Com uma falha crítica, o personagem também sofre ulcerações produzidas pelo frio – um nível de dano letal. Jogue a cada hora que o personagem estiver ao ar livre; três testes bem sucedidos em sequência protegem o personagem pelas próximas 24 horas, desde que se assuma que ele é resistente e sábio o suficiente para proteger-se consistentemente. Se estiver excepcionalmente frio, o teste será necessário a cada meia hora. Se os personagens não têm camadas de isolamento, o teste é feito de poucos em poucos minutos. Nestes casos, três testes bem sucedidos não protegem o personagem por um período de tempo estendido; ele deve eventualmente construir um abrigo isolado ou perecerá. Naturalmente, a mágica pode evitar ou anular este perigo.

Trajes adequados reduzem as paradas de dados baseadas em Destreza em dois. No inverno, a neve alta e as condições imprevisíveis reduzem a velocidade a um quarto do normal. Isto pode ser contraposto com sapatos de neve (os personagens podem se mover a metade da velocidade) ou esquis (os personagens podem se mover a velocidade plena ou melhor com um teste de Destreza + Esportes, dificuldade 4). Novamente, personagens Akáshicos capazes de caminhar sobre a água ou truques semelhantes tornam o assunto discutível. Trenós de cães certamente são uma opção, mas os cães devem ser alimentados e protegidos do clima severo também.

Alguns tecnomantes podem ser capazes de lograr isto, se seus métodos forem similares à Ciência Iluminada Tecnocrata.

Longe da vista da base, o paradigma é bastante frouxo. A natureza perigosa da região deixou uma profunda impressão psíquica; qualquer Efeito é coincidente a menos que sirva para mitigar a severidade do ambiente sem um sustentáculo mundano (tal como uma roupa quente ou uma tocha) para justificá-lo.

INFILTRAÇÃO

Tropas patrulham em motoneves, com dois soldados para cada veículo. Eles têm óculos de visão termal e noturna que lhes permitem detectar personagens com assinaturas de calor e perfurar a cobertura da escuridão. Os personagens encontrados se aproximando do

perímetro são interceptados por duas tropas (oito soldados em quatro motoneves). Em testes resistidos para detectar infiltradores (Percepção + Prontidão; jogue uma vez para todas patrulhas), as patrulhas adicionam três dados devido ao seu equipamento, a menos que a cabala tome precauções apropriadas para ocultar suas assinaturas de calor e invocar mais do que escuridão.

Personagens capturados são desarmados, despojados de tudo exceto suas roupas e jogados em celas para interrogatório. Dizer ser caçadores ou exploradores não evita isto, pois os soldados não podem simplesmente deixar intrusos congelarem até a morte. Se os personagens se recusarem a vir calmamente, os soldados irão atirar.

EM GUERRA

A menos que seus rádios sejam confundidos, os soldados imediatamente alertarão a BFC Vigilante se encontrarem intrusos. Leva aproximadamente 10 minutos para tropas fora de serviço assumirem prontidão de batalha plena. Senhas são transmitidas em seus fones. Esta muda a cada hora, ou a cada 15 minutos se a base estiver em alerta. Se a cabala entrar no perímetro sem detecção e estiver disfarçada, elas normalmente não seriam mudadas. Se dispararem o alarme, serão

⊕ QUE OS ADORMECIDOS PENSAM?

Pessoal Adormecido na BFC Vigilante acredita que os EUA estão testando tecnologia secreta na base. Pessoas incomuns de alto escalão regularmente visitam o posto de escuta, às vezes com prisioneiros consigo. Os soldados estão lá para treinar e guardar o posto de escuta – uma tarefa fácil e enfadonha. Uns poucos deles pensam que seus governos estão testando tecnologia alienígena recuperada ou armas biológicas e precisam de sujeitos de testes humanos. Contudo, eles vão testar alguns sistemas de armas avançados. Todos eles trabalharam com armaduras assim como rifles avançados, lasers e sistemas de comunicação. O acesso a estes brinquedos teve papel muito importante para mitigar a baixa moral.

Tendo o Construto existido pela última década na base, o pessoal da Inteligência de Sinais gradualmente se acostumou aos Tecnocratas vivendo e trabalhando sob eles. Afinal, eles trabalharam com informação secreta o tempo todo, então não veem isso como algo incomum. Ainda, os prisioneiros óbvios trazidos (normalmente em algum tipo de catatonia drogada) criaram insatisfação entre o pessoal militar aqui. Um pequeno número deixou vazar suas histórias para pessoas na comunidade da inteligência militar. Os Narradores podem querer adicionar esta informação às pistas obtidas pela cabala.

desafiados não importa sua aparência.

Se a Tecnocracia souber que os personagens estão vindo, a base estará em estado de alerta e será suplementada pela tropa de armadura. De qualquer modo, os soldados voltarão para a estação de escuta. Se ficar óbvio que a cabala tem apoio sobrenatural, IA Howe (ver pp. 88-89) irá a campo com uma tropa. Ele usará suas técnicas Iluminadas para encontrar e matar todos exceto um membro da cabala. O sobrevivente será interrogado e Condicionado, então provavelmente será enviado de volta para se infiltrar nas Tradições.

Se os personagens dizimarem os soldados, estes fugirão em tantas motoneves quanto conseguirem reagrupar em um esconderijo de provisões há 40 quilômetros ao sul da BFC Vigilante. Metade deles voltará para tentar retomar a base; a outra metade fugirá para o sul. Os personagens então terão de lidar com as tropas da OTAN e a polícia em uma caçada global, bem como uma força de reação rápida e pesadamente armada que chegará para retomar a base em 48 ou 72 horas. Ironicamente, os soldados dentro da base não podem chamar ajuda convencional devido à presença secreta da Tecnocracia.

DEFESAS ILUMINADAS

Após aproximadamente meia hora ou três cenas (o que for maior), os soldados serão reforçados com uma tropa de operativos de armadura liderados pelo Major Blaylock. Isto é reduzido a 20 minutos ou duas cenas se os personagens exibirem poderes mágicos óbvios. A tropa defenderá a estação de escuta e se pressionada, bombeará o poço do elevador que leva aos subníveis, evitando intrusão mundana. Blaylock e sua tropa lutam de forma inteligente, mas não recuam. Se ele testemunhar muitos de seus homens sendo assassinados, ele jogará a precaução ao vento e se lançará sobre qualquer inimigo que conseguir encontrar, correndo à frente de seus homens para fazer isso.

A SUPERFÍCIE

Os prédios da superfície são inexpressivos. Feitos de módulos pré-fabricados transportados de avião, eles são coisas quadradas e robustas com metal corrugado e tapume plástico. Nenhum deles tem porões; ao invés de fundações, eles têm grossas paredes de apoio. O Narrador pode customizar o layout de cada prédio como lhe aprouver. Tenha em mente que todos eles terão ao menos duas entradas e, se tiverem um segundo andar, duas escadas.

O prédio administrativo e quartéis são corriqueiros, contendo cozinhas, beliches, escritórios e coisas do tipo. Cada prédio também tem um arsenal trancado que permite acesso aos soldados a roupas de combate, armas e munições na eventualidade de uma emergência. Um em

quatro soldados (líderes de tropa) têm chaves.

O hangar funciona como garagem, contendo combustível e ferramentas para serviço nas motoneves. Não existem atualmente quaisquer aviões na base. A torre do controle de tráfego aéreo é uma estrutura de 12 metros de altura de treliça de metal. Na eventualidade de um alerta, dois soldados subirão nela para usá-la como um ninho de atirador.

As pistas são mantidas limpas o suficiente para pousos irregulares, mas neve alta restringe a mobilidade ao ar livre durante o inverno. Isto é o porquê de um passeio de um metro e meio de largura e um metro e meio de altura conectar o resto da base ao posto de escuta. Ele também pode servir como fonte de cobertura tanto para personagens dos jogadores quanto para soldados.

POSTO DE ESCUTA

O posto de escuta é uma cúpula geodésica que contém uma única sala, cheia de computadores ligados às antenas exteriores. Oito oficiais de Inteligência de Sinais tripulam seus postos a todo momento. Na eventualidade de uma emergência eles ficam no prédio mas pegam pistolas 9mm de um pequeno armário. Então eles passam seu tempo limpando todas as mídias de armazenamento de seus computadores, retalhando todas impressões e destruindo fisicamente qualquer coisa que não possam apagar com segurança.

A sala é barulhenta; além do som do gerador do prédio uma estação de trabalho de alta tecnologia desocupada emite um gemido estridente. Cabos grossos conectam-na diretamente à parede da cúpula. Finalmente, uma caixa preta está ligada ao computador via uma porta não padrão. Ela não tem marca alguma exceto por uma pequena etiqueta: “Biogel: Fórmula Oxigenada Neurostática”. É quente ao toque – temperatura corporal, de fato, assim como um container para uma cultura de tecidos cerebral psiônico ativo precisa ser.

A estação de trabalho é a fonte das **Proteções e Banimentos** da base. Destruí-la derruba ambos Efeitos, mas alerta instantaneamente o Construto abaixo. Hackeá-la é uma ação de dificuldade 9; um sistema técnico autônomo varre o computador atrás de intrusos a cada minuto. Membros da equipe Iluminados conhecem as senhas necessárias.

Finalmente, o elevador para os subníveis Tecnocráticos é um cubo de 3 metros de largura no meio da sala. Também é protegido com senha (via um teclado numérico); a senha muda a cada 10 minutos. Novas senhas são enviadas para os soldados que guardam o Construto e pessoal Iluminado via pager. Claro, usos criativos de Habilidades e mágica podem passar por isso.

⊕ CONSTRUTO ⊕

15 metros abaixo da superfície, o Construto é um lugar compacto e austero comparado à fortaleza científica pela qual a Tecnocracia é conhecida. A instalação (que tem o mesmo nome da base, embora seja frequentemente chamada apenas de “o porão”) foi originalmente construída para pesquisa biológica e nanotecnológica isolada. É um lugar modesto, atualmente configurado para manter quatro Tecnocratas com conforto, capaz de buscar seus próprios experimentos bem como o projeto de hibridização.

Como um subproduto de seu trabalho em nanotecnologia, o Construto tem uma característica única: seu layout interior é programável. As paredes e portas da instalação são realmente uma colônia de nanorrobôs; certas frequências de radiação de faixa Primordial (Quintessência) permitem ao supervisor Iluminado criar ou eliminar salas, corredores, paredes, e portas a vontade. O processo leva em torno de 10 minutos até várias horas, dependendo de quão radical uma mudança é feita. Muitos componentes ainda são feitos de materiais convencionais, e reestrutura radical exige mudanças na rede de energia e encanamento. As paredes têm um brilho azulado e maçante e têm escoras e colunas curvadas, dando ao interior do Construto um ambiente biomecânico. Luzes fluorescentes de espectro total iluminam o interior e vasos de plantas decoram os cantos; os Tecnocratas que trabalham aqui querem minimizar o sentimento de estar enterrados no chão.

⊕ QUANDO MUDA

Peter Wu pode sentir a aproximação da cabala; como um dos Anakim, ele naturalmente sintonizou-se aos Avatares dos personagens. Tão logo entrem no elevador, ele rasga a Película ao redor do segundo subnível. A interação violenta entre Matéria e Espírito deforma a área e deixa seus guardas Adormecidos insanos. Eles tornam-se hospedeiros para seu Emissário. Richter planejou-se para tal contingência; um **Banimento** preparado de Correspondência/Ciência Dimensional se ergue, evitando que Wu deixe os subníveis. Estes Efeitos são sintonizados com a Ressonância de Wu e não evitam que qualquer outra pessoa entre ou parta. Como efeito colateral da mudança, o poço do elevador no segundo subnível se curva, evitando que o elevador deixe aquele andar. Jogadores espertos podem lograr isto, e de qualquer modo, Wu os arrastará para baixo quando o Narrador julgar apropriado.

Se não estiver de outro modo ocupado, Howe irá isolar o segundo subnível com **Banimentos** posteriores usando a estação de trabalho no posto de escuta. Outros Tecnocratas dirigirão os nanorrobôs do Construto para selar o poço do elevador. (Este processo que toma cerca de 20 minutos, resulta numa barreira de material normal entre o primeiro e os níveis inferiores, evitando que o elevador suba ou desça. Isto congela os cabos do elevador no lugar, estagnando-o. O porão é afundado na terra.) Finalmente, o primeiro Tecnocrata a responder disparará

SUBNÍVEL UM:



1. ELEVADOR
2. ESTAÇÃO DE SEGURANÇA
3. ARSENAL
4. ESCADAS DAS ESCOTILHAS DE EMERGÊNCIA
5. LABORATÓRIO DE COMPUTADORES
6. SALA COMUM/COZINHA
7. ALOJAMENTOS
8. LABORATÓRIO DE ARMAZENAMENTO
9. ÁREA DE ARMAZENAMENTO
10. LABORATÓRIO DE NANOTECNOLOGIA
11. LABORATÓRIO DE BIOLOGIA
12. LABORATÓRIO DO DOUTOR RICHTER

UM QUADRADO = UM METRO



um transponder implantado para enviar um pedido de socorro para uma Força Tarefa do Panóptico (ver “Ciência Versus Ciência”).

Alois Richter está no segundo subnível quando o caos irrompe. Wu captura-o e exige alguma vingança, torturando-o enquanto aguarda pela chegada da cabala.

SUBNÍVEL UMI

O primeiro subnível foi configurado para fornecer alojamentos e espaço laboratorial pessoal para quatro Tecnocratas estacionados aqui. Se a abordagem da cabala é conhecida, quaisquer Tecnocratas de outra forma não indispostos irão para seus laboratórios para preparar defesas. Blaylock dirige as tropas enquanto que Richter fica no porão. Se Howe não tiver partido para tentar assassinar os personagens, ele estará aqui também. Uma tropa está estacionada neste andar; em uma emergência, uma escada será construída para enviar mais soldados (leva cerca de 20 minutos para que os nanorrobôs construam tal egresso).

Este nível contém alojamentos para a equipe Iluminada, laboratórios devotados a pesquisa com nanotecnologia e micro-organismos, uma estação de segurança, sala comum e cozinha. Sinta-se livre para preencher estas características, mas a área mais importante é o laboratório de Alois Richter.

LABORATÓRIO DO DOUTOR RICHTER

Existem aqui duas mesas de exames mas apenas uma delas está atualmente ocupada. Dentro do saco de cadáveres fechado está um ser humano terrivelmente

deformado; parece como se sua carne tivesse *fluído* por alguns segundos. A carne é fria ao toque; ela estava refrigerada. Personagens que tenham visto os registros que Ninemen trouxe consigo reconhecerão o cadáver como pertencendo a Amelia Mirren, uma das treze vítimas dos experimentos de Richter.

Raios-X revestem as paredes, cada um mostrando algum tipo de desfiguração. Uma cópia do *Paraíso Perdido* de Milton com as orelhas dobradas encontra-se no canto – uma relíquia de tentativas de compreender os últimos delírios da doença.

Uma porta sem sinais leva à próxima sala. Os jogadores devem testar a Percepção + Prontidão (dificuldade 6) de seus personagens quando entrarem. O lugar está coberto com a Ressonância pessoal de Richter. Aqui é onde Richter invoca os Psicopompos.

A sala contém equipamento médico e um refrigerador cheio de doses pré-medidas de morfina (para lidar com ferimentos de choque de retorno do Paradoxo). Um baú cadeado cinza escuro jaz no chão. Se os personagens abrirem-no, encontrarão uma coleção de artefatos decididamente não-Tecnocráticos. Colocado sobre o resto do conteúdo do baú, uma espada embainhada com uma suástica encravada irradia com a Ressonância de Richter.

Personagens familiarizados com Artes Herméticas notarão que a espada é de um tipo usado para invocar um Umbroide maior. Debaxo dela, cinco selos esculpidos em ouro, ferro, prata e bronze representam personagens para “anjo”, “forasteiro”, “sombra” e “domínio”. Finalmente,

XENOGÊNESE

Richter tomou amostras de “material genético alienígena” (na verdade a carne materializada de extrusões Psicopompos na realidade consensual). Adaptou vírus então infundidos nos corpos dos sujeitos com “genes” alienígenas. Os sujeitos foram observados por um período de semanas, então (com a exceção de Wu) autopsiados. Os restos dos sujeitos com padrões de comportamento ou mutações particularmente incomuns foram embarcados para um construto fora do mundo para estudos posteriores. Como o único sobrevivente, Wu foi mantido em uma cela no segundo subnível.

Os métodos de Richter para obter amostras (na verdade efêmera materializada) são não convencionais. Os espíritos Fetch (“alienígenas”) que ele chamou de além de Horizonte só respondem a métodos místicos. Eles são muito poderosos para ser compelidos a virem com qualquer coisa exceto Efeitos de Arquimagos, então Richter trabalhou dentro do paradigma preferido dos Psicopompos. Ele deve invocá-los com ritos Enoquianos; graças ao seu mandato com ocultistas nazistas, ele integrou uma forma distorcida de mágica Hermética em seu próprio estilo.

Suas Artes são um segredo conhecido apenas pelo Controle e os outros operativos na base. O Controle sabe do significado místico de seus métodos; seus agentes companheiros veem-no como uma maneira incomum e talvez perigosa de focar aptidões psiônicas. Blaylock desaprova isto, mas suas ordens vêm dos escalões mais altos da Tecnocracia. Ironicamente, a mesma dedicação que promove o desprezo silencioso pelos métodos de Richter torna impossível para ele opor-se.

no fundo da pilha está uma pasta preta grande e maltratada, estampada com uma águia e uma suástica. Nela estão os Testemunhos Negros, descrevendo os experimentos na Fonte da Tortura e sua fase final: a fusão de características humanas e “alienígenas” para criar um ser capaz de controlar a Tempestade de Avatares.

SUBNÍVEL DOIS: A PRISÃO DE ALÍTIAS

Não há caminho fácil até o segundo subnível. Além do teleporte, viagem Umbral (perigosa devido à Película alta) ou esforços mágicos similares, a cabala pode simplesmente tentar cavar através dos destroços do poço do elevador do andar inferior.

Contudo, o Anakim Peter Wu quer encontrar os personagens. Ele suspeita que Richter possa ter um plano de contingência em caso de tentar escapar e precisa da ajuda dos personagens. Além disso, ele precisa de

hospedeiros Despertos para os Psicopompos que aguardam-no fora do Horizonte. Se a cabala está demorando muito para o seu gosto (e assim, o do Narrador), Wu esmagará o andar com efêmera carregada de Primórdio para criar uma abertura conveniente.

A LOUCURA DE WU

Após a infusão genética da carne Psicopompo, Wu foi abalado com visões de seres que aguardam sua chance de voltar ao mundo. Lutando para compreendê-los através de seu paradigma e profundas crenças religiosas, Wu enxerga-os como alienígenas – mas também como anjos, voltando à Terra para reivindicar seu direito. O contato alienígena destruiu sua mente; ele busca refúgio em suas crenças para traduzir as mensagens que eles enviam.

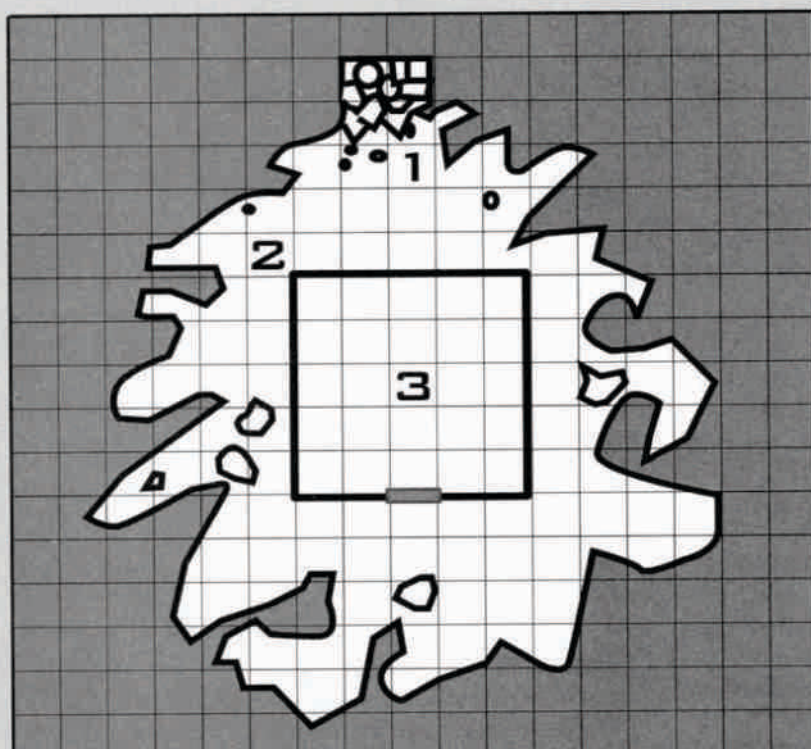
Wu acredita que no alvorecer da Criação, quando o cosmos ainda queimava com fogo Primordial, seres angélicos clamaram domínio sobre aspectos desta nova e brilhante Trama. Eles eram coisas poderosas, desimpedidos pela carne, embora fossem meras sombras dos Puros a quem davam nome (e em um sentido, assim criados) as estrelas e lancinantes fluxos odílicos no coração de todos os seres.

Na humanidade eles viram a promessa de potencial ilimitado – mas também perda, pois a humanidade estava ligada à carne e à passagem do tempo, condenados pela Entropia do mundo. Então estes seres – chamados de Fetches ou Grigori por alguns, embora fossem tudo isso e mais – vieram a caminhar entre os mortais. Eles os ajudaram a lembrar os nomes das coisas e os poderes que jaziam além de sua prisão de carne. Estes Psicopompos usaram seus poderes para guiar as almas para seus destinos – e foram punidos por isso.

Um anjo/alienígena proclamou-se o único e verdadeiro Criador. Este demiurgo enredou seus servos em uma intriga interminável para trazer equilíbrio ao universo. Dizendo ser inconquistável e eterno, ressentiu-se de tentativas de esmagar a prisão da realidade e puniu os Psicopompos. Alguns foram aprisionados no coração do mundo; outros foram lançados na Escuridão Exterior.

Mas agora, as paredes da prisão-mundo estão desmoronando. Demônios inundam o mundo no encalço dos Mortos Sem Descanso. Os condutores de almas e Fetches estão desesperados em reentrar na Criação e libertá-la. Por último, isto é o que é verdade para Peter Wu, que foi completamente subvertido à causa do espírito crescente dentro dele. Ele honestamente acredita que os Psicopompos que falam com ele são os precursores da Ascensão. Ele pode estar certo.

SUBNÍVEL DOIS:



1. POÇO DO ELEVADOR
(CHEIO DE ENTULHOS)
2. ANDAR DESTRUÍDO
3. LABORATÓRIO DE ISOLAMENTO

UM QUADRADO = UM METRO

Peter Wu não consegue atrair os personagens a se entregarem para os anjos Fetch com a astúcia que ele preferiria, mas sua experiência como um operativo da NOM deu-lhe um plano b: tortura. Entre seu comando da Tempestade de Avatares e as habilidades que refinou como um Tecnocrata leal, ele está disposto a usar força agonizante para compelir os personagens a consentir com seus desejos.

CARACTERÍSTICAS

Matéria e Espírito colidem aqui, enquanto Wu transforma todo este nível em uma grande Superfície. O **Banimento** que Richter ativou (20 sucessos, preparado por Richter e Howe como uma precaução) mal pode conter o fluxo. A Tempestade de Avatares não tem efeito sobre personagens Despertos que entram nesta área. Os restos esmagados e distorcidos do laboratório sujam toda a câmara. Estas incluem algemas (este andar costumava conter as celas), frascos com fluído estranho e cáustico, computadores destruídos e Raios-X esvoaçantes apresentando corpos misticamente deformados. Apenas o laboratório de isolamento mantém sua forma original. A câmara de concreto escuro senta-se no meio do subnível. Gritos roucos (de Richter) ecoam de suas paredes.

As paredes se contorcem com o material da superfície dos nanorrobôs enquanto reagem à Ressonância que se empilha pela área. O andar está coberto do material; correr ou entrar em combate com ele

exige Destreza + Esportes (dificuldade 5) para evitar quedas, enquanto os pseudopods, estranhos símbolos e a impressão de rostos humanos surgem do estranho material fluído. O teto é uma névoa cintilante através da qual as constelações umbrais mal podem ser observadas. A Estrela Vermelha pende no polo, queimando com luz sanguínea e malevolente. Magos com Consciência podem ver as bandas de energia que evitam que a área entre em erupção no resto da Umbra. O aperto do paradigma Tecnocrático se foi; toda mágica é coincidente aqui. Infelizmente, personagens que buscam acesso à Umbra terão uma desagradável surpresa. Para evitar que Richter e a cabala fujam, Wu fortaleceu o poder da Tempestade de Avatares. Tentar cruzá-la inflige dano agravado igual ao Arete + Paradoxo permanente do mago + 5.

OS POSSUÍDOS

Oito soldados neste andar tornaram-se hospedeiros para fragmentos de Avatares. As almas que comandam estes corpos têm identidades baseadas em uma gestalt de paradigmas soldado e Anakim; os corpos hospedeiros foram deformados para exibir características alienígenas e angélicas, tais como olhos luminosos e asas vestigiais sanguíneas. Quando a cabala chegar, eles a levarão para o laboratório de isolamento. Se os personagens forem relutantes, eles atacam com todo o poder que conseguirem reunir, esperando subjugar-los ainda dispostos a infligir terríveis ferimentos.

⊕ LABORATÓRIO DE ISOLAMENTO ⊕

Como invasores ou cativos, a cabala entrará no laboratório de isolamento para encontrá-lo assustadoramente não afetado pelo caos no lado de fora. Luzes de emergência química banham a área com um brilho verde doentio. Por trás de sua porta de vidro, um grande refrigerador abriga fileiras de tubos de ensaio com etiquetas como:

— *Amostra Genética Xenomorfa, Viralmente Administrada*

— *Amostra de Sangue: 5 Dias após a Xenogênese, Sujeito #8*

— *Fluído Desconhecido, Emitido Durante Necrose Celular, Sujeito #14*

— *Solução Ácida/Salina Lisérgica, Dose Letal 50. Propósitos de Interrogatório Apenas.*

Amarrado a uma mesa de exames, Doutor Alois Richter grita enquanto Peter Wu, agora transformado em uma forma totalmente desumana e alada (ver descrição, página 94), acaricia a testa de seu cativo com seus dedos longos e com garras. Sangue negro congela sob a mesa de exame, um sinal das primeiras ministrações do atual sujeito de teste.

ENFRENTANDO ⊕ ANAKITI

Wu quer trazer os Psicopompos exilados de volta à Criação para deixá-los trabalhar sua vontade. Eles precisam de hospedeiros humanos; os poderes que os conduziram para além do Horizonte evitam que fiquem na realidade sem uma fonte de Quintessência. Caso contrário, como um Antevo, sua essência espiritual se dissolveria. Richter só foi capaz de chamá-los por breves períodos de tempo – o suficiente para obter amostras de sua carne alienígena e efêmera.

Wu compartilhará o que sabe, tentando conquistar a cabala com um argumento sincero – mas quer garantias. Ele tentará descobrir o líder ou personalidade dominante da cabala, então usará mágica de Mente para forçar a concordância. Ele usa contato visual como foco. Combinado com tortura mundana, seus poderes psíquicos aterrorizaram o Doutor Richter até um estado de quase catatonia. Oito sucessos de contramágica anulam isto.

Wu também conta à cabala por que tantos sujeitos de testes morreram: o hospedeiro deve estar disposto a aceitar a possessão. Como um operativo da NOM, Wu sabia que algum tipo de alienígena – ou divindade – estava tomando conta de seu corpo, mas secretamente, ele sempre quis estar próximo *deles*. Esta tendência foi notada por seus superiores, motivo pelo qual eles recusaram seu pedido para juntar-se às expedições dos Engenheiros do Vácuo e por que ele ansiosamente se voluntariou para o experimento.

Se os personagens destruírem o **Banimento**, Wu exulta – então tenta prender a cabala em prisões de

Fragmentos de Avatares. Ele entra na Umbra com seus cativos e Richter a reboque, então começa o processo de quebrar as vontades dos magos com mágica de Mente e agonia física.

Depois, ele compele Richter a convocar os Psicopompos. Eles aparecem em uma variedade de formas, belas e monstruosas, como sua presença indescritível é traduzida pelas mentes dos personagens. Os Psicopompos possuem os membros da cabala, encerrando a história da pior forma. Contudo, a invocação leva várias horas – tempo o suficiente para planos de fuga inteligentes serem bem sucedidos.

Wu também tem um ou mais Efeitos prontos, de escudos de Forças defensivos a sutis Efeitos de Mente que desorientam os personagens. Narradores devem levar em conta a quantidade de tempo que Wu tem para preparar e a força apropriada do desafio quando determinar o que ele está pronto para usar.

AJUDANDO RICTER

Se os personagens conseguirem libertar Alois Richter, ele mostrará enorme gratidão pela ajuda e fará seu melhor para protegê-los. Contudo, ele é tão mau como quando servia ao Terceiro Reich. Este experimento é a apoteose do trabalho de sua vida. Assim, ele seguirá os personagens até a segurança, então tentará matá-los com os meios mais efetivos a disposição. Ele vai esperar pelo momento certo até a cabala estar vulnerável, chamando outros Tecnocratas para ajudá-lo. Ele resistirá à captura ou qualquer tentativa para libertar Peter Wu. Ele quer manter seu “trunfo” contido até que possa contatar o Controle e procurar mais apoio para sua pesquisa.

RESPOSTA DO PANÓPTICO

Afinal, uma Força Tarefa do Panóptico chega: oito Tropas de Patrulha de Fronteira de fuzileiros e dois operativos Tecnocratas. Com a ajuda do Controle, os agentes Iluminados estabelecem um Perímetro de **Banimento** (10 sucessos) para reforçar ou substituir aquele ao redor da BFC Vigilante. Personagens que se teleportam serão puxados de volta aos arredores da base cerca de 30 metros do perímetro. De outro modo, isto é onde a Força Tarefa os confronta, sua armadura já cicatrizada do Efeito de Paradoxo do teletransporte quântico massivo.

Narradores podem introduzir a Força Tarefa de inúmeras formas. Eles podem ser usados como um Deus Ex Machina se a cabala estiver prestes a ser derrotada por Peter Wu. Contudo, você deve usar isto apenas como uma tática de emergência; deixe os personagens dos jogadores levarem a cena tão longe quanto queiram.

Por padrão, os personagens devem encontrar a Força Tarefa quando partirem. Os operativos ordenam-lhes que se rendam. Se resistirem, a Força Tarefa tentará subjugar-los para interrogatório posterior, mas responderá a força letal em espécie.

MONDIAL REDUX

Se os personagens inspiraram Jason Ninemen a assisti-los (e os personagens não cortaram qualquer tipo de acordo com Alois Richter), seus esforços darão frutos estranhos e esperançosos. As percepções psíquicas de Ninemen reconhecerão o sinal de socorro que invoca o Panóptico. Ciente de que precisa agir, ele convoca uma parte há muito adormecida de si: Doutor Mondial. Ninemen/Mondial chega (via **Efeito de Correspondência**) em um lampejo de fumaça vermelha perfumada um ou dois turnos após a cabala confrontar a

Força Tarefa.

Vestido em sua gabardine caqui, cachecol, capacete de aviador e óculos de Éter, ele salta para a briga. Seus movimentos são um pouco rígidos, mas ainda tem a qualidade enérgica de um herói de carne e osso. Mondial grita um cumprimento e oferece para cobrir a fuga deles.

Quando a cabala deixa-o para afastar os atacantes ou preparam-se para fugir, Mondial os saúda, tira o capacete – e desaparece.

Ele nunca é visto novamente.

RESULTADO



Após os personagens voltarem, eles terão de lidar com a precipitação dos eventos desta história. Antes de tudo, a Tecnocracia provavelmente estará procurando por eles. Os personagens representam a ameaça à União por causa de suas ações e por que eles sabem sobre os Papéis Negros, o experimento na BFC Vigilante e possivelmente outra informação sensível. Se a informação fosse amplamente disseminada,

polarizaria muitos Tradicionalistas contra a Tecnocracia, bem como enfraqueceria a moral dos Tecnocratas de baixo escalão. O Controle sabe muito bem que existem alguns agentes que não conseguiriam aceitar as distâncias que a União deve percorrer para manter seu controle sobre o Consenso e quer manter a deslealdade a um mínimo.

A DÍVIDA DE RICHTER

Se os personagens capturaram o Doutor Richter, a Tecnocracia terá de caçá-lo – embora alguns amálgamas conscienciosos possam tentar executá-lo secretamente se estiverem cientes de seus antecedentes. O Controle ainda quer acessar sua experiência, mesmo que apenas para evitar que ela se espalhe a outras pessoas.

Alguns místicos particularmente mercenários podem se oferecer para guardá-lo apenas para aprender mais sobre seu trabalho. Eles serão sobrepujados por magos que queiram puni-lo. Se os personagens não concordarem em um Tribunal, Richter pode esperar uma

visita dos Eutanatos bem como magos de cada Tradição que estejam dispostos a aplicar justiça vigilante. No caso de um Tribunal, a suposição padrão é que Richter será sentenciado ao Gilgul e à morte. Se o Tribunal não conseguir obter um Prestador de Almas (ver **Guia das Tradições**) para realizar o primeiro, ele será marcado e executado. Ele não terá permissão em hipótese alguma a um Certame.

De outra forma, facções que queiram usar os métodos de Richter podem organizar sua defesa. Se quiser, você pode conduzir o Tribunal como uma história por si só.

Alois Richter ainda é um psicopata perigoso; prova viva de que os Despertos são capazes de pura maldade sem nem um pouco de influência Nefândica. Os anos desde a guerra não alteraram isto. Ele fará todo esforço para matar qualquer um que saiba que ele existe e retornou à Tecnocracia.

SEGREDOS OCULTOS

A cabala pode ser pressionada a compartilhar informação sobre os experimentos na BFC Vigilante e aqueles documentados nos Testemunhos Negros, “puramente para propósitos de pesquisa”, claro. Outros magos podem querer que os personagens mantenham a informação em segredo. A Tecnocracia não quer que a informação se espalhe; cabalas que sejam descobertas tentando estudar ou replicar os Anakim serão sujeitos à abdução e assassinato. De sua parte, o Conselho Rebelde nunca enviará qualquer transmissão relativa aos detalhes dos Testemunhos Negros de Vigilante.

PERSONAGENS



Avatar Alienígena tem um grande número de personagens de apoio, mas muitos destes são suficientemente similares a ponto de permitir o Narrador usar um conjunto comum de Características de jogo. Se você quer adicionar mais variedade ao que fornecemos aqui, consulte **Guia das Tradições** e **Guia da Tecnocracia** para tipos de personagens que possam ser facilmente adaptados para usar.

MODELOS DE ADORITECIDOS

Estes personagens não usam Características de jogo completas. De certo modo, eles são “Figurantes”, dispostos para os personagens interagirem mas sem exercer seu poder exceto em números. Ainda assim, não os trate como hordas sem rosto. Parte do ponto desta história é desconstruir esta ideia ao adicionar tempero narrativo a como estes assim chamados carregadores de lanças e plebeus agem quando confrontados com o medo, dor e a verdade do sobrenatural. Seu poder supostamente vem de sua força narrativa, não de suas Características de jogo.

Eles reagem com horror genuíno enquanto seus camaradas caem para forças que não compreendem. Isto pode quebrar sua moral, deixando-os em pânico. Seus ferimentos não são os ferimentos antissépticos de filmes de ação; eles sangram profusamente e fazem as vítimas tremer em estado de choque. Além do mais, a despeito dos uniformes, cada um deles é um indivíduo; os Narradores devem preparar nomes para os soldados para referirem-se uns aos outros assim como exemplos de efeitos pessoais (tais como fotografias de seus familiares) que a cabala pode descobrir.

Se a cabala é forçada à guerra total, eles terão o sangue de inocentes em suas mãos. É um problema que os personagens encontrarão se buscam conflito (como muitos seguidores fanáticos do Conselho Rebelde fazem) ou agir contra a Tecnocracia.

Para propósitos dramáticos, todos os personagens a seguir só têm três níveis de vitalidade: -1, -3 e Incapacitado. Quando lutam como um grupo, jogue iniciativa uma vez para todos eles. Use o maior bônus em qualquer grupo de personagens com diferentes bônus de iniciativa.

PESSOAL MILITAR NÃO-COMBATENTE

Esta é a equipe comum da BFC Vigilante. Eles são soldados treinados, mas estão preocupados com a logística da base ou a Inteligência de Sinal ao invés de algum tipo de infantaria de combate. Devido aos riscos ambientais e cultura militar de Vigilante, muitos deles são homens solteiros no fim dos 20 anos.

Nota: Características levemente maiores dos Oficiais de Inteligência de Sinais são dadas em parênteses.

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

Habilidades: Acadêmicos (Exército) 1 (3), Esportes 2, Computador 2 (3), Esquiva 1, Condução 2, Armas de Fogo 2, Liderança 2, Sobrevivência 2, Tecnologia 2

Oficiais de Inteligência de Sinais tipicamente têm Linguística 1 ou 2 (normalmente russo ou mandarim) e Ciência (Matemática/Criptografia) 3.

Bônus de Iniciativa: +4

Parada de Dados de Combate: Briga 2, Esquiva 3, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 2

Força de Vontade: 2

Equipamento: Uniformes e equipamento relacionado ao trabalho. Em emergências, eles têm pistolas 9mm, mas usarão armas mais pesadas se as pegarem.

SOLDADOS E COMBATENTES ADORITECIDOS

As tropas de combate da BFC Vigilante são uma mistura de comandos da Canadian Joint Task Force Two e do US Army Rangers. Todos eles são homens e oriundos de uma ampla variedade de antecedentes étnicos e

SOLDADOS POSSUÍDOS POR FRAGMENTOS

Peter Wu domina oito soldados ao possuí-los com fragmentos de Avatares que comanda com suas habilidades de Psicopompo. Os fragmentos absorvem as personalidades e Habilidades dos soldados. Cada um destes Avatares gestalt é dobrado à vontade de Wu.

A possessão deforma os corpos dos guardas, dando-lhes olhos enormes, membros longos e viscosos, espinhas ósseas e outras deformidades alienígenas. Cada um é envolto em pele sanguínea e rachada, indicando a dor e rapidez destas transformações. Eles não são tratados como Figurantes, e têm um complemento de níveis de vitalidade. Fora as seguintes alterações, eles de outro modo usam modelos normais para tropas da BFC Vigilante.

Os fragmentos possuídos são capazes de usar os Conhecimentos dos soldados. Seus corpos são muito deformados para usar armadura; de outro modo, eles mantêm seu equipamento. Suas caudas pretas irregulares, espinhas, ossos sangrentos e afiados e outras alterações são atadas com energia Primordial, permitindo-lhes infligir ferimentos agravados em combate desarmado. Eles também conseguem absorver dano letal e agravado com seu Vigor pleno.

culturais. Muitos deles têm famílias e, aparte a ocasional chance de treinar com armas experimentais, acham sua missão aqui uma combinação intragável de tédio e ameaça – montar guarda pontuada pela escolta de cobaias humanas para dentro e para fora do Construto.

Use o mesmo conjunto de Características para outros Adormecidos que servem à Tecnocracia em capacidade militar, incluindo os recrutas de várias equipes de Contingência, fuzileiros dos Engenheiros do Vácuo e Apoio.

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

Habilidades: Acadêmicos (Exército) 2, Prontidão 3, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 3, Armas de Fogo 3 (incluindo armas exóticas da Tecnocracia), Intimidação 3, Liderança 2, Armas Brancas 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3 (soldados apenas), Tecnologia 2 (3 para operativos Tecnocratas)

Bônus de Iniciativa: +6

Paradas de Dados de Combate: Briga 6, Esquiva 6, Armas de Fogo 6, Armas Brancas 6

Soldados e fuzileiros sofrem uma penalidade de -1 para estes dados devido à sua armadura.

Força de Vontade: 3

Equipamento dos Soldados da BFC Vigilante:

Soldados usam o equivalente a armadura corporal Classe Dois e roupa camuflada (incluindo balaclavas) apropriadas para a estação e temperatura. Eles estão armados com facas, pistolas .45, HK MP-5s (use estatísticas para SMG leve) ou rifles de assalto C-7 (para exterior; use estatísticas para Rifle de Assalto) assim como quatro pentes de munição para cada arma que carregam. Cada soldado também tem um fone que lhe permite comunicar-se com o Construto, sua própria tropa e outros.

Equipamento para Fuzileiros de Tropa de

Fronteira Engenheiros do Vácuo/Panóptico: Fuzileiros usam Armadura Avançada Classe Quatro (penalidade de -1 Destreza para ergonomia superior), rebreathers e proteção biológica/química (+5 dados de absorção contra armas/Efeitos de gás/biológicos exceto para ataques diretamente ao Padrão). Um operativo normalmente está armado com um X-5 Protector (semiautomático), um rifle de agulhas gauss (use estatísticas para Rifle de Assalto, mas dobre a capacidade de munição, aumente o dano para 8 e dobre o valor de absorção para armadura corporal) ou rifle laser (Arete efetivo 4 para um ataque de Forças 3/Primórdio 2, 10 disparos; pode ser usado contra alvos únicos ou múltiplos).

TROPAS DE ARMADURA

Parte das defesas da BFC Vigilante assim como a Força Tarefa do Panóptico que confrontam a cabala no final da história, estes são os Adormecidos que foram

especialmente treinados para usar armaduras classe Martinez da Iteração X: um tipo de exoesqueleto energizado. Eles não são considerados Figurantes. Os Atributos em parênteses aplicam-se aos personagens enquanto usam as armaduras. Para maiores informações, ver **Livro de Convenção: Iteração X Revisado**.

Aparência: Revestidos de armadura de cerâmica e aço, as tropas de armadura observam seus inimigos através de capacetes sem olhos. Matrizes de sensores fornecem-lhes os dados que precisam para reconhecer o inimigo. Eles movem-se com uma rapidez inesperada quando atacam.

Dicas de Interpretação: Atire. Ande. Atire. Conheça as limitações da armadura e siga ordens. Você está usando o valor de vários bilhões de dólares de equipamento militar sangrento. Se cair, alguém terá de fazer o esforço de arrastá-lo de volta para recuperar o investimento.

Natureza: Qualquer uma

Comportamento: Qualquer um

Atributos: Força 4 (7; Especialização em Treinamento em Armadura), Destreza 3, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos (Exército) 3, Prontidão 3, Esportes 3, Briga 4 (Armadura), Computador 2, Esquiva 3, Armas de Fogo 3, Hipertecnologia 1, Intimidação 3, Liderança 2, Armas Brancas 3, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Tecnologia 3

Força de Vontade: 4

Equipamento: A Armadura Pesada Martinez adiciona +3 a Força, +7 dados de armadura (extrapesada) e tem lâminas retráteis nos punhos, fazendo com que golpes de combate próximo inflijam dano letal de Força +1. Velocidade máxima é limitada a 12 metros por turno. Tropas de armadura também contam com as mesmas armas de ataque que as tropas que apoiam.

ELENCO DESPERTO

Estes são personagens que desempenham um papel importante na história. Novamente, os Narradores devem se sentirem livres para ajustá-los para se adaptar ao grupo.

MAIOR LUCAS BLAYLOCK

Lucas Blaylock uniu-se ao Exército Britânico em sua adolescência. Tentando romper com sua família de classe trabalhadora, mergulhou em uma rotina esmagadora de estudos e aptidão física. Continuamente lhe foi negado treinamento oficial; seus superiores sentiam que, como alguém sem laços pessoais, ele não tinha o caráter para isso. Suas aptidões como soldado aportaram-lhe no Serviço Aéreo Especial, então nas Ilhas Malvinas durante a guerra com a Argentina. Ele perdeu uma perna nos estilhaços e foi aposentado.



Estudou eletrônica e robótica enquanto estava em serviço e continuou a se manter a par da atual tecnologia, mas, carecendo de qualquer educação formal, foi incapaz de manter um serviço por tempo duradouro. Quando Despertou, seus sonhos estavam cheios com projetos visionários de robôs e eletrônica avançada, mas investidores potenciais simplesmente viam um veterano demente obcecado por invenções incompreensíveis.

Quando a Iteração X abordou-o ele estava à beira de usar suas últimas economias. Eles fizeram-lhe uma oferta incrível: próteses avançadas o suficiente para serem indistinguíveis de membros de verdade e a remoção de todos os registros que listavam sua incapacidade. Aos 45 anos de idade ele tinha uma nova identidade e uma comissão de oficial americano. Foi permitido fazer uma quantidade mínima de pesquisa (a nanotecnologia o fascina), mas não tinha ilusões: ele é músculos da Iteração X, não seu cérebro. Foi designado para líder de segurança em Vigilante sob o disfarce de exercícios de treinamento e tenta manter as aparências tanto para a União quanto para seus homens. Afinal, é melhor que eles tirem algo de sua designação.

Aparência: Blaylock é um homem musculoso que nunca foi visto sem sua boina. Seu bigode tem manchas grisalhas; ele decora um rosto duro com olhos constantemente errantes. Seu sotaque proletário de Dover carrega quando está falando suavemente, mas soa muito mais natural quando está latindo ordens. Sua perna esquerda artificial parece um membro natural e não afeta seu andar. Ele adicionou alguns outros implantes com os anos; tiras cinza foscas junto à parte interna de seu braço escondem “metais de memória” que podem ser remodelados de acordo com comandos encaminhados através de seus implantes cerebrais ADEI. Fibras artificiais aumentam sua força e resistência.

Dicas de Interpretação: Você se preocupa com os homens sob seu comando. Você não deixará nenhum

deles terem negadas as oportunidades que você perdeu. Quando tem problemas éticos, você sempre se refugia nisso. Lata suas ordens, seja um defensor da disciplina – no final, eles sabem que você está fazendo isso por eles e que caminhará no meio do fogo cruzado para salvá-los.

Sua Ciência Iluminada usa química nanotecnológica (você normalmente tem um kit cheio de substâncias químicas em seu cinto) e implantes de metal junto aos seus braços (que fornecem-lhe ferramentas e armas sempre que precisa delas).

Convenção: Iteração X

Metodologia: BioMecânicos

Essência: Investigador

Natureza: Filantropo

Comportamento: Autocrata

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

Habilidades: Acadêmicos (Exército) 3, Prontidão 3, Briga 4 (Punhos), Computadores 3, Esquiva 4 (Cobertura), Condução 3, Armas de Energia 3, Armas de Fogo (SMGs), Hipertecnologia 3, Intimidação 4 (Parecer Invencível), Liderança 4 (Duro Mas Justo), Ciência (Físico-Química) 3, Tecnologia 4 (Robótica)

Antecedentes: Aprimoramentos 5, Genialidade 3

Iluminação (Arete): 4

Esferas: Entropia 2, Forças 3, Vida 3, Matéria 4, Primórdio 2

Força de Vontade: 8

Quintessência: 6

Paradoxo: 5

Ressonância: (Dinâmica) Enérgica 1, (Estática) Sistemática 1

Aprimoramentos: Força (+1; Força natural é 4), Armadura de Malha Biológica (+2 dados de absorção; aplica-se a dano agravado).

IA GRANT HOWE

Grant Howe foi recrutado pela CIA direto da faculdade; por volta do início dos 20 ele estava plenamente imerso na cultura de inteligência. Seu Despertar veio quando descobriu a existência da Tecnocracia, inconscientemente frustrando o ocultamento rudimentar que a União colocou em movimento para seduzir operários governamentais recém Despertos. Ele foi processado, treinado em poderes psiônicos Iluminados (a maior fúria no início da década de 1960) e enviado para uma dúzia de missões pelo mundo comunista. Ele sem saber ajudou a resolver uma luta interna entre facções pró e anticomunistas na Nova Ordem Mundial. Dez anos depois o Muro de Berlim caiu e ele descobriu a verdade, mas não sentia nada além de admiração por sua Convenção. Nesta época, ele já havia se transformado em um agente secreto cansado.

No Construto, ele supervisiona contramedidas

psiônico-elétricas e interroga soldados e sujeitos de teste atrás de sinais de deslealdade. Sua tarefa mais importante é enviar relatórios independentes ao Controle; ele tem ordens de abandonar todo o projeto e fugir para passar por interrogatório se as coisas ficarem feias. Ele ultimamente tem sido incomodado pela resistência dos sujeitos sobreviventes a interrogatório psiônico, e as amostras de fala intraduzível ainda que coerentes que recolheu dos hospedeiros alienígenas. Os experimentos não têm relevância para ele; orgulha-se de sua habilidade para suprimir escrúpulos morais.

Aparência: Um homem baixo de ombros largos (mas enganador) com um corte militar grisalho, Howe normalmente se veste em macacão isolado negro e gola alta. Sua aparência branda de cinquenta e poucos anos só é quebrada por olhos azuis piscina que não piscam tanto quanto deveriam. Ele se orgulha de sempre estar pronto para a ação (assim como suas *Armas Secretas*). Décadas de treinamento de combate e um regime de exercícios Iluminados tornou-o um oponente formidável de perto – e é onde ele prefere estar, para o bem de seu próprio ego tanto quanto para capitalizar suas habilidades.

Dicas de Interpretação: Você é o agente consumado ou não é nada. Você trairá qualquer um de seus companheiros se o Controle exigir. Você realmente preferiria estar no meio de um desastre, mas seu senso de profissionalismo evita que demonstre quaisquer fraquezas nas defesas externas do Construto. Se surgir uma emergência, você estará feliz em ser o agente competente e egoísta; é uma imagem pela qual você se apaixonou há muito, muito tempo. Talvez isto o torne um pouco desleixado quando se trata de supervisionar sujeitos de teste, seja apenas por que você quer ser aquele que salva o dia e mostra ao médico e ao cabeça de lata sentimental da ItX que está acompanhando.

Sua Ciência Iluminada capitaliza suas habilidades de combate e técnicas de espionagem, apoiado por alguns instrumentos e estimulantes hiperfarmacológicos que começou a trazer de Laos. Estes o deixam um pouco impaciente por vezes, mas ao menos você não tem de dormir.

Convenção: Nova Ordem Mundial

Metodologia: Operativos

Essência: Padrão

Natureza: Esperto

Comportamento: Diretor

Atributos: Força 3, Destreza 5 (Fluído), Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 4 (Alerta), Inteligência 3, Raciocínio 5 (Improvisação)

Habilidades: Acadêmicos (Política) 3, Prontidão 4, Esportes 3, Briga 4 (Jiu-jitsu), Computador 4 (Segurança), Esquiva 4 (Mano a Mano), Condução 3, Armas de Energia 3, Armas de Fogo 3, Hipertecnologia 3, Intimidação 2, Investigação 4 (Avaliações Rápidas), Liderança 3, Ciência (Psicologia) 4 (Parapsicologia),



Furtividade 4 (Sombra), Tecnologia 3

Antecedentes: Camuflagem 3, Genialidade (Avatar) 2, Hiperaprendizado (Sonho) 2, Armas Secretas 2, Espiões 2

Iluminação (Arete): 4

Esferas: Correspondência 4, Forças 2, Vida 3, Primórdio 2, Tempo 3

Força de Vontade: 6

Quintessência: 4

Paradoxo: 0

Ressonância: (Entrópica) Esmagadora 1, (Estática) Direta 1, (Estática) Elaborada 1

DOUTOR ALOIS RICHTER

Quando Hitler enviou a Alemanha até a Polônia em 1º de Setembro de 1939, Alois Richter sabia que os nazistas precisavam de cientistas ambiciosos como ele para apoiar o esforço de guerra. Foi rapidamente recrutado na pesquisa militar, onde foi permitido trabalhar com ampla liberdade e saciar suas teorias radicais sobre genética. Obviamente, a ideologia nazista forçou-o a ocultar algumas de suas conclusões.

Quando Despertou em 1940, ardeu com duas percepções: que a espécie humana tinha uma variação genética muito menor do que a pseudociência racista dos nazistas admitiria – e que ele não se importava se o mundo soubesse disso ou não. Ele encontrou a Tecnocracia nas sombras do establishment científico da Alemanha. Encantado por seus objetivos, juntou-se aos Progenitores.

Ele compreende que a Tecnocracia estava usando o Eixo para unir os governos do planeta, mas frustrou-se com o ritmo lento e sutil da influência da União. Ele queria mais; se soubesse o que pedir, para adquirir poder, o Terceiro Reich daria a ele. Um encontro com Goering finalmente o convenceu a abandonar a ciência legítima

em favor de juntar-se à Sociedade Thule.

Para padrões Tecnocratas, os ocultistas de Goering eram Transgressores da Realidade; alguns deles tinham até prometido sua aliança com poderes alienígenas. Todavia, eles tinham imensa influência política, e os pactos dos Nefandi com poderes “extraterrestres” o intrigavam. Ele queria examinar os cromossomos alienígenas dos “deuses” que figuravam em seus rituais. Eventualmente, ele aprendeu a aceitar que estes seres precisavam de um foco psíquico específico para se manifestarem na terra e ampliou suas crenças suficientemente para usar as Artes Herméticas.

Eventualmente, foi designado para Dachau. Ele não tinha opinião formada sobre os internos dos campos de concentração, embora admirasse expressão tão crua de poder. A Sociedade Thule queria descobrir o efeito do sofrimento humano nas energias sobrenaturais da região. No Nodo que eventualmente foi apelidado de *Folterbrunnen*, eles descobriram que Avatares eram estilizados na presença da Ressonância de Dachau. Prisioneiros Despertos morreram quando foram forçados à Umbra a menos que possuíssem qualidades psíquicas especiais. Richter chegou à conclusão de que os magos sobreviventes tinham uma herança alienígena que poderia explorar.

Quando a Situação Seis o capturou ele sentiu medo real pela primeira vez em toda sua vida. Ele voltou suas costas para a Tecnocracia, dirigiu a contraparte mística para uma das piores atrocidades da humanidade e sabia que merecia enfrentar um destino pior que a morte. Quando a Operação Sparkmaker o salvou, ele sentiu como se confirmasse que havia tomado a decisão correta. Seus talentos obviamente sobrepujaram quaisquer considerações éticas imaturas.

Muitos Progenitores o desprezam e bloquearam sua pesquisa séria até a ascensão da Tempestade Dimensional. Ele apresentou seu trabalho anterior como prova de que o desastre tinha precedentes e poderia, de fato, ser virado a favor da Tecnocracia. O Controle ouviu; ele foi dado ao Construto de Vigilante e grande discrição em sua busca para criar “híbridos aliens-humanos” que poderiam controlar os ventos afiados da Película.

Ele sabe que os alienígenas do Universo Profundo – os Psicopompos exilados – são mais poderosos e mais *ambiciosos* que ele outrora pensava, mas está determinado a ver seu trabalho até o fim. Então ele tomará seu lugar ao lado de outros visionários do Círculo Interno da União.

Aparência: O Doutor Richter é careca e magro; ele nunca usou as técnicas dos Progenitores para esconder seus 89 anos, apesar de suas técnicas fazê-lo parecer tão bem quanto alguém com um terço da idade. Ele move-se com vigor inesperado, mas é acostumado a desempenhar o papel de um velho fraco e trêmulo para manter um ar de inocuidade. Ele usa roupas datadas e amarrotadas de um professor titular junto com um jaleco. Ele nunca sabe



quando terá de se proteger ou ser inspirado a tentar algo novo em um sujeito de teste, então carrega alguns bisturis e seringas consigo em uma pasta estreita presa ao seu cinto. Ele fala com uma voz macia e um leve sotaque germânico, mas quando mata ou experimenta, ele simplesmente suspira. Seus olhos verdes vazios não traem nem um pouco seus sentimentos.

Dicas de Interpretação: Quando chegar o momento de escolher entre a razão e o poder, você escolhe o poder. Você se deleita em descobrir que, definitivamente, suas metas e os da Tecnocracia não eram tão diferentes como pensava. Você simplesmente quer o poder para controlar sua própria vida, mas aprendeu que o poder só existe quando é demonstrado. Quando dominar as vidas e mortes de outros, isso confirma sua crença em si mesmo; você sente uma liberação repentina de seus medos.

Você está disposto a agir como um velho senil para extrair simpatia. Existem pessoas que o responsabilizam por suas ações por vingança ou adesão a um ethos que celebra a fraqueza. Mate-os se puder; é perigoso para eles saber de sua mera existência.

Sua Ciência Iluminada envolve o uso preciso de agentes biológicos e técnicas cirúrgicas bem como algumas coisas selecionadas de outras Convenções (tais como psicologia iluminada e métodos de espionagem). Você usa rituais Herméticos bastardos combinados com exercícios para fortalecer sua vontade quando se trata de convocar e prender vida alienígena. Você a chama de “Ciência Dimensional psiônica”, mas difere pouco de suas contrapartes supersticiosas.

Convenção: Progenitores (mas usa algumas mágicas Herméticas como foco “psiônico”)

Metodologia: Genengenheiros

Essência: Padrão

Natureza: Autocrata

Comportamento: Mártir

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 5 (Simpático), Aparência 1, Percepção 2, Inteligência 5 (Brilho Não Convencional), Raciocínio 4 (Avaliar Perigo)

Habilidades: Acadêmicos (Geral) 4 (Filosofia da Ciência), Prontidão 4 (Ser Seguido), Consciência 4 (Espíritos), Briga 3, Computador 3, Cosmologia 3, Esquiva 2, Armas de Energia 1, Armas de Fogo 2, Hipertecnologia 5 (Medicina), Intimidação 4 (Ameaças de Tortura), Liderança 4 (Sobrepular Relutância), Linguística 3 (Inglês, Francês, Japonês, Enoquiano Pidgin), Medicina 5 (Cirurgia), Armas Brancas 2, Ocultismo 5 (Espíritos), Ciência (Biologia) 5 (Genética), Furtividade 3, Lábia 5 (Parecer Inofensivo), Tecnologia 3

Antecedentes: Aprimoramentos 4 (modificações genéticas para assegurar saúde), Genialidade 4, Biblioteca 3, Armas Secretas 3 (Ver **Guia da Tecnocracia**)

Iluminação (Arete): 5

Esferas: Correspondência 4, Entropia 3, Forças 2, Vida 4, Matéria 2, Mente 3, Primórdio 4, Espírito 4

Força de Vontade: 9

Quintessência: 8

Paradoxo: 4

Ressonância: (Entrópica) Sanguínea 2, (Entrópica) Dilacerante 1, (Estática) Incisiva 1, (Estática) Precisa 1

JASON NINEMEN (DOUTOR MONDIAL)

O jovem Jason Ninemen cresceu em Dover, Inglaterra. Aos 14 anos de idade, ele tinha dois empregos para ajudar sua família. À época ele montava maquinários em uma fábrica local, mas à noite era um médium, usando ornamentos espiritualistas para ajudar as pessoas a encontrar o que haviam perdido. Desperto ainda jovem, ele usava seus dons indiscriminadamente até a Tecnocracia recrutá-lo. Eles enriqueceram sua família e enviaram-no para a França; aos 18 anos, ele estava ajudando a União a minar a comunidade Desperta francesa na preparação da invasão nazista.

Seus talentos como um mentalista permitiram-lhe coordenar os esforços da Nova Ordem Mundial para varrer a resistência Desperta. Durante todo o tempo, a dúvida o torturava. Seus superiores sentiam isto e fizeram seu melhor para evitar que testemunhasse diretamente o Pogrom em funcionamento. Quando fazia perguntas, lembravam-lhe da situação desesperadora que sua família enfrentava – e como sua situação poderia ser mudada por uma bomba ou um acidente se não obedecesse. Finalmente, para aprender toda a verdade, ele rastejou nas mentes de agentes enquanto massacravam uma cabala de Filhos do Éter, e algo quebrou; ele caiu em Silêncio.

Em Novembro de 1940, rumores de resistência Desperta ao regime da França de Vichy se espalharam como fogo no mato seco. No centro destas histórias

estava um Filho do Éter chamado Doutor Mondial. O misterioso herói nunca indicou seus mentores ou aliados e parecia ter uma estranha habilidade de evitar a Tecnocracia. Ele chamava suas disciplinas de “ciência espiritual” e “arte moral”; com elas, ele foi um espinho imparável nos planos da União.

Jason Ninemen tinha 20 anos à época e era um Tecnocrata leal, apoiando o Eixo como o Círculo Interno ditava. Mas seus superiores estavam preocupados; às vezes, Ninemen parecia incapaz de usar seus poderes psíquicos e carecia de energia. Era como se ele não estivesse realmente lá – e na verdade, por vezes ele não estava.

O Silêncio de Ninemen o dividiu em dois. Doutor Mondial representava um lado heroico e moral em seu caráter que tirava força de suas raízes como um jovem médium. O agente Ninemen era sua personalidade obediente e profissional, totalmente abrigado no pensamento Tecnocrata. Em seu Silêncio, o verdadeiro Jason Ninemen usava Artes de Correspondência e Mente para trocar identidades de semana em semana ou mesmo diariamente. Ainda que estivesse ausente de uma identidade, um Hobgoblin se formaria para substituir o mago ausente.

Em 1942, a Tecnocracia voltou-se contra o Eixo; Ninemen poderia finalmente lutar contra os nazistas, mas seu Silêncio havia se desenvolvido muito bem. Ao invés disso, ele “juntou forças” com sua outra persona, formando o núcleo da Situação Seis. À época, seu Silêncio havia se desenvolvido ao ponto de poder trocar de personalidade sem problemas, manter conversas entre suas encarnações e até mesmo aparecer, visível, no mesmo lugar em ambas formas. Nem mesmo seus companheiros suspeitaram que o Doutor Mondial era na verdade a ousada consciência de Ninemen, agindo sobre sua culpa com demonstrações de bravura.



A Situação Seis foi reconhecida como heróis, mas muita da habitual culpa e dúvida permaneceram com Ninemen para integrar verdadeiramente sua personalidade dual. Ninemen pode ter encontrado paz no Tribunal de Wewelsberg, mas a traição da Operação Sparkmaker matou sua esperança por uma carreira idealista na Tecnocracia. Com isto, o Doutor Mondial desapareceu. Esmagado, Jason Ninemen foi trabalhar como um consultor para a União, mas com tão pouco entusiasmo que foi aposentado. Isto o deixou com pouco a fazer além de permanecer visível para as patrulhas de Vigilantes que espionavam-no para assegurar que continuava inofensivo.

Quando os veteranos da Situação Seis morreram sob circunstâncias misteriosas, Ninemen começou a suspeitar de uma conspiração Tecnocrata. A despeito de seu pessimismo, isto foi uma provocação demasiada; com a ajuda de John Courage, ele deixou o escrutínio da União, esperando que os novos idealistas nas Tradições colocassem um ponto final nos planos do Controle. Até o final, Ninemen está inconsciente de que é Mondial; sua culpa e Artes de Mente subconscientes enterraram-no profundamente.

Se os personagens verem *Avatar Alienígena* até a sua conclusão, podem reacender o idealismo de Jason Ninemen. Finalmente integrado com o velho Tecnocrata, o Doutor Mondial volta para ajudar a cabala a alcançar a segurança. O futuro do renovado Doutor Mondial fica em suas mãos.

Aparência: Como Jason Ninemen, ele parece no auge dos 80 anos, salvo pelo ocasional rompante surpreendente de energia se precisar se defender. Ninemen usa ternos escuros vintage e caminha com uma bengala com cabeça de bronze. Seus olhos varrem o chão a menos que seja forçado a olhar para cima e sua voz tem um tom amargo e desconsolado. A despeito de sua idade, seu cabelo branco afinou apenas um pouco. Quando considera um problema, ele afaga o bigode.

Como Doutor Mondial, Ninemen permanece alto. Usa um cachecol de seda longo e azul, Óculos de Éter e um capacete de avião de couro. Uma gabardina antiga se movimenta ao seu redor e gira em botas de couro altas e marrons. Doutor Mondial fala em gritos entusiastas, pontuados por um sotaque parisiense culto.

Dicas de Interpretação: Você fez seu dever; ajudou sua família enquanto estavam vivos, obedeceu a Tecnocracia enquanto mudavam de lados durante a guerra e até permitiu-lhes colocá-lo na confortável gaiola de sua casa de campo – mas mesmo você, a despeito de seus atos sem coragem, tomou uma posição em algum momento. Você está disposto a ajudar os outros, mas sabe que a luta lhe foi privada há muito tempo. Você soa derrotista e cínico quando avalia os motivos dos outros ou suas próprias perspectivas, mas luta com estranho desespero para se proteger da captura pela Tecnocracia.

Você usa parapsicologia prática (não chama de “psíquica”) e técnicas de espionagem.

Como Doutor Mondial, você é um herói de carne e osso. Não há maior prazer para você do que arriscar sua vida pela causa da liberdade! Melhor ainda, você deve inspirar os outros a fazer o mesmo ao agir com verve heroica. De outro modo, você usa máquinas inteligentes, se bem que velhas, pistolas de Ectoplasma capazes de projetar inúmeros Efeitos e a pseudociência do Espiritualismo e antiga parapsicologia.

Nota: As Características de Mondial diferem um pouco das de Ninemen; elas são fornecidas abaixo seguindo a barra.

Convenção: Nova Ordem Mundial (Mondial diz ser um Filho do Éter, mas nunca treinou realmente com esta Tradição)

Metodologia: Operativo (Mondial alega filiação à facção dos Aventureiros dos Filhos do Éter)

Essência: Investigador

Natureza: Galante

Comportamento: Diretor (Mondial: Galante)

Atributos: Força 2, Destreza 2/4 (Reflexos Felinos), Vigor 3, Carisma 4/5 (Genuíno), Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 4 (Em Guarda), Inteligência 4 (Perspicaz/como Mondial, Dirigido), Raciocínio 3/5 (Preparado).

Habilidades: Prontidão 3, Consciência 4 (Poderes Mentais), Briga 4 (Savate), Ofícios (Explosivos e Pistolas Arcaicas) 3, Esquiva 3, Condução 3, Armas de Energia 4 (Pistola de Raio de Ectoplasma), Etiqueta 4 (Graça Sob Pressão), Expressão 3, Armas de Fogo 4 (Pistolas), Hipertecnologia 2, Intimidação 3, Investigação 4 (Em Cena), Liderança 4 (Inspirador), Ciência (Química) 4 (Explosivos), Líbia 4 (Oratória Ofuscante), Tecnologia 4 (Improvisação) 3

Antecedentes: Contatos 3, Destino 3, Genialidade (Avatar) 5, Recursos 4

Iluminação (Arete): 5

Esferas: Correspondência 4, Vida 3, Matéria 3, Mente 4, Primórdio 3, Tempo 4

Força de Vontade: 9

Quintessência: 6

Paradoxo: 4

Ressonância: A Ressonância de Ninemen é (Entrópica) Minguante 2, (Estática) Discreto 1 e (Estática) Consistente 1. A Ressonância de Mondial é (Dinâmica) Colorida 2, (Dinâmica) Móvel 1 e (Entrópica) Explosiva 1.

DOS ANAKITI

Os Anakim descritos nesta história são um híbrido místico entre humanos Despertos e estranhas entidades (chamadas Psicopompos no contexto desta história) de além do Horizonte. Originalmente, estes seres inspiraram a humanidade a criar novos milagres e horrores, guiando

ou mesmo forçando os Avatares de alguns magos a encarnações que serviriam a seus propósitos inescrutáveis. Por tentar guiar a humanidade contra as estruturas impostas por poderes divinos, eles foram exilados além do domínio dos Celestinos. Na pré-história, eles partilharam parte de sua essência com homens e mulheres Despertos, dando-lhes uma habilidade limitada para guiar a matéria espiritual primordial da Tellurian.

Com o surgimento da Tempestade de Avatares, o Doutor Alois Richter recriou este ato. Os Psicopompos só respondem a rituais que lembram seus nomes verdadeiros e linguagem. Richter descobriu as Artes que os atraíam à terra. Como exilados, eles não conseguem existir por muito tempo sem perder coesão, então ele capturou parte de sua matéria espiritual materializada. Influenciado por seu paradigma, isto se manifestou como amostras de tecido alienígena. Adormecidos morreram, seus corpos incapazes de contar as estranhas energias do “genoma” dos Psicopompos. Sujeitos Despertos não se saíram melhor; apenas um sobreviveu.

O único Anakim a surgir do experimento, Peter Wu foi fundido de modo totalmente voluntário ao Psicopompo. Sem um ato de vontade, os espíritos Fetch eram como que barrados da Quintessência do sujeito como se fosse de outra fonte de poder Primordial dentro do Horizonte. Uma união voluntária sustentou seu poder, mas deformou o Padrão e mente de Peter Wu. Por a entidade estar ancorada por vontade Desperta, estas mudanças expressaram-se de acordo com seu paradigma. As crenças de Wu em alienígenas e sua fé secreta combinadas deram-lhe qualidades angélicas e desumanas.

PODERES DOS ANAKIMI

Os Psicopompos têm o poder de conduzir os Avatares dos mortos para novas encarnações e propósitos. Textos esotéricos sugerem que os Oráculos também possuem este dom; alguns ocultistas acreditam que a Tempestade de Avatares é o ato reflexo de almas que são atraídas ao mago a procura de algum descanso ou realização final. Os Anakim obtêm seus dons ao possuir poderes ao invés de iluminação, mas os efeitos são similares.

Felizmente, Avatares encarnados em magos são hermeticamente ligados à Trama para ser afetados, mas a Tempestade de Avatares pode ser facilmente distorcida pelos desejos de um Anakim. Todos estes feitos exigem um teste de Arete (dificuldade 6) para ser bem sucedidos e são considerados Efeitos Vulgares. Anakim podem modificar as dificuldades ao usar seus poderes com Quintessência e tempo; seus corpos distorcidos agem como focos. Como magos, eles devem gastar sucessos em cada atributo de um Efeito. Além disso, Anakim mantêm qualquer magia de Esfera que saibam antes da possessão.

Presença Alienígena: A essência do Psicopompo é muito vasta e estranha para que os magos consigam

domesticá-la. Os Anakim não podem ser sobrenaturalmente compelidos com Efeitos de Mente ou Espírito ou poderes sobrenaturais que sejam semelhantes a estes Efeitos. A critério do Narrador, efeitos de nível de Arquimago podem ser uma exceção a esta regra.

Conduzir a Tempestade de Avatares: Os Anakim podem conduzir a Tempestade de Avatares. Isto os permite aumentar ou diminuir a seriedade da tempestade. Cada sucesso torna a tempestade um dado mais ou menos severa do que normalmente seria para um ser Desperto, Maravilha ou área de porte moderado (cerca de três ou quatro metros de circunferência). Eles podem gastar sucessos para aumentar a área ou número afetado.

Arma/Escudo/Prisão de Fragmentos: Anakim conseguem aproximar a Tempestade de Avatares da realidade material para usá-la como uma arma ou barreira. Ao gastar um sucesso no teste de Arete, ele pode soltá-la sobre um mago ou Maravilha. Cada sucesso adicional aplica dois ferimentos agravados ao alvo. Isto não pode ser esquivado, embora a critério do Narrador possa ser bloqueado com magia de Primórdio e/ou Espírito. De outro modo, o Anakim pode gastar um único sucesso para formar uma arma de matéria espiritual (semelhante a Efeito **Golpe Sagrado**), mas deve atacar alvos com um teste de Destreza + Armas Brancas.

Ao gastar dois sucessos por alvo, o Anakim pode encasular uma vítima em Fragmentos de Avatares. Passar através da barreira inflige ferimentos no alvo como se atravessasse a Película. Esta barreira também pode fechar-se ao redor do Anakim; cada sucesso fornece um dado de contramágica, enquanto a Ressonância *Maculada pela Tempestade* concentrada (ver **A Via Amarga**) rompe Efeitos vindouros.

Em todos os casos, estas formações de fragmentos de Avatares são invisíveis àqueles sem sentidos ativos de Primórdio ou Espírito, embora sua Ressonância possa ser detectada com o uso do Talento Consciência.

Enviar Âncora: Se o teste de Arete do Anakim exceder a Força de Vontade da vítima o Avatar vivo do alvo é usado como uma âncora para fragmentos de Avatar. A vontade do alvo é destruída e seu corpo se deforma, assemelhando-se ao do Anakim. Ver **O Livro da Loucura** para Investimentos físicos que possam ser apropriados para tal vítima. Felizmente, o Avatar Desperto se defende automaticamente contra esta forma de possessão; magos são imunes.

PETER WU (ANAKIMI)

Descobrir que alienígenas realmente existem agiu como para-raios para as crenças adormecidas de Peter Wu. Ele enterrou sua cristandade fundo, considerando-a uma afetação irracional para um agente da Tecnocracia. Subconscientemente, ele transferiu sua fé dos ícones e mitos de sua adolescência para a nova mitologia de encontros extraterrestres. Ele mantém estes sentimentos

profundamente escondidos, junto com os sentimentos secretos de que sua obra Iluminada deve ser feita pelo bem de um ser superior ao invés dos homens e mulheres mortais da União.

A despeito de inúmeras tentativas de transferir-se para os Engenheiros do Vácuo, sua fraca compreensão de física e seu interesse obsessivo pelo assunto assegurou que nunca fosse permitido deixar a Ordem. Ele participou em missões conjuntas com o esquadrão de cobertura alienígena dos Engenheiros do Vácuo; estranhos artefatos e outros sinais extraterrestres deixaram-no querendo mais.

Ele voluntariou-se entusiasticamente para os ensaios de Richter. Enquanto seu corpo convulsionava com as mudanças, ele abriu sua mente para algo além do que poderia alcançar. Em resposta, o ser do Universo Profundo cujo tecido havia sido assimilado em seu corpo sobrepujou-o. Quando acordou, ele *era* um alienígena, ou um anjo – alguma coisa sábia do além. Ele sabia que queria voltar à terra; em um ato de adoração, ele decidiu dedicar-se à causa. Em pouco tempo, ele libertará o universo. A humanidade então irá trabalhar por si própria, em conjunto com os desejos de sua nova espécie.

Aparência: A aparência de Wu mudou radicalmente. Ele tem mais de dois metros de altura, com pele cinza lisa rompida por cicatrizes e crostas que testemunham mudas a violência de sua transformação. Seus olhos são enormes poços negros, dispostos em um crânio alongado e seus seis dedos são duas vezes mais longos do que eram quando ainda era um humano. Gavinhas negras e sangrentas se contraem e vibram de cada ombro; reagindo à sua mente, seu Padrão se torce para criar estas “asas”.

Ele fala com uma voz articulada com um tom calmo e amigável.

Dicas de Interpretação: Você sempre sonhou em encontrar os Outros. Outros agentes encontraram intrusões alienígenas amedrontados, mas você sentia secretamente que a União não devia limitar-se a pesquisar inovações humanas quando algo maior do que a humanidade havia obviamente preparado o caminho para realizações mortais maiores. Agora, você é um dos criadores, ou ao menos uma nova linhagem de intermediários entre a humanidade e os seres transcendentais que querem destruir as limitações de sua antiga espécie de uma vez por todas. Eles apenas precisam de mais hospedeiros, para lograr a maldição lançada sobre eles pelos carcereiros divinos do Universo Próximo. Você buscará esta meta por quaisquer meios necessários.



Embora você ainda possa usar os métodos científicos e psicológicos de sua Convenção, agora sente lampejos de percepção alienígena; símbolos que guardam poder Primordial e os desenhos secretos das coisas. Você pode montar aparelhos estranhos e cobertos de selos dos materiais a disposição.

Convenção: Nova Ordem Mundial

Metodologia: Operativos

Essência: Primordial

Natureza: Monstro

Comportamento: Visionário

Atributos: Força 5 (Tamanho Sobrenatural), Destreza 3, Vigor 4 (Rijo), Carisma 2, Manipulação 4 (Tentador), Aparência 1, Percepção 3, Inteligência 4 (Inspirado), Raciocínio 3

Habilidades: Acadêmicos (Sociologia) 3, Prontidão 3, Consciência 3, Briga 3, Computador 3, Esquiva 3, Armas de Fogo 4 (Pistolas), Hipertecnologia 3, Intimidação 4 (Ameaças Veladas), Investigação 3, Direito 3, Medicina 3, Armas Brancas 3, Ciência (Farmacologia) 3, Subdimensões (Cosmologia) 4 (Vida Alienígena), Lábia 3, Tecnologia 3

Antecedentes: Camuflagem (Arcano) 3, Genialidade 4

Iluminação (Arete): 3

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

Força de Vontade: 7

Quintessência: 8

Paradoxo: 0

Ressonância: (Dinâmica) Curiosa 1, (Entrópica) Estilhaçante 2

MANIFESTO:

TRANSMISSÕES DO CONSELHO REBELDE

A GUERRA NÃ⊕ ACAB⊕U

O que é o Conselho Rebelde? Esta é a pergunta feita por quase todos magos das Tradições em conselhos, capelas e casas noturnas pelo mundo. Ninguém admite conhecê-lo. Ainda assim as mensagens do Conselho Rebelde continuam chegando, entregues por mágica para muitas capelas - não importa o quanto os líderes das Tradições tentem impedi-las.

⊕UEM NÃ⊕ ESTÁ CON⊕SCO ESTÁ CON⊕A NÓS

Por que iria querer calá-los? Por que sua mensagem é uma mensagem de guerra: É tempo de lutar novamente contra a apatia e o controle da Tecnocracia que os líderes das Tradições aceitaram sem se rebelar. É tempo de forjar novos caminhos até Horizonte, e romper as fronteiras da realidade mais uma vez. Desta vez o clamor será tão alto que nem os Adormecidos falharão em Despertar!

MAGO

A ASCENSÃ⊕

